26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

COMO O RPG MUDA A FORMA COMO OS SUJEITOS INTERAGEM COM O MUNDO

HOW THE RPG CHANGES THE WAY SUBJECTS INTERACT WITH THE WORLD

João Pedro Fernandes Lobo – Universidade Federal de Goiás (UFG)
Rubem Borges Teixeira Ramos – Universidade Federal de Goiás (UFG)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Este estudo foi desenvolvido com o objetivo de estudar as apropriações informacionais dos jogadores de RPG, encarados enquanto sujeitos informacionais, buscando entender como as experiências que ocorrem no âmbito desse jogo podem servir de exemplo para outros aspectos de suas vidas. A coleta de dados foi feita através de observações participantes e de entrevistas. Os dados foram analisados através da etnometodologia, traçando paralelos entre as respostas e cada um de seus cinco tópicos. Os resultados alcançados apontam que o RPG possui características de ambiente sociocultural, com suas próprias regras, mas também compartilha regras de convívio social. Foi também apontado que o RPG serve como um laboratório de experimentação social, podendo ser utilizado como ferramenta de aprendizado, além de que, para os jogadores, as experiências que ocorrem durante as sessões possuem peso semelhante ou igual às que ocorrem em outros aspectos de suas vidas, sendo o que é vivenciado dentro do jogo encarado como fato que pode servir de exemplo para que não cometam erros em outros âmbitos, mas também como uma forma de experimentar medos, angústias e felicidades através do mesmo.
Palavras-chave: Sujeito Informacional; Apropriação Informacional; RPG; Etnometodologia.

Abstract: This study was developed with the aim of examining the informational appropriations of RPG players as informational subjects, seeking to understand how the experiences that take place within the context of this game can serve as examples for other aspects of their lives. Data collection was conducted through participant observations and interviews. The data were analyzed through ethnomethodology, drawing parallels between the responses and each of its five topics. The results indicate that RPG has characteristics of a sociocultural environment, with its own rules, while also sharing rules of social coexistence. It was also shown that RPG serves as a laboratory for social experimentation and can be used as a learning tool. In addition, for players, the experiences that occur during sessions carry a weight similar to or equal to those that occur in other aspects of their lives. What is

experienced within the game is seen as a fact that can serve as an example so that they do not make mistakes in other contexts, but also as a way of experiencing fears, anxieties, and happiness through the game itself.
Keywords: Informational Subject; Information Appropriation; RPG; Ethnomethodology.

1 INTRODUÇÃO

O *Role-Playing Game*, ou RPG*,* é um jogo de interpretação, em que um grupo participa através da criação e interpretação de personagens, da construção de uma narrativa em conjunto. Normalmente, essa narrativa é guiada por um jogador experiente, denominado 'mestre do jogo', que propõe os desafios enfrentados durante uma sessão de RPG. Nesses desafios, os jogadores devem recorrer a análises dos contextos apresentados, à rolagem de dados para aferir valores — como habilidade e sorte, dentre outros — e à interpretação de regras pertinentes ao jogo.

Para interpretar a relação dos jogadores de RPG com a informação, foram utilizados conceitos da apropriação informacional (aprofundados à frente neste estudo) e os conceitos da etnometodologia para analisar os dados coletados, que têm como foco estudar as atividades exercidas pelo grupo cultural que é o foco da pesquisa. A Etnometodologia é uma forma interessante de se analisar pesquisas sobre jogadores de RPG, já que eles fazem uso de conhecimentos de fora do jogo, a fim de dar sentido às experiências vividas durante as partidas.

Estudos como o de Ramos (2024) apontam que existe interesse na Ciência da Informação por pesquisas junto ao RPG. Assim, esta pesquisa é pautada na questão: Como as experiências desenvolvidas pelos jogadores de RPG, no âmbito desse jogo, podem servir para outros aspectos de suas vidas? O foco recai sobre a investigação quanto à relação entre as vivências no jogo e na vida pessoal dos jogadores. Além de constatar se tais vivências possuem peso para ocupar parte do arcabouço de boas práticas dos indivíduos.

Este estudo pretende identificar as apropriações informacionais quando realizadas pelos jogadores de RPG, incorporando-as de forma organizada em seus arcabouços cognitivos por meio de processos de interpretação, para posteriormente utilizá-las de forma pertinente junto a um ou mais problemas que enfrentam.

2 O RPG

Nunes (2004) afirma que o RPG é uma ferramenta utilizada para simular práticas, vivências e criação. Também incentiva a criatividade, a interação entre os jogadores e a

pesquisa, estimulando a troca de ideias e a criação de novas relações interpessoais. Além disso, o RPG pode ser adaptado a qualquer ambiente e a qualquer público.

Seguindo este raciocínio, Andrade (2011) afirma que o RPG estimula o raciocínio global em detrimento do raciocínio linear, estimulando a cooperação em vez da competição. O autor também afirma que os jogadores são responsáveis por mover as interações e trocas de informações, que desencadeiam nas relações e nos aprendizados, e que estes se tornam exemplos que cabem em outros aspectos de suas vidas.

Essa afirmação fica mais provável graças a estudos como o de Schmit (2008), que aponta o RPG como uma ferramenta de ensino. Portanto, esse jogo pode funcionar também como uma simulação de situações que exibem similaridades com eventos, fatos e acontecimentos reais das vidas de seus jogadores, servindo como um ambiente de apropriação de informações e de aprendizado.

O RPG, por fim, pode ser compreendido como um jogo de interpretação, cujas regras possuem grande valor, mas não constituem as únicas normas a serem obedecidas pelos jogadores. A imaginação e a interpretação também têm grande peso, tornando o jogo algo próximo ao teatro de improviso, onde o jogador auxilia a escrita da história. Neste contexto, nota-se a importância da relação social entre os jogadores, pois a interação entre eles é constante e intensa, fundamental para o fluir da aventura narrada no RPG.

O RPG pode ser parte da vida de qualquer indivíduo, a qualquer momento, em qualquer lugar, contanto que haja interesse em desenvolver uma história em conjunto.

3 O SUJEITO INFORMACIONAL

Para compreender a forma como os jogadores de RPG lidam com a informação, é preciso inicialmente incluí-los no âmbito da Ciência da Informação. Para isso, foram traçados paralelos entre estes indivíduos e os conceitos existentes.

A relação entre o indivíduo e a informação sempre foi relevante à área da Ciência da Informação. Capurro e Hjørland (2003) afirma que a informação é um fenômeno humano relacionado à transmissão de mensagens entre indivíduos. Tendo por base seu conceito de paradigma social, torna-se evidente a necessidade de levar em conta o ambiente, o momento, as condições que se apresentam, além dos variados papéis que os indivíduos encarnam juntamente com as informações das quais se apropriam, buscando alcançar seus objetivos pessoais ou profissionais.

Tais considerações evocam esforços junto à comunidade de pesquisadores da Ciência da Informação, traduzidos em estudos baseados nas reflexões conceituais e aplicações reais, cujo intuito recai sobre os modos como os indivíduos se relacionam com as informações.

Andrade e Andrade (2016) afirmam que eventualmente todos necessitam de informação, mesmo que em pequena escala, fazendo com que qualquer pessoa seja considerada como um usuário da informação em algum momento de sua vida.

No entanto, no caso do RPG, o conceito de usuário da informação não é capaz de cobrir integralmente a forma como os jogadores lidam com a informação, pois não antecipa as influências de contextos socioculturais e históricos.

Neste caso, a perspectiva a ser considerada deve ser capaz de contemplar aspectos comuns ao usuário da informação, além da pluralidade de espaços em que o jogo e suas discussões podem acontecer, das origens dos jogadores, suas histórias e pontos de vista individuais.

A partir disso, surge o conceito de sujeito informacional, compreendido como uma ampliação da visão anterior quanto ao usuário da informação. Conforme postula Araújo (2013), "o principal motivo que levou a tal ampliação foi o surgimento de perspectivas de pesquisa que buscaram integrar o caráter individual e coletivo do comportamento dos usuários, bem como sua inserção nos contextos socioculturais" (p.197).

Essa vertente se aplica à figura dos jogadores e ao jogo de RPG, pois eles interagem entre si para desenvolver uma história juntos, classificando-se como membros de um ambiente sociocultural (podendo ter origens distintas), cada um com perspectivas pessoais do mundo. De acordo com Cruz e Araújo (2020, p. 7), eles são capazes de vislumbrar

> duas importantes perspectivas: (a) considerar que o uso da informação só se dá por meio da aplicação, por parte dos sujeitos, de significados construídos coletivamente e (b) entender que os significados ou referências sociais construídas coletivamente pelos sujeitos ocorrem somente por meio das ações sociais.

Os jogadores de RPG são reconhecidos por construírem relações entre si dentro de sessões, discussões relacionadas ao jogo, ou mesmo de forma externa a ele. Estabelecendo dessa forma relações interpessoais, nas quais se percebe o uso de informações pertinentes à narrativa do jogo. Isso lhes permite criar significados a partir tanto de referências provenientes da trama, quanto de interpretações próprias.

Portanto, ao abordar a figura do sujeito informacional, os autores afirmam que "a perspectiva do sujeito informacional é a de uma busca pela compreensão de todo o processo da relação socioinformativa dos sujeitos, considerando, em especial, os contextos" (p.18).

Esse viés é respaldado pelo raciocínio de Araújo e Ramos (2023), em que o sujeito informacional é apontado como um indivíduo que gera significado e transforma a realidade através do discurso, que, por sua vez, toma características de uma dinâmica informacional.

Também há de se considerar o conceito utilizado por Denzin (2009) relacionado à história de vida tópica. Que é apontado como as observações, experiências e definições vividas por um grupo ou indivíduo em relação ao mundo, considerando aspectos subjetivos como algo relevante, focando especificamente em determinado período ou aspecto da vida do indivíduo. Este conceito se alinha com este estudo, pois, apesar do RPG ter capacidade de interferir em outros pontos da vida do indivíduo, ainda se trata de uma parte dela.

A partir disso, encarando os jogadores de RPG, é possível compreendê-los como sujeitos informacionais. No âmbito desse jogo, para alcançarem a vitória e obterem êxito junto a narrativa, eles precisam se apropriar e empregar informações e conhecimentos específicos e pertinentes. Construindo dessa forma significados aceitos coletivamente - na estrutura do jogo - através de dinâmicas que envolvem a constante busca, uso, incorporação, construção, compartilhamento, interação e engajamento múltiplo em relação à informação.

4 A APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

A partir do entendimento dos jogadores de RPG como sujeitos informacionais, é necessário compreender a forma com que eles interagem com a informação.

De acordo com Valentim e Ançanello (2018, p. 28-29), "a informação passou a ser estudada com base na investigação de suas propriedades e dos comportamentos dos indivíduos que interagem com ela". Nessa afirmação, destaca-se a percepção apontada pelas autoras, ao reconhecerem a importância de inter-relacionar a informação aos comportamentos dos indivíduos, adentrando a subjetividade das relações existentes na sociedade, uma vez que o comportamento dos sujeitos é particular e individual e a ressignificação da informação, por parte do sujeito, adentra essa subjetividade.

A partir dessa percepção, conclui-se que o fenômeno da apropriação da informação de qualquer indivíduo é essencial para os processos de compreensão, interpretação e emprego de informações, com o objetivo de alcançar e construir o conhecimento.

Diante disso, Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017, p. 14) cunharam a definição:

> apropriação da informação é todo ato cotidiano realizado pelo leitor por meio da leitura, com intenção de apoderar-se e atribuir significados aos conteúdos nos mais variados ambientes e suportes, com o intuito de suprir necessidades simples ou complexas, de cunho profissional, educacional, psicológica e cultural, podendo repercutir em uma alteração no arcabouço cognitivo do cidadão, bem como na produção de sentidos.

Esse conceito pode ser expandido, pois a apropriação da informação não acontece exclusivamente no âmbito da leitura, mas também por meio de experiências práticas, conversas, discussões e do contato e do uso de recursos informacionais disponíveis em vários formatos e mídias distintas, como vídeos, áudios e sessões de RPG, por exemplo.

O caráter interativo da relação entre o sujeito e a informação é interessante para a Ciência da Informação, pois é a partir dessa relação que o indivíduo pode acessar a informação, com o objetivo de se apropriar dela. Essa relação entre sujeito e informação é, para Guaraldo (2013, p. 377), definida como

> [...] um sair de si e buscar o outro, mas de modo discursivo, pois não se apropria da informação tal como ela é, e sim de um conceito elaborado pelo pensamento. Entendemos deste modo, que a apropriação da informação resulta da relação entre o sujeito e o objeto numa situação de mudança, numa reorganização e transformação do conhecimento, sendo um processo, portanto, de produção de sentidos. A ação de apropriar, como parte da recepção, é tornar algo próprio para um uso ou fim, um tomar para si, e que implica atividade, ainda que inconsciente.

Além de estar presente no RPG através dos exemplos apresentados anteriormente, a definição também afirma que a apropriação é capaz de mudar a forma das pessoas interagirem com o mundo ao seu redor.

Seguindo este raciocínio, pode-se afirmar que o RPG é capaz de causar mudanças no arcabouço de conhecimento do usuário da informação, provocando alterações nos modos e costumes do indivíduo nos ambientes socioculturais em que se insere.

O processo cognitivo envolvendo a apropriação da informação se assemelha à forma como os jogadores de RPG interagem com o jogo e suas regras. Estes se valem dos livros para buscar informações que são relevantes, focando, em especial, no que é interessante para sua jogatina e deixando de lado aquilo que não convém.

Seguindo esse pensamento, Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017, p. 14) concluíram que “Perceber a apropriação, minimamente nessas dimensões, é atribuir a ela uma

significativa presença na vida dos humanos, um dispositivo que permite atuar em todas as instâncias sociais em constantes interações e trocas". O que suscita uma relação direta com o que acontece em uma sessão de RPG, em uma discussão sobre o jogo, onde jogadores expõem suas opiniões sobre as regras, as discutem e explicam aspectos do seu personagem, de regras ou de narrativas que dominam.

5 METODOLOGIA

A partir do momento, definidos os conceitos a serem utilizados neste estudo, é possível buscar compreender como este foi desenvolvido.

Para Gil (2008), a pesquisa aplicada tem o objetivo de apresentar retornos e/ou de trazer novas visões para a sociedade e/ou para a comunidade científica. Nesse caso, o presente estudo se caracteriza como uma pesquisa aplicada, pois visa trazer novas perspectivas para a Ciência da Informação, estudando a forma como jogadores de RPG se relacionam com a informação.

Além disso, foi escolhido o cunho qualitativo, pois este visa explorar aspectos culturais e relações sociais entre os jogadores de RPG, buscando compreendê-los de uma maneira aprofundada. Baseando-se na perspectiva de Minayo (2007, p. 23), afirma que tal pesquisa:

> visa a compreender a lógica interna de grupos, instituições e atores quanto a: (a) valores culturais e representações sobre sua história e temas específicos; (b) relações entre indivíduos, instituições e movimentos sociais; (c) processos históricos, sociais e de implementação de políticas públicas e sociais.

Dada a impossibilidade de acessar toda a população de jogadores de RPG, recorreu-se ao emprego de uma amostragem não probabilística com critério de intencionalidade, pois, de acordo com Gil (2008, p. 91), o uso dessa amostragem justifica a dependência "unicamente de critérios do pesquisador". Sendo os pesquisadores jogadores e aventureiros de RPG, e, portanto, qualificados para procederem à seleção dos jogadores participantes, e assim escolhendo intencionalmente dentre eles "um subgrupo que, com base nas informações disponíveis, possa ser considerado representativo de toda a população" (p. 94).

O uso da observação participante (Gil, 2008) foi aplicado em eventos de RPG na cidade de Goiânia, com o objetivo de traçar características dos jogadores. O investigador atuando na observação participante deve compreender o meio ou fazer parte da comunidade. Isso garante vantagens, como acesso a dados de situações corriqueiras e a habilidade de compreender jargões e práticas comuns aos membros. Além disso, a aplicação de entrevistas foi necessária

para esclarecer pontos importantes da pesquisa que não foram identificados na observação, como fatores intrínsecos aos jogadores de RPG (Dumont; Pinheiro, 2015).

Para delimitar o total de indivíduos para a coleta de dados, recorreu-se ao critério de saturação, que, segundo Ramos (2024), envolve a repetição de informações nas observações e entrevistas analisadas, porém não se registram ocorrências de novas informações e tampouco de acréscimos em relação às informações já obtidas. Neste caso, a grande quantidade de entrevistas não é um fator representativo, mas sim a riqueza das informações obtidas.

Para analisar os dados coletados, recorreu-se à Etnometodologia e à História de Vida Tópica. No caso da Etnometodologia, Garfinkel (1967) defende seu uso como forma de compreender características particulares, e não somente questões superficiais dos indivíduos, buscando assim estudar características sociais de grupos e da vida cotidiana.

Coulon (1995) afirma que a Etnometodologia "é a pesquisa empírica dos métodos que os indivíduos utilizam para dar sentido e ao mesmo tempo realizar as suas ações de todos os dias[...] quer sejam triviais ou eruditas [...]" (p. 30). O autor propõe a definição de cinco termos-chave que buscam facilitar a compreensão das características do método. Dumont e Pinheiro (2015) propõem o uso de tal estruturação cruzando os conceitos com objetivos a serem alcançados em sua pesquisa, trazendo as seguintes definições:

> A **prática ou realização** é a capacidade do sujeito de produzir e significar suas ações. Parte do pressuposto de que a realidade social é tida como prática construída no cotidiano pelos atores sociais [...]
> A **indexalidade ou indicialidade** se refere às circunstâncias que cercam uma palavra, uma situação. Parte da premissa de que é através da linguagem que a vida social é constituída. [...]
> A **reflexividade** designa práticas que ao mesmo tempo descrevem e constituem o quadro social e não pode ser confundida com reflexão [...]
> A **noção de membro** instituída pela etnometodologia diz respeito a uma pessoa que, tendo incorporado os etnométodos de um grupo social considerado, exibe "naturalmente" a competência social que a agrega a esse grupo e lhe permite fazer-se reconhecer e aceitar. Concebe que uma pessoa é um membro de um grupo, não por ela pertencer a um grupo em relação face a face, mas porque domina a linguagem desse grupo [...]
> A **relatabilidade, descritibilidade (accountability)** é a característica que permite fluir a comunicação entre os sujeitos sociais, tornando as atividades práticas racionais compartilháveis, objetivando a intersubjetividade e a constituição da ação social do conhecimento [...] (p. 1505-1507).

No que tange à história de vida tópica, Minayo (2007) aponta que seu objetivo é retratar as experiências vivenciadas pelos indivíduos, além de trazer suas definições e pontos de vista sobre os assuntos tratados. No caso do presente estudo, o objetivo é focar em um

aspecto específico da vida de cada jogador entrevistado, evocando para tanto suas experiências relacionadas ao tópico RPG.

6 RESULTADOS ALCANÇADOS

A partir dos métodos científicos apresentados, o estudo foi aplicado e os resultados que se seguem foram alcançados.

A observação participante foi realizada no período de janeiro de 2023, na Paladins Games Store. Este método trouxe resultados positivos, pois através dele foi possível definir este espaço como um local de encontro dos interessados em RPG, onde podem discutir, jogar e interpretar com a certeza de estarem em um espaço receptivo. Além disso, destacaram-se os indivíduos que posteriormente foram selecionados para participar das entrevistas, que ocorreram entre a segunda quinzena de janeiro e a primeira quinzena de fevereiro de 2023.

A observação ocorreu em dois eventos *in loco*, sendo o primeiro especificamente entre as 21:00 horas de 14 de janeiro e as 6:00 horas do dia seguinte, e o segundo, das 8:00 horas às 18:00 horas de 22 de janeiro.

Em ambos os eventos, os pesquisadores precisaram abdicar parcialmente de sua posição, no intuito de obter informações mais aprofundadas dos jogadores. Isso se deu para identificar questões pertinentes ao tempo de experiência que os jogadores afirmaram ter junto ao RPG e às fontes informacionais nas quais eles usualmente buscam e obtêm informações e à relação do jogo com sua vida. Houve também auxílio dos responsáveis pela loja, ao identificar características como tempo de experiência dos jogadores junto ao RPG, pois já haviam coletado tais informações anteriormente, junto aos jogadores, durante o planejamento inicial do evento. Todos esses dados foram catalogados e organizados para, posteriormente, serem analisados.

Os dados obtidos através da observação participante foram:

- Perfil dos Jogadores Observados: 29 expressavam o gênero masculino e 11, o gênero feminino. Todos os indivíduos chegaram ao local em grupos, envolvendo entre 2 a 4 pessoas;
- Interações e Comportamento: Os grupos rapidamente se apresentaram aos responsáveis pela loja, que formaram grupos maiores, entre 7 e 9 pessoas. Ao se reunirem nestes grupos maiores, os mestres cuidaram de induzir as interações entre os participantes e ensinar as regras básicas para os jogos. Inicialmente, os indivíduos menos experientes mostraram dificuldade no engajamento junto à conversação, mas os

jogadores mais experientes logo os auxiliaram e sanaram dúvidas sobre as regras. Por fim, todos os grupos estavam participando dos jogos sem maiores dificuldades;

- Índice de Frequência: Os grupos que chegaram aos eventos ficaram por um período que variou entre 4 e 6 horas de duração. Os mestres de mesa, responsáveis por guiar as aventuras, ficaram em média 9 horas na loja. O horário de maior movimento foi entre 14:00 e 15:00 horas, sendo registrado um fluxo de mais de 60 pessoas no local;
- Pessoas que se destacam: Dos indivíduos que compareceram aos eventos, os que apresentaram mais entusiasmo, experiência e interesse em se aprofundar nas narrativas foram posteriormente selecionados para a próxima etapa, além daqueles que engajaram em conversações sobre o jogo com os responsáveis da loja e com o próprio pesquisador.

O total de entrevistados representou mais de vinte por cento da amostra de indivíduos observados e, com isso, foi possível identificar (por critério de saturação) que os dados concedidos já não agregavam mais conhecimentos relevantes para os objetivos deste trabalho, pois todas as questões já haviam sido devidamente respondidas e as últimas entrevistas apresentavam padrão de resposta semelhante ao das entrevistas anteriores.

Ao questionar os jogadores de RPG sobre suas vivências em relação ao jogo, além das relações do contexto do RPG com suas vidas pessoais, obtiveram-se respostas variadas. As análises foram estruturadas de forma a conversarem com os tópicos da etnometodologia:

a) Ações práticas ou realização: Ao relacionar o jogo com a vida pessoal dos entrevistados, a maioria conseguiu exemplificar algum aprendizado dentro de uma campanha que utilizou em outro momento. Estes, em sua maioria, são relacionados à capacidade comunicativa, também havendo desenvolvimento no âmbito profissional. Isto demonstra que as práticas dentro da narrativa possuem uma grande importância na vida pessoal.

Ao questionar sobre paralelos do jogo com a vida pessoal, os participantes disseram:

> (Participante 4 – N – 27 anos) -> Já tive situações em que o meu personagem convenceu um personagem muito leal e muito bom a fazer algo que ele não faria moralmente dentro dos princípios de vida dele, e isso fez com que o personagem quebrasse de formas incorrigíveis. E porque foram coisas que repercutiram muito na campanha, isso me fez pensar muito a respeito de tentar influenciar os outros a tomarem decisões que vão contra o que elas acreditam, mesmo quando a moral da pessoa não é uma coisa com a qual você concorda.

Neste caso, paralelos com situações pessoais demonstram que o que acontece no jogo pode ser tão real quanto ocorrências desenvolvidas na vida cotidiana. Dessa forma é possível

supor que, o que os jogadores consideram como informação dentro do jogo, tem os mesmos aspectos da sua vida pessoal, já que, durante o jogo, as suas experiências são tão reais quanto outras fora da narrativa.

b) Indexalidade ou indicialidade: Ao observar os jogadores de RPG durante uma partida ou em uma conversação sobre o assunto, foi possível notar o uso de certas palavras-chave para referir-se a aspectos do jogo. Estes utilizam termos em inglês e palavras características dos livros para identificar certas práticas, piadas, regras e acontecimentos característicos do jogo.

No entanto, um fato notado é que sempre que um jogador tentava tomar alguma ação que extrapolava as descrições dos livros, ou quando algum jogador novato não havia compreendido algo perfeitamente, a primeira fonte que buscava era o mestre da mesa. Este possui uma posição arbitral, e consequentemente o poder de decidir se alguma ação é possível, pois costumeiramente tem mais experiência como integrante da prática.

Sobre o uso de recursos informacionais de outras fontes os entrevistados disseram:

> (Participante 5 – M – 26 anos) -> [...] Eu gosto de ler ficção histórica e, num determinado momento da campanha, estávamos defendendo um castelo do alto; eu lembrei do conhecimento de que os castelos são construídos de forma que, nas escadas espirais, os defensores fiquem com a mão direita livre para usar arma e a esquerda com o escudo, e os atacantes fiquem com a arma próxima à parede, o que dificulta a ação deles. E o mestre na ocasião aceitou isso e gerou um benefício mecânico na hora.

O jogador através de uma experiência anterior, conseguiu vantagem dentro do jogo, afirmando que esta vantagem concedida, passou por uma avaliação criteriosa pelo mestre da mesa, uma vez que tal questionamento extrapolava as regras escritas. O uso de conhecimentos pessoais nos jogos é frequente para todos os jogadores. Mesmo que haja a tentativa, é muito difícil abstrair completamente conhecimentos pessoais para dar vida a um personagem.

c) Reflexividade: Durante uma sessão de RPG, fatos, eventos e circunstâncias podem perpassar as regras escritas. Com isso, é preciso entender que existem regras sociais implícitas que são tácitas no jogo e no desenrolar das sessões.

Em dado momento durante a observação participante, duas sessões ocorriam simultaneamente. Durante sua narração, um dos mestres iniciou uma descrição consideravelmente grotesca. Ao ouvir a narração, a mestre da mesa ao lado o alertou da presença de crianças na mesa, e que esse tipo de descrição poderia não ser a mais adequada para estes jogadores. Com isso, o primeiro mudou a descrição para algo mais brando. Esse

fato indica que as regras sociais não escritas que envolvem o jogo são as mesmas que nos cercam no dia a dia (como o cuidado com menores).

Este ponto foi mais difícil de se identificar nas entrevistas. No entanto, um dos entrevistados afirmou:

> (Participante 4 – N – 27 anos) -> Um aprendizado que usamos na mesa atual, que veio de uma campanha anterior, é o cuidado com gatilhos. A gente está jogando entre amigos bem próximos, então a gente conhece o que é gatilho para um, mas é importante saber o nível, é importante ter sinais para conseguir se comunicar durante o jogo. Uma coisa que a gente descobriu com o tempo foi a ansiedade, de desempenho. Porque a gente estava jogando uma mesa contemporânea e muitas das pessoas começaram a sentir ansiedade durante a mesa, porque os seus personagens estavam lidando com ansiedades que eram muito parecidas com as suas do dia a dia. Não estava cumprindo a função de ser um jogo divertido, então isso foi um aprendizado que veio de uma mesa para outra.

Esta resposta mostra a existência de regras sociais envolvendo o jogo e que elas aparentam ser muito semelhantes àquelas praticadas na vida pessoal dos jogadores, apresentando fatos que podem desencadear sentimentos negativos nos jogadores.

d) Noção de membro: Ao comparar jogadores novatos e experientes, foi necessário traçar uma linha que dividisse estes indivíduos, de modo a perceber o que cada um fazia de diferente. Esta linha foi delimitada pelo tempo de experiência de cada jogador. Nas entrevistas, de acordo com a mediana do tempo de experiência no jogo, definiu-se que jogadores com menos de 6 anos de experiência seriam considerados novatos.

Ao analisar respostas de entrevistados menos experientes, foi notado que estes possuem poucos ou nenhum momento memorável; no entanto, foi dito por eles o seguinte:

> (Participante 9 – M – 23 anos) -> Não, como ainda sou novo no RPG, acho que ainda vai acontecer.
> (Participante 2 – F – 26 anos) -> Quando passamos por um desafio muito grande na batalha, com todos morrendo, mas conseguimos ganhar, é muito legal isso, dá uma sensação de alívio e felicidade.

Isso demonstra que eles compreendem a existência de características mais profundas do jogo, mas ainda se limitam a aspectos mais superficiais, por não terem prática suficiente. Enquanto isso, jogadores mais experientes trazem aprendizados mais profundos, como:

> (Participante 6 – M – 26 anos) -> Já ri, já chorei, já fiquei com raiva já. Eu me recordo de que numa sessão nós estamos enfrentando uma criatura, e em determinado momento, essa criatura engolfou uma colega minha, que estava inconsciente. E com meu personagem eu decidi me jogar dentro da criatura, com uma varinha de cura na mão, sabendo que provavelmente ia morrer para tentar salvar a minha amiga que

> estava ali. E eu lembro que quando eu tomei essa decisão eu senti um sentimento de autossacrifício em razão das pessoas que eu amo.

É notável que existam diferenças entre a forma como os jogadores experientes e novatos jogam. Os jogadores mais experientes demonstraram possuir mais controle dos seus personagens, suas ações e habilidades, além de se envolverem emocionalmente com mais facilidade. Os jogadores novatos aparentavam mais dificuldade nestes quesitos. No entanto, o interesse pelo jogo e a vontade estão presentes, além do apoio de todos os participantes para pensar criativamente e se envolver com a narrativa. Também é possível traçar o paralelo entre o jogo e a realidade, como nos sentimentos que são experienciados durante uma sessão que, para o jogador, possuem o mesmo peso que fora da narrativa do jogo.

e) Relatabilidade (*accountability)*: Observando todas as argumentações anteriores, conclui-se que o RPG é fonte de muita interação, desenvolvimento e aprendizado. Sendo assim é possível perceber todos os aspectos da apropriação informacional, pois um jogador deve ler o livro buscando entender suas regras, e aplicá-las no jogo. Contudo, há aspectos que superam o sistema, como as práticas sociais que ocorrem entre os jogadores.

Ao serem questionados sobre aprendizados do jogo que levaram para a vida pessoal, os entrevistados assim responderam:

> (Participante 2 – F – 26 anos) -> A interação social. Eu tenho dificuldade em fazer amigos. Normalmente, os amigos que eu faço são amigos dos meus. Amigos. E o RPG me permite conhecer pessoas que eu não conheço, mas que têm afinidade, então eu tenho mais facilidade em fazer amizade.

> (Participante 6 – M – 26 anos) -> O RPG me ensinou muito a lidar com dinâmicas de grupo, conflitos, administrar diferentes interesses e por aí vai. Dentro da minha prática profissional, eu trabalho muito com negociações e muitas conciliações em cima disso, e a capacidade que hoje eu tenho para poder me engajar nessas negociações tem origem na minha experiência como mestre de RPG.

O que demonstra que muitos aspectos empregados durante a narrativa proposta no RPG acabaram por influenciar suas vidas de forma pessoal e profissional, auxiliando-os em tomadas de decisão e facilitando certos processos, como o de gestão de grupos.

Sobre as experiências ruins envolvendo o jogo, poucos entrevistados informaram ter alguma experiência negativa de fato, tais como:

> (Participante 4 – N – 27 anos) -> Durante os meus 12, aos meus 15 anos, eu discuti muito com meus pais por conta de RPG. Eles tinham muito preconceito com o jogo, eles achavam que viciava, mas, com o tempo, isso foi se diluindo, foi se resolvendo.

> Já teve gente que me olhou torto, que me achou esquisito. Já teve gente que falou que era coisa do demônio na época em que eu comecei.

Tal resposta mostra que, apesar de ser um jogo, os aspectos sociais dele são muito reais e podem trazer consequências.

Por fim, ao serem deixados cientes do objetivo deste trabalho, suas participações foram assim compartilhadas:

> (Participante 4 – N – 27 anos) -> O RPG certamente me ajudou a melhorar minha capacidade de comunicação e me ajudou a me tornar uma pessoa mais extrovertida. Eu sempre fui uma pessoa que teve muita dificuldade de comunicação, sempre tive muita dificuldade de me expor. E o RPG, explora isso dentro de um ambiente seguro, onde as consequências são moderadas, então você consegue explorar um pouco isso melhor. E, além disso, eu acredito que o RPG ajudou muito na minha capacidade de abstrair situações, então todo o meu processo cognitivo, principalmente sob pressão, tem um pouco de uma mecânica de RPG. A coisa de passar pelos checklists, de tentar o mais óbvio, depois um pequeno truque, e depois você vai para uma coisa mais complexa e por fim pede ajuda a Deus. Eu realmente vejo o RPG como uma parte muito fundamental do meu processo de amadurecimento emocional. É de amadurecimento social; ele foi uma ferramenta essencial para mim, que sou uma pessoa introspectiva, que não tenho facilidade de lidar com pessoas. E ter uma interface me ajuda a conseguir ser eu mesma na sociedade, sabe.
>
> (Participante 5 – M – 26 anos) -> O RPG tem gerado para a minha vida pessoal poder interpretar uma personagem tão diferente de mim mesmo e me permitiu o desenvolvimento de aspectos da minha personalidade que eu não desenvolveria de outra forma e que eu gosto como conseguir assumir um tom mais autoritário ou uma voz de comando ativo, que é algo que eu não conseguia tanto no passado e que agora eu sinto que consigo um pouco melhor. Isso até no âmbito profissional. Acredito que o RPG influenciou isso, da mesma forma que uma classe de atuação ou teatro influenciaria.

Deixando, mais uma vez, clara a grande influência que o RPG pode exercer na vida pessoal de cada jogador, como de fato o faz junto às vidas desses depoentes.

Ao tentar entender as relações entre os jogadores e o jogo, acaba-se por perceber que o jogo, como sistema, não é a parte mais importante, mas sim as interações desenvolvidas entre os jogadores.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017) afirmam que a apropriação da informação é o ato de se apoderar e atribuir sentido aos conteúdos obtidos nos diversos aspectos da vida e fazer uso destes em outros momentos distintos. Portanto, ao observar a questão principal deste estudo - **Como as experiências desenvolvidas pelos jogadores de RPG, no âmbito desse jogo, podem servir para outros aspectos de suas vidas?** - Comparado com os

resultados obtidos, é sim possível constatar a apropriação informacional pelo público-alvo deste estudo. Dessa forma, os jogadores de RPG, através dos depoimentos coletados e das atitudes observadas e registradas, comprovam fazer uso frequente de informações e aprendizados que ocorreram durante uma aventura na vida pessoal e profissional.

Observando o objetivo específico de investigar a relação entre as vivências no jogo e na vida pessoal dos jogadores, quase todos os entrevistados, com exceção dos menos experientes, demonstraram que o jogo tomou parte de suas vidas tal como um laboratório de vivências e aprendizado. Quanto ao objetivo de constatar se tais vivências possuem peso para ocupar parte do arcabouço de boas práticas dos indivíduos, foi possível destacar respostas que apontam que o RPG tomou espaço no arcabouço de certos indivíduos, pois estes utilizaram as experiências no jogo para não cometerem erros semelhantes na sua vida pessoal.

Apesar de ter sido bem-sucedido, de ter esclarecido o questionamento proposto e de ter colocado o RPG como um espaço de laboratório social, é importante ressaltar que o número de entrevistados está bem abaixo do que se estima ser a população de jogadores de RPG de Goiânia, uma vez que não há dados exatos oficiais a este respeito. Portanto, um número maior de entrevistados poderia trazer luz a outras questões relevantes ao grupo.

Existem poucos trabalhos envolvendo o RPG e a Ciência da Informação; é interessante pensar na possibilidade de colocar o RPG como um espaço seguro para que experiências sociais sejam testadas em um ambiente controlado. Espera-se que os resultados deste estudo tragam uma nova perspectiva sobre este assunto, mostrando o quanto a comunidade de jogadores tem a oferecer para o meio científico.

Por fim, e concluindo este estudo, acredita-se que as respostas obtidas irão auxiliar em futuras tomadas de decisão, tanto de jogadores de RPG quanto de interessados neste campo de pesquisa na área de Ciência da Informação e correlatas.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Flávio. **Caminhos para o uso do RPG na educação**. São Paulo: FabLab Livre SP, 2011. Disponível em: https://zykonn.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf. Acesso em: 27 maio 2026.

ANDRADE, Robéria de Lourdes de Vasconcelos; ANDRADE, Wendia Oliveira de. Usuários da informação: sujeitos perfilados com base na Ciência da Informação. **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 105-114, jan./jun. 2016. Disponível em: https://doi.org/10.47681/rca.v1i1.2875. Acesso em: 27 maio 2026.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O sujeito informacional no cruzamento da Ciência da Informação com as Ciências Sociais. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Florianópolis. **Anais** [...]. Florianópolis: UFSC, 2013. p. 1-20. Disponível em: https://brapci.inf.br/v/184429. Acesso em: 27 maio 2026.

ARAÚJO, Eliany Alvarenga de; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. Do usuário da informação ao sujeito informacional: reflexões sobre pressupostos conceituais a partir de pesquisas brasileiras. **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, v. 28, p. 1-28, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5007/1518-2924.2023.e90127. Acesso em: 27 maio 2026.

CAPURRO, Rafael; HJØRLAND, Birger. The concept of information. **Annual Review of Information Science and Technology**, Medford, NJ, v. 37, n. 1, p. 343-411, 2003. Disponível em: http://www.capurro.de/infoconcept.html. Acesso em: 27 maio 2026.

COULON, Alain. **Etnometodologia**. Petrópolis: Vozes, 1995.

CRUZ, Ruleandson do Carmo; ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Sujeito informacional, conceito em emergência: uma revisão teórico-conceitual de periódicos ibero-americanos. **Informação & Sociedade**: Estudos, João Pessoa, v. 30, n. 1, p. 1-22, jan./mar. 2020. Disponível em: https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n1.43934. Acesso em: 27 maio 2026.

DENZIN, Norman Kent. **The research act: a theoretical introduction to sociological methods**. New Brunswick, NJ: Aldine Transaction, 2009.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO, Edna Gomes. Incursões teórico-metodológicas da etnometodologia na Ciência da Informação: aplicações em pesquisas sobre leitura. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 25, n. 3, p. 49-61, 2015. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/22773. Acesso em: 27 maio 2026.

GARFINKEL, Harold. **Studies in ethnomethodology**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1967.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. **Práticas de informação e leitura**: mediação e apropriação da informação nas cartas de leitores de um jornal popular do interior de São Paulo. 2013. 239 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2013. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/103356. Acesso em: 27 maio 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004. Disponível em: https://doi.org/10.5007/1518-2924.2004v9nesp2p75. Acesso em: 27 maio 2026.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. A apropriação da informação por jogadores de Role Playing Game (RPG). **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 9, e65977, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.47681/rca.v9i.65977. Acesso em: 26 maio 2026.

SANTOS NETO, João Arlindo dos; BORTOLIN, Sueli; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. A concepção de apropriação da informação nos periódicos da área "Comunicação e Informação" e anais do ENANCIB. *In*: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 18., 2017, Marília. **Anais** [...]. Marília: ANCIB, 2017. Disponível em: https://brapci.inf.br/v/105333. Acesso em: 27 maio 2026.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: https://repositorio.uel.br/handle/123456789/11884. Acesso em: 27 maio 2026.

VALENTIM, Marta Lígia Pomim; ANÇANELLO, Juliana Venancio. Análise de conceitos sobre valor da informação no âmbito da Ciência da Informação. **ConCI**: Convergências em Ciência da Informação, São Cristóvão, v. 1, n. 1, p. 26-46, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.33467/conci.v1i1.9343. Acesso em: 27 maio 2026.