



GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

ISSN 2177-3688

O ROLE PLAYING GAME (RPG) E A APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: UMA VISÃO A PARTIR DE SEUS JOGADORES

ROLE PLAYING GAME (RPG) AND INFORMATION APPROPRIATION: A PLAYER'S VIEW

Rubem Borges Teixeira Ramos - Universidade Federal de Goiás (UFG)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: O Role Playing Game (RPG) é um jogo de personificação, conhecido mundialmente por envolver em suas partidas e narrativas grupos de pessoas interessadas em vivenciar aventuras fictícias através de personagens por elas criadas para participarem das mesmas. A apropriação da informação é tida como um fenômeno que promove o acesso e a interpretação de informações por meio de atribuição de significados e de sentidos pelos indivíduos que delas necessitam, em uma diversidade de momentos e de circunstâncias. Diante disso, este trabalho visa identificar a ocorrência do fenômeno da apropriação da informação pelos jogadores de RPG, com destaque ao sistema D&D, quando do seu envolvimento em situações promovidas pela dinâmica e narrativas do jogo. Para isso, promoveu-se uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva, em um local destinado a promoção dos jogos de RPG na cidade de Goiânia – GO. Os jogadores participantes foram selecionados por meio de uma amostragem, tendo por base a observação participante, e posterior entrevista, baseada nos preceitos da etnometodologia. Os depoimentos colhidos apontam que os jogadores efetivamente realizam a apropriação da informação, uma vez que reconhecem a necessidade de empregar informações que tenham sido interpretadas para uso efetivo diante das situações a que suas personagens são expostas no RPG, visando suplantar desafios impostos e se sagrar vencedores neste jogo.

Palavras-chave: apropriação da Informação; RPG; jogadores; etnometodologia.

Abstract: The Role-Playing Game (RPG) is an impersonation game, worldly renown for the groups of people who take a chance at it, desiring to live fictional adventures through characters which they have created for this purpose. Information appropriation is known as a phenomenon which promotes informational access and interpretation by people's assignment of meaning and direction, in a variety of moments and circumstances. This study aims to identify the occurrence of information appropriation by RPG players, focusing primarily on the D&D system, when they get involved in established game situations. To achieve it, qualitative research takes place, having an explanatory nature, in an RPG store located in Goiania – GO. The participant players were selected through a sampling based on participant observation, and subsequently, an interview, based on ethnomethodology principles. The testimonies caught with the RPG players point out the effectiveness of information appropriation once realized by them, since they can recognize the need to employ information which has been properly interpreted, to effectively use this information when they face situations in which their characters are exposed in an RPG match, to supersede imposed challenges and achieve victory in this game.

Keywords: information appropriation; RPG; players; ethnomethodology.

1 INTRODUÇÃO

O *Role Playing Game* (RPG) - no original, ou 'Jogo de Personificação', como é conhecido geralmente no Brasil – trata-se de uma atividade que visa proporcionar aos seus jogadores o acesso ao entretenimento e a diversão. A essência de um jogo deste tipo envolve os participantes – denominados 'jogadores' ou 'aventureiros' -, que são convidados a se fazer presentes junto de uma aventura, idealizada com antecedência e narrada geralmente por um jogador de nível mais experiente, denominado 'mestre'. Esta aventura abarca uma série de mistérios, percursos variados, desafios e armadilhas, as quais os jogadores são apresentados pelo mestre, e para lograr êxito junto a elas, os jogadores devem escolher cursos de ação e testar suas habilidades, através do uso de dados, que testam a sorte dos aventureiros, ao longo da narrativa proposta pelo mestre.

A Ciência da Informação, enquanto área do conhecimento, exhibe preocupações pertinentes quanto a informação. No que se refere a relação estabelecida entre sujeito e informação, uma dessas preocupações recai sobre o fenômeno da apropriação da segunda por parte do primeiro. Em especial, há o interesse crescente em se compreender as formas pelas quais esses sujeitos se apropriam da informação, para realizar as mais diversas tarefas e atividades. Ao se envolver em uma ou mais dessas atividades, os indivíduos atribuem significados conforme suas experiências, se valendo de informações em um processo constante de recepção, interpretando-as por meio de sua cognição para obter sentido e significado. A apropriação da informação pode ser compreendida como 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" (GUARALDO, 2020, p. 377).

Ao se considerar que a apropriação da informação pode ser compreendida como a consequência de uma ou mais atividades, estabelecidas pelo sujeito quando em contato com a informação e tendo por intento a produção e a obtenção de sentido e de significado junto a ela, e que os jogos como o RPG podem fomentar o acesso e o compartilhamento de informações e conhecimento entre seus jogadores, o presente artigo tem por objetivo identificar a apropriação de informação pelos jogadores de RPG, realizada no sistema D&D, com vistas a acessar a compreensão desses sujeitos, em termos de sentido e significado atribuídos por eles diante de sessões de RPG, quanto da interpretação das informações de

que necessitam para lograr êxito com suas personagens junto as aventuras elaboradas pelos mestres.

2 APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Informação se faz presente nas vidas e no cotidiano dos indivíduos. De acordo com Capurro e Hjørland (2007), a informação para as pessoas pode ser compreendida como aquilo que é empregado para se responder a dúvidas, sendo que seu emprego real se justifica na medida em que responde a necessidades individuais ou coletivas daqueles que dela se utilizarão, considerando-se para tanto uma diversidade de interpretações e de empregos possíveis para seu uso. Dessa forma, alcança-se um viés de que a informação necessita de uma visão subjetiva, daqueles que a empregam, e, portanto, escolhem e decidem o seu propósito, dentro de pelo menos um cenário ou contexto, o que encontra razão na defesa de que a informação é a “interpretação que o indivíduo faz da sua realidade” (ALVES; CORREIA; SALCEDO, 2017, p. 10).

No que se refere a relação entre sujeito e informação, um dos interesses da Ciência da Informação recai sobre o fenômeno da apropriação da informação, que é percebido quando o indivíduo se vale da informação para atender a alguns propósitos específicos, como alterar o seu estado de conhecimento, podendo assim reformular saberes anteriores ou mesmo reforçá-los, ou mesmo alcançar as respostas a questionamentos simples, provenientes de sua interação com outras pessoas ou com situações que lhe demandam atenção. É claro que essa percepção está sujeita a diferentes interpretações e significados, já que enquanto sujeitos informacionais, conforme pontua Araújo (2013), as pessoas se relacionam, de forma individual e/ou coletiva com a informação de diferentes maneiras, exercendo diferentes papéis em contextos socioculturais diversificados.

Uma das formas de se estabelecer essa relação entre sujeito e informação se dá por meio da apropriação da informação. Batista (2018) expõe o pensamento etimológico de alguns estudiosos a este respeito, assimilando o termo apropriação a assimilação, incorporação, interiorização e transmissão. No entanto, ao se encarar essas similaridades, constata-se, em consonância com a autora, que “a semelhança fundamental entre todos esses termos está na ideia de uma ação de deslocamento de uma coisa à outra, movimento em que o objeto deslocado permanece junto ao outro” (BATISTA, 2018, p. 213). O objeto aqui é entendido como sendo a informação, e seu deslocamento se dá de forma consciente, pela

ação do sujeito quando se apropria da informação com o intuito de empregá-la para uma ou mais possíveis finalidades.

Nesse cenário, o conceito de apropriação da informação se mostra como uma ocorrência que acompanha o processo informacional dos sujeitos. Miglioli e Souza destacam que

A apropriação da informação depende do processo de transferência de informação, ampliando sua aplicação para o momento em que o usuário passa a apreender a informação, não apenas recebê-la. Se o usuário toma a decisão de usar a informação e supre suas necessidades informacionais, a apropriação foi efetivada. A apropriação da informação é condição necessária ao receptor para validar a informação acessada. O indivíduo possui a habilidade de incorporar uma informação, como coisa, e organizá-la em suas capacidades mentais, atribuindo-lhe interpretações individuais, que finalmente se transformará em uma unidade de conhecimento. (MIGLIOLI; SOUZA, 2014, p. 1223).

A partir dessa constatação, faz-se crível pensar que os sujeitos informacionais, ao vivenciar seus diferentes papéis e funções diante da sociedade que são membros, acabam por buscar, acessar, recuperar e se apropriar de informações, conferindo a elas interpretações muitas vezes subjetivas, conferindo a mesma um caráter destacado de personalidade, para então aplicá-la da forma que julgam a mais viável e correta junto aos dilemas, situações e desafios variados, com vistas a se sobressair junto a eles e alcançar assim o sucesso diário em suas vidas.

Com esse pensamento, o fenômeno da apropriação da informação carece de ser estudado e compreendido sob uma perspectiva de cunho mais holístico, a se iniciar pela constatação inerente de Borges e Almeida Júnior (2022) quanto a existência diminuta de estudos e pesquisas científicas voltadas a apropriação da informação, e expandindo para uma abrangência que efetivamente circunde as interações proporcionadas pelas relações estabelecidas entre sujeitos e a informação.

3 O ROLE PLAYING GAME (RPG)

O RPG pode ser entendido tanto como um jogo de interpretação – na medida em que seus jogadores ou aventureiros são frequentemente colocados frente a situações e a contextos criados pelo mestre, as quais exigem deles consciência e capacidade cognitiva para empregar as informações pré-jogo (atributos de personagem, contexto geral da aventura em seu início, objetivos a serem alcançados), assim como aquelas que são disponibilizadas em

momentos estratégicos ao longo da aventura (pela resolução de enigmas e desafios por parte do jogador) - quanto de personificação, já que é da escolha dos jogadores confeccionarem suas personagens para a narrativa proposta pelo mestre, levando em consideração atributos e itens pré-estabelecidos pelo livro de regras.

Nesse raciocínio, Nunes (2004) apresenta o RPG como uma ferramenta utilizada para simular práticas e vivências junto aos jogadores, além de ser adaptável a qualquer ambiente e público, e de ser apoiado na troca de ideias e estimular novas relações. A vitória é o resultado de uma construção dos jogadores ao longo da narrativa proposta, recorrendo a cognição, ao conhecimento, a criatividade e a interação com os outros jogadores para encontrar a melhor solução face aos desafios e ameaças a serem enfrentadas. Ao contemplar mais de uma possibilidade de percurso e de resultados a serem vivenciados, Andrade (2011) ressalta que o RPG deixa de estimular junto aos jogadores o raciocínio linear, passando a explorar deles um pensamento holístico, que estimula a colaboração ao invés da competição para se sagrarem vitoriosos. Por conta disso, o jogo acaba por se tornar também uma forma de estimular seus participantes a conviver em um meio social, se apropriando de informações, realizando trocas uns com os outros por meio de interações e se sobressaindo frente as adversidades encontradas na narrativa.

Nos sistemas de RPG tradicionais mais comumente conhecidos, como é o caso de *Dungeons and Dragons* (D&D) - de 1974, fartamente inspirado em narrativas ficcionais consagradas, que ocorriam em períodos medievais e sistema alvo deste estudo – uma figura central, denominada ‘Mestre’, propõe uma narrativa, tendo por base sua experiência pregressa como jogador e as regras disponibilizadas no ‘Livro de Regras’ próprio deste sistema. Esta narrativa envolverá a todos os jogadores componentes de um agrupamento, cada um deles representados por meio de uma personagem, cujos dados e informações essenciais – como tipo de personagem, habilidades, características, entre outros – ficam registrados pelo jogador em uma ficha, para consultas e atualizações ao longo do desenrolar da trama proposta pelo mestre.

Além do teor dessas informações contidas nas fichas dos jogadores, são empregados dados, lançados pelos jogadores em momentos da narrativa em que se faz necessário medir uma ou mais determinadas características frente a um adversário, ou mesmo para testar a sua efetividade e sorte diante de um desafio imposto pelo mestre, dadas as circunstâncias e o contexto vividos na aventura. A ação escolhida pelo jogador é representada no jogo pela sua

personagem, sendo que o resultado da soma obtido no jogar dos dados determinará se ela foi exitosa ou não.

4 METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida junto à Paladins Game Store, em Goiânia – GO. O sistema de RPG escolhido para a presente pesquisa foi o D&D 5ª edição. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois visa observar decisões dos jogadores de RPG e a forma com que eles lidam com as informações adquiridas durante o jogo. Uma pesquisa qualitativa,

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 (MINAYO, 1994, p. 23).

Uma pesquisa qualitativa tem como objetivo explorar valores culturais, as relações estabelecidas entre os indivíduos, e a relação destes com o mundo. Quanto a sua natureza, é definida como descritiva, levando em consideração que

pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. [...] salientam-se aquelas que têm por objetivo estudar as características de um grupo: sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, nível de renda, estado de saúde física e mental etc. [...] São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população (GIL, 2008, p. 28).

Assim, compreende-se no contexto dessa pesquisa descritiva o propósito de levantar opiniões, atitudes e práticas dos jogadores de RPG em relação ao jogo, além de identificar características pertinentes aos membros desta comunidade, como sua familiaridade com as regras estabelecidas e constatar o uso de informações que tenham sido apropriadas pelos jogadores para efetuarem as decisões cabíveis a suas personagens durante o desenrolar da aventura.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, foram escolhidos jogadores maiores de dezoito anos, que demonstrassem conhecimento e experiência para com o jogo e/ou suas características relevantes. Optou-se por recorrer a amostragem não probabilística, por “não apresentar fundamentação matemática ou estatística, dependendo unicamente de critérios do pesquisador” (GIL, 2008, p. 91).

Foram empregadas duas técnicas com vistas a coleta de dados – a observação participante e a entrevista – baseadas nas definições de Gil (2008) e nas constatações oriundas do trabalho de Dumont e Pinheiro (2015). No que se refere a primeira, seu emprego se justifica pela percepção de fatos, posturas e atitudes demonstradas pelos membros da comunidade de que se almeja entender, com a anuência obtida como parte do processo de aprovação da pesquisa junto ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP/UFG).

A segunda técnica foi a entrevista, pois como aponta Gil (2008), ela permite obter dados mais densos e diversos no que se refere a vida social dos entrevistados. As entrevistas foram conduzidas durante o mês de abril de 2023.

Para proceder a análise dos dados coletados, utilizou-se a etnometodologia, conforme defendido por Dumont e Ramos (2018). Essa corrente da Sociologia se volta ao estudo da lógica do senso comum na vida dos sujeitos, considerados como os responsáveis quantos as escolhas e decisões tomadas ao longo de suas vidas. Pensando especificamente nos termos-chave da etnometodologia, como apresentados por Dumont e Ramos (2018), foi traçado um paralelo entre eles, o grupo de jogadores de RPG vistos enquanto sujeitos informacionais e o objetivo do estudo. Com isso, tem-se a seguinte organização:

- a) **Ações práticas ou realização:** Para entender as ações das personagens durante uma ou mais aventuras de RPG, é necessário dedicar tempo e atenção as posturas e decisões tomadas pelos jogadores em momentos variados ao longo da narrativa. Para isso, é necessário visualizar também os processos de (re)construção, (re)descoberta e (re)significação por eles apontadas. No caso desta pesquisa, se eles necessitam, buscam e utilizam informações durante a narrativa, atribuindo a elas significados contemplados a partir da leitura de recursos informacionais ligados ao jogo – como o livro de regras, as fichas de personagens, entre outros;
- b) **Indexalidade ou indicialidade:** Identifica os recursos de informação aos quais os jogadores recorrem para a tomada de decisão durante o jogo. No caso do D&D, a indexalidade permite conhecer o contexto compartilhado pelos jogadores diante das narrativas propostas pelos mestres. O teor das falas dos jogadores de RPG é imprescindível para a compreensão da relação estabelecida entre dois ou mais deles, assim como com o jogo em si;

- a) **Reflexividade:** Compreende as regras sociais pertinentes ao jogo, já que uma partida de RPG pode apresentar características que podem ser utilizadas para descrever o mundo social e o cotidiano de seus jogadores. Desse modo, se compreende que os discursos e as “limitações” dos entrevistados devem ser exploradas, com o objetivo de entender como ocorre o processo de ação-reflexão, no qual as influências do sujeito informacional no meio, e vice-versa, se apresentam;
- b) **Noção de membro:** A pesquisa com os jogadores de RPG, demonstra que eles devem ser capazes de compreender as características pertinentes ao jogo e a narrativa, bem como as regras, suas posturas, interações e motivações, dentre outros traços. Também é relevante entender como os jogadores se apropriam das características do jogo, como falas, jargões e atitudes, a fim de trazer maior compreensão quanto ao que o indivíduo está buscando desenvolver, demonstrando seu nível de maturidade em relação ao jogo;
- c) **Relatabilidade (*accountability*):** Procura evidenciar as relações entre os jogadores e o jogo, focando principalmente em relatos, histórias e ocorrências que informam sobre nuances e perspectivas vividas no RPG. É importante para identificar as apropriações informacionais realizadas pelos jogadores de RPG durante o jogo, ressaltando os possíveis sentidos e significados por eles atribuídos as ações, falas, posturas e decisões dos personagens que os representam nas narrativas.

5 OS JOGADORES DE RPG E A APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Os jogadores de RPG podem ser encarados enquanto sujeitos informacionais, na medida em que necessitam e operam com a informação para se sagrarem vitoriosos com suas personagens junto as aventuras propostas pelos mestres. Nesse sentido, esses jogadores estão também “[...] usando, buscando, sentindo falta ou disseminando informação, e que essas ações os constituem enquanto um tipo particular de sujeitos – justamente os sujeitos informacionais” (ARAÚJO, 2013, p. 3).

De modo a identificar a apropriação da informação por parte dos jogadores de RPG enquanto sujeitos informacionais, solicitou-se aos entrevistados que relatassem, dentro dos contextos vividos no sistema D&D, momentos em que reconheceram necessitar e/ou empregar informações para lidar de alguma forma com situações suscitadas pelos mestres durante a narrativa, e as formas como empregaram as mesmas, e os resultados obtidos.

Relato 1:

Jogadora / Aventureira: mulher. **Idade:** 24 anos. **Profissão:** Designer Gráfico

Situação vivenciada pelo personagem no RPG D&D: “Eu tenho um conhecimento amplo em herbologia, e quando eu fiz um Elfo da Floresta meu personagem, por consequência, sabia identificar as plantas também, e eu enchendo o saco dos mestres com isso”.

Ação prática / realização: A jogadora se aproveitou de um conhecimento que possui em sua vida – sobre a herbologia e suas aplicações – para obter vantagens em determinados momentos da narrativa proposta pelo mestre. Ao fazê-lo, demonstrou a capacidade de reconstrução de um conhecimento da vida real para ser empregado junto a uma atividade lúdica, atribuindo ao seu personagem uma característica compatível com o seu tipo e classe, utilizando informações oriundas da herbologia que fizeram sentido junto a personagem e a narrativa, atribuindo a elas significado e se destacando junto a aventura proposta no RPG.

Indexalidade: Herbologia – que não deve ser confundida com herbalismo – é o estudo das propriedades curativas e regenerativas das plantas. De acordo com o depoimento procedido, a jogadora informa ter-se apropriado de informações sobre essa área de estudos da botânica, estabelecendo seu emprego junto a personagem por ela desenvolvida na narrativa proposta, aplicando-o de forma relevante junto a mesma.

Reflexividade: Uma parte do mundo social da jogadora foi reconhecida, descrita e apropriada por ela como característica de seu personagem, um Elfo da Floresta. A ação-reflexão se faz presente ao se constatar que as influências da jogadora – enquanto sujeito informacional, que usa e dissemina um conjunto de informações apropriadas no mundo exterior ao da narrativa, e no meio, ao buscar formas de empregar essas informações e o conhecimento que possui junto a narrativa – se apresentam conscientemente neste depoimento.

Noção de membro: Nota-se que a apropriação de informações e do conhecimento quanto a herbologia, realizada na via pessoal da jogadora, foi utilizada de modo correlato por ela junto a uma narrativa de RPG. Isso foi possível pelo fato de a jogadora demonstrar compreensão sobre o personagem por ela escolhido e apontar para ele um traço compatível com sua classe e tipo, observando as regras do RPG e sua motivação pessoal para criar e vivenciar a narrativa do mestre empregando um Elfo da Floresta, com conhecimentos sobre herbologia, para se sobressair no jogo.

Relatabilidade: O paralelo de vida se faz evidente no depoimento da jogadora, já que é crível se supor que um Elfo da Floresta, pela vivência e experiência adquiridas ao longo do tempo,

possui conhecimento acumulado sobre plantas e suas capacidades medicinais. Percebe-se a apropriação da informação proveniente da herbologia quando sua personagem a aplica junto a identificação correta das plantas, revelando uma atitude e postura que exprimem o significado de se possuir o conhecimento e utilizá-lo de forma sabia para obter vantagem e êxito na aventura de que tomou parte.

Relato 2:

Jogadora / Aventureira: Mulher. **Idade:** 26 anos. **Profissão:** Estudante.

Situação vivenciada pelo personagem no RPG D&D: “Sim, eu curso design de moda e, jogando com um personagem, na ocasião, a gente precisou comprar roupas de tecidos finos, e como eu tinha um conhecimento, eu cheguei na loja e pedi por tecidos que eu conhecia na minha vida profissional que meu personagem poderia saber, porque ele também era um nobre”.

Ação prática / realização: A jogadora procurou utilizar de conhecimentos que tem em uma das funções que desempenha na sociedade junto a uma das narrativas que encontrou no D&D. Percebe-se que a jogadora, a partir de suas experiências como estudante de design de moda, se apropriou de informações que certamente teve acesso em seu curso e vivência no mercado que atua, as interpretou, e a partir disso, as aplicou em um determinado momento da narrativa vivenciada neste RPG, em especial para vestir de maneira apropriada a personagem apontada, que na narrativa era um nobre.

Indexalidade: O depoimento conferido evidencia que as informações adquiridas por ela ao longo de seu curso de design de moda e de sua experiência profissional foram utilizadas como recursos essenciais para a tomada de decisão encaminhada pela jogadora diante de uma situação vivenciada na narrativa do D&D. Ao compartilhar o contexto vivido em sua realidade, e o contexto experimentado na narrativa, a jogadora demonstrou ser capaz de se apropriar das informações disponíveis no primeiro caso e as empregar no segundo, se sobressaindo em um trecho da narrativa que fora proposta pelo mestre do jogo.

Reflexividade: O princípio da ação-reflexão é expresso no depoimento quando a jogadora revela a influência que sua experiência, envolvimento e conhecimento acadêmicos e profissional junto ao curso de design de moda lhe permitiram se sobressair junto a um determinado momento da narrativa do RPG, em que sua personagem se valeu deste conhecimento para exercer de forma apropriada uma escolha por tecidos para uma roupa. Nota-se a participação da mesma pessoa, exercendo diferentes papéis – como jogadora e

através e sua personagem - em contextos socioculturais diversificados – na narrativa e junto a um grupo de jogadores de RPG.

Noção de membro: A jogadora demonstrou compreender a situação / cenário em que sua personagem foi colocada em um determinado momento da narrativa, agindo com postura e decisões compatíveis com esse contexto proposto. O fato de sua personagem saber procurar e optar por tecidos que tinha conhecimento de antemão aponta o êxito na correlação com um aspecto real de sua vida, o de ser estudante de design de moda, e a aplicação deste conhecimento aponta sua maturidade perante o RPG e a narrativa em questão.

Relatibilidade: A relação entre a jogadora e o jogo se comprova no relato acima, em que o paralelo entre um aspecto que compõe a vida real – seu curso de design de moda, e o conhecimento nele adquirido – e a sua performance por intermédio de sua personagem, que ao adentrar uma loja de tecidos, soube escolher aqueles que melhor caberiam a esta personagem na narrativa. A apropriação das informações adquiridas ao longo de seu curso lhe permitiu realizar uma escolha consciente, fruto de decisão regada a aplicação de interpretação correta, quanto ao melhor curso de ação a ser tomado diante de um evento proposto na narrativa.

Relato 3:

Jogador: Homem. **Idade:** 27 anos. **Profissão:** Advogado

Situação vivenciada pelo personagem no RPG D&D: “Na minha primeira sessão de RPG, eu fiz um ladino imprudentemente, e sem saber a grande complexidade da classe. Nós nos separamos com um desafio relativamente simples, que era entrar em uma casa no meio de uma floresta. Foi uma catástrofe total. Eu corri para a frente do guarda, que ficava na porta da casa, não sabia direito como funcionava as regras e tentei blefar para ele. Perguntei algumas coisas, ele me perguntou se eu estava sozinho, se eu estava com alguém, eu tentei blefar, eu falhei, e eu não sabia como funcionava a falha do teste de blefar, e a minha resposta foi não, eu estou com um grupo de amigos, eles estão ali, um é um druida, um ranger. Eu dei para ele todas as informações”.

Ação prática / realização: O jogador relatou um momento de revés que experimentou, logo no início de sua experiência como aventureiro junto ao D&D. E esse revés se deu justamente pelo fato de o jogador ignorar informações básicas – neste caso, sobre a constituição de seu personagem, um ladino, e das regras quanto aos testes que envolvem ações que necessitam

testar a sorte, como no caso, a de blefar. Em uma ação simples, quando seu personagem foi interpelado por um guarda, suas falas e posturas foram justamente opostas as que se espera de um ladino, culminando na entrega de informações valiosas sobre seus associados e no fracasso da campanha.

Indexalidade: No momento em que a entrevista foi concedida, a fala do jogador denotou especificamente a ausência de consciência ou de atenção de sua parte para com a composição da personagem a que escolhera para uma campanha, logo quando do início de suas interações como aventureiro de D&D. Embora possa-se supor que a confecção deste personagem tenha sido procedida de acordo com as informações e regras disponíveis em recursos informacionais como o livro de regras – que traz em si os dados e características de cada classe de personagens disponíveis para que os jogadores escolham como representantes diante de uma ou mais narrativas – o próprio jogador, em seu depoimento, aponta uma falha pessoal ao se apropriar incorretamente dessas informações, tendo-as ignorado parcial ou completamente, em virtude de desconhecer o funcionamento das regras aplicáveis ao seu tipo de personagem escolhido.

Reflexividade: Ser questionado por figuras com algum grau de autoridade – como policiais ou guardas, por exemplo – é uma ação comum no dia a dia de indivíduos. Aparentemente, dada a tentativa e subsequente falha no blefe frente a uma dessas figuras em uma narrativa de D&D, o mestre soube explorar o discurso e postura limitadas, não do tipo de personagem escolhido, mas sim do jogador iniciante em utilizá-las da forma como o fez, diante de uma situação junto a narrativa proposta. Assumindo ser o D&D, como um tradicional RPG, um jogo calcado também na capacidade de interpretação de seus participantes, o mestre da narrativa em questão agiu de forma a testar o quão capaz o ladino se mostraria furtivo ou não frente a uma interpelação, dado que este mestre também era conhecedor do estilo e características pertinentes a este tipo de personagem. Como um jogador mais experiente, o mestre soube facilmente detectar a limitação do jogador iniciante, e levá-lo ao, como ele mesmo aponta, fracasso junto da narrativa. Ação pertinente a função do mestre, como estabelecido pela regra inerente ao jogo, já que dele advém as tarefas e desafios a serem vencidos pelos jogadores.

Noção de membro: Aqui se nota claramente a diferença entre a postura e a atitude de um jogador experiente e a de um principiante. No momento em que conferiu a entrevista, o jogador já se valia de alguma experiência junto ao RPG D&D, adquirida inclusive de falhas anteriores, como a que relatou em seu depoimento. Incapaz de se ater as características do

tipo de personagem que havia escolhido para uma de suas primeiras campanhas no D&D, hoje em dia ele demonstra consciência para com o erro cometido, compreendendo que o tipo de personagem que escolhera engloba posturas e atitudes que uma vez corretamente apropriadas, dadas as informações sobre as características de um ladino neste RPG, lhe permitiriam se sobressair facilmente junto a situação proposta pelo mestre, representado na figura de um guarda a lhe perguntar por informações. A autoanálise do jogador neste depoimento também aponta para seu nível diferenciado de maturidade frente ao D&D e suas instâncias.

Relatibilidade: O relato descrito acima pelo jogador evidencia um princípio relevante, na medida em que revela que, mesmo diante do acesso as informações pertinentes quanto ao tipo, classe e características de uma personagem a ser criado e desenvolvido para uma narrativa proposta dentro do sistema D&D de RPG, o processo de apropriação delas não ocorreu de forma satisfatória, uma vez que as ações desempenhadas nessa fase inicial pela personagem escolhida foram contraditórias aquilo que se espera encontrar, em termos de postura e de sentido, junto a um ladino. As decisões tomadas pelo jogador, diante de um processo ineficaz de apropriação e de aplicação das informações pertinentes gerou um resultado negativo, conforme ilustrado no relato acima, de fracasso da personagem junto a narrativa proposta.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao proceder as análises quanto as performances dos jogadores / aventureiros de RPG diante de partidas deste jogo no sistema D&D, com vistas a identificar a ocorrência do fenômeno da apropriação de informações por parte deles, constata-se que eles, enquanto sujeitos informacionais, durante circunstâncias e momentos vividos ao longo das narrativas propostas pelos mestres do jogo, recorrem ao emprego de informações, necessárias para vencer situações e desafios impostos. O seu uso correto pode inclusive ser fundamental para decretar o êxito ou o fracasso de uma personagem ao longo da narrativa.

Jogadores de RPG podem se apropriar de informações pertinentes para realizarem a aventura tanto através de recursos informacionais próprios do jogo, como o livro de regras e as fichas dos personagens, bem como da recorrência a outros fatores não diretamente voltados a narrativa e ao jogo, como por exemplo, aulas e cursos que tenham frequentado, ou mesmo hobbies e atividades que realizam fora de uma esfera profissional ou acadêmica.

Independente do caminho por eles escolhido, os depoimentos ilustram que esses jogadores, enquanto sujeitos informacionais, reconhecem a necessidade de contar e de empregar informações em momentos da narrativa e para tanto, atuam de forma a buscar e a utilizar informações provenientes de recursos e fontes internas e externas ao RPG, aplicando-as com suas personagens junto a uma diversidade de contextos socioculturais propostos nas narrativas dos jogos em que se envolvem

Pode-se estimar que outros sistemas de RPG – Storyteller, Tormenta, Order & Chaos, entre outros – também possuam narrativas e regras similares e particulares, e possam apontar para a apropriação da informação por parte de seus jogadores. Mesmo no que se refere ao sistema D&D, tido como um dos mais populares e difundidos entre a comunidade de jogadores de RPG, outras análises mais específicas, envolvendo a apropriação da informação podem ser fomentadas e procedidas, como por exemplo os mestres do jogo e sua apropriação de informações junto ao livro de regras, ou mesmo as possíveis falhas junto a essa apropriação por jogadores novatos, como foi o caso de um dos depoimentos aqui apresentados, dentre outras possibilidades.

Novas pesquisas se fazem necessárias, inclusive na área de Ciência da Informação, com vistas ao preenchimento dessas e de outras possíveis lacunas existentes entre os jogadores, ao se considerá-los mais pormenorizadamente enquanto sujeitos informacionais, e suas características e preferências para a realização da apropriação da informação pertinente as narrativas e as regras do RPG.

REFERÊNCIAS

ALVES, Mariana de Souza; CORREIA, Anna Elizabeth Galvão Coutinho; SALCEDO, Diego Andres. Práticas leitoras e informacionais: mediação e apropriação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017. Marília. **Anais** [...] Marília: UNESP, 2017. Disponível em:
http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/25/649. Acesso em: 14 jun. 2023.

ANDRADE, Flávio. **Caminhos para o uso do RPG na educação**. São Paulo: FabLab Livre SP, 2011. Disponível em:
[https://fablablivresp.prefeitura.sp.gov.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos_pa ra o uso do rpg na educacao.pdf](https://fablablivresp.prefeitura.sp.gov.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf). Acesso em: 4 mai. 2023.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O sujeito informacional no cruzamento da Ciência da Informação com as Ciências Sociais. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013. Florianópolis. **Anais** [...] Florianópolis: UFSC, 2013. p. 1-20.

Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/184435>. Acesso em: 14 mai. 2023.

BATISTA, Carmen Lúcia. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 210–234, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/74317>. Acesso em: 30 abr. 2023.

BORGES, Ellen Valotta Elias; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Apropriação: um pilar central da Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 28, n. 4, p. 01-27, out./dez. 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/119843/85993>. Acesso em: 28 jun. 2023.

CAPURRO, R.; HJORLAND, B.; CARDOSO (TRAD.), A. M. P.; FERREIRA (TRAD.), M. da G. A.; AZEVEDO (TRAD.), M. A. de. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 12, n. 1, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22360>. Acesso em: 30 mai. 2023.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO, Edna Gomes. Incursões teórico-metodológicas da etnometodologia na Ciência da Informação: aplicações em pesquisas sobre leitura. **Inf & Soc.: Estudos**, João Pessoa, v. 25, n. 3, p. 41-79, set/dez., 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/22773/14523>. Acesso em: 22 mai. 2023.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 23, n. 3, p. 188–205, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22577>. Acesso em: 29 mai. 2023.

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

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. Cartas de leitores como espaços privilegiados de apropriação da informação e dos efeitos de sentido. **Informação & Informação**, Londrina, v. 25, n. 1, p. 373-404, 2020. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/34846/pdf_1. Acesso em: 28 abr. 2023.

MIGLIOLI, Sarah; SOUZA, Rosalí Fernandez de. Apropriação da informação por surdos no ambiente web. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 15., 2014. Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte: UFMG, 2014. p.1221-1241. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/186194>. Acesso em: 30 jun. 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli**, Florianópolis, SC, v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75/5490>.

Acesso em 14 mai. 2023.