**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**INSTITUTO DE PSICOLOGIA**

**Karina Trajano Ceoni**

# O Desenvolvimento da Sociabilidade, mediado por Role-Playing Games e avaliado a partir de Sociogramas.

**São Paulo**

**2020**

**Karina Trajano Ceoni**

# O Desenvolvimento da Sociabilidade, mediado por Role-Playing Games e avaliado a partir de Sociogramas.

Versão Corrigida

Tese apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo como requisito para obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano.

Orientadora: Profa. Dra. Edda Bomtempo

**São Paulo**

**2020**

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catalogação na publicação
Biblioteca Dante Moreira Leite
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

Ceoni, Karina Trajano
Compartilhando Mundos de Imaginação: O Desenvolvimento da Sociabilidade em Jogadores de Role-Playing Games avaliado com Análise de Redes Sociais. / Karina Trajano Ceoni; orientadora Edda Bomtempo. -- São Paulo, 2020.
119 f.
Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) -- Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 2020.

1. Jogos. 2. Redes Sociais. 3. Role-Playing Games. 4. Espaço Potencial. 5. Socialização. I. Bomtempo, Edda, orient. II. Título.

CEONI, Karina Trajano

O Desenvolvimento da Sociabilidade, mediado por Role-Playing Games e avaliado a partir de Sociogramas.

Tese apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo como requisito para obtenção do título de Doutor em Psicologia.
Área de concentração: Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano.

**Aprovada em: ____ / ____ / _____**

**Banca Examinadora:**

**Prof. Dr. _____ Instituição: _____**

**Julgamento:_____ Assinatura: _____**

**Prof. Dr. _____ Instituição: _____**

**Julgamento:_____ Assinatura: _____**

**Prof. Dr. _____ Instituição: _____**

**Julgamento:_____ Assinatura: _____**

**Prof. Dr. _____ Instituição: _____**

**Julgamento:_____ Assinatura: _____**

**Prof. Dr. _____ Instituição: _____**

**Julgamento:_____ Assinatura: _____**

**Dedicatória**

Às fadas e aos heróis,
às mil vidas vividas através de magos e ladinos cujos nomes já foram esquecidos.
Aos momentos fantásticos que nos arrebatam inteiros e nos permitem ser plenos.

**Agradecimentos**

Investigar os fenômenos que me são caros sob a orientação de mentes brilhantemente instruídas e contando com o amparo de uma instituição como a Universidade de São Paulo é uma oportunidade única. Minha gratidão ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, aos alunos, professores e funcionários que, em conjunto, tornam esse Instituto o que ele é: um espaço agradável, mantido com o esforço de muitos, onde as discussões são abertas e as possibilidades incontáveis.

Agradeço também a todos os jogadores que participaram da saga que foi desenvolver e executar esta pesquisa. Não apenas os vinte e seis que acompanhei durante um ano, mas todos aqueles que antes disso responderam aos meus questionários, comentaram sobre as minhas questões, permitiram que eu utilizasse os comentários feitos em comunidades e redes sociais.

Agradeço ao Gustavo Braunsperger da Cunha, meu companheiro de aventuras dentro e fora do jogo. Nós conseguimos.

Agradeço à minha orientadora, professora Doutora Edda Bomtempo, que me propôs o desafio do doutorado em 2015, quando eu era aluna especial, e me acompanhou nesta pesquisa.

Agradeço à professora Doutora Jane A. Marques, que de certa forma me orienta desde a graduação, sempre me apoiando e oferecendo conselhos precisos e preciosos.

Agradeço aos meus pais, Helena V. Trajano e Francisco C. Cione, assim como agradeço a uma longa lista de professores, pessoas que acreditaram na cultura e no conhecimento, que me inspiraram a perguntar (mesmo que silenciosamente), a buscar as respostas e a gostar de aprender.

*"All the world is made of faith, and trust, and pixie dust."*
*J.M. Barrie, Peter Pan*

**Resumo**

Jogadores de *Role-Playing Games* (RPG) recorrentemente associam a prática do jogo a uma melhora nas habilidades sociais. Diversas pesquisas que utilizam questionários e *surveys* (Ceoni & Marques, 2007; Silva & Silveira, 2010; Brace, 2012; Ewalt, 2016) apontam que a relação entre o RPG e o desenvolvimento da socialização é frequentemente enfatizada pelos jogadores. Na presente pesquisa, temos o objetivo descrever as percepções dos RPGistas sobre a experiência do jogo e a relação dessa experiência com o desenvolvimento de habilidades sociais do jogador. Como objetivos secundários buscamos investigar se o jogador percebe essas experiências como positivas ou negativas; E se as experiências nos processos de socialização dentro do jogo influenciam a rede social do jogador. O método de pesquisa inclui a observação participante, entrevista semiestruturada e a análise de redes sociais. Observamos três grupos de RPG[1] diferentes ao longo de aproximadamente um ano, totalizando 28 jogadores e aproximadamente 750 horas de observações e exploração de dados com os jogadores. Coletamos dados relativos às amizades de Facebook de três dos jogadores, um de cada grupo, em dois momentos: no início das observações, em meados de 2017, e próximo à finalização das observações, em meados de 2018. Os dados foram organizados e apresentados em forma de redes sociais dos três jogadores participaram do processo de análise, ajudando a identificar e descrever os clusters que emergiram nas redes sociais. Discutimos ainda os movimentos entre esses clusters e a percepção dos jogadores sobre suas interações nos meios indicados pelos gráficos de redes sociais. Concluímos que os jogadores encontram oportunidades de socialização em vários dos meios dos quais participam. As redes sociais analisadas identificaram atividades em clusters como: família, amigos, trabalho, educação (escola, faculdade ou cursos de longa duração) e outros. Dois importantes resultados se mostraram: (1) os grupos de RPG dos jogadores observados estão inseridos no cluster de amigos de forma bastante conectada, sendo muito difícil distinguir "amigos" de "colegas de jogo" através das redes sociais; (2) os jogadores demonstram alguma surpresa ao notar o crescimento nos seus contatos em outros clusters (família e trabalho em especial), que não o de amigos e RPG. Notamos que, embora a subcultura do jogo seja um meio propício à socialização, e de fato seja o meio no qual muitas amizades significativas se originam e se mantém, nossas observações sugerem que os jogadores estão mais sensíveis (ou mais atentos) a esse meio do que aos demais. Eles percebem e buscam as oportunidades de socialização mais nitidamente entre outros RPGistas. Isso se dá tanto pelas características do jogo quanto pelas possibilidades da subcultura do RPG. (3) Por tratar-se de uma atividade lúdica e de lazer, no RPG as pessoas buscam jogar juntas, isso deixa o espaço potencial mais acessível, disponível para interações que tendem a ser mais espontâneas e criativas do que aquelas que experimentam em outros ambientes sociais. A experiência social em espaços de brincadeira é mais confortável, favorece aproximações mais profundas. O grupo social dos amigos é o lugar onde os jogadores sentem que melhor expressam o eu real (*self*). Nos contextos sociais comuns (família, trabalho, igreja) as pessoas assumem papéis relativamente fixos; filho, mãe, funcionário, gerente, etc. Na subcultura do RPG a capacidade do jogador de experimentar e representar diferentes papéis é estimulada e apreciada pelos pares, em um processo criativo e integrador.

Palavras-Chave: Jogos, Desenvolvimento Social, Role-Playing Game, Espaço Potencial

[1] Trata-se de grupos sociais, espontâneos, de pessoas que se reúnem para jogar. Não de grupos criados pelos pesquisadores com função metodológica.

**Abstract**

Role-Playing Games (RPGs) players often associate their practice of the game with an increase in social skills. Research using questionnaires and surveys (Ceoni & Marques, 2007; Silva & Silveira, 2010; Brace, 2012; Ewalt, 2016) point out the recurrent emphasis on the association between RPG practice and a development in socialization by players. The current research aims to describe the players perception of the gaming experience and the relation of that experience with the development of social skills. As a secondary objective we aim to investigate if gaming experiences are perceived as positive or negative; and if social experiences within the game context affect the social network of the player. The research method includes participant observation, semi structured interviews and social network analysis. We observed three different RPG groups2 throughout the span of a year, totaling 28 players and approximately 890 hours of observation and exploration of data alongside the players. We collected data pertaining to Facebook connections of one player in each group at two separate moments: at the beginning of the observation period in 2017 and closer to the conclusion of observations in 2018. The collected data was organized and presented in the form of social networks, with the three players who participated in the analysis helping to identify and describe emerging clusters in the social networks. We then discussed the mobility among clusters and the perception of players regarding their interactions within the media indicated by the social network graphs. We have concluded that players find opportunities for socialization in several of the media in which they take part. Analyzed social networks showed activity in clusters such as family, friends, work, education (school, college or long-term courses), among others. It is interesting to notice that (1) the RPG groups of observed players are included in the friend's cluster in a very connected way, making it difficult to make a distinction between "friends" and "game partners" via the social networks; (2) players were surprised to notice an increase in the number contacts on clusters (especially family and work) other than the clusters related to friends and RPG. Our observation of the groups suggests that, even though the RPG subculture represents a propitious medium for socialization and is, in fact, the medium in which many meaningful friendships are started and maintained, it is also a medium of which players are significantly more aware. Players perceive and seek socialization opportunities primarily with other RPG players. This is due both to the specific characteristics of the game and to the possibilities of the RPG subculture; (3) because they are ludic and leisurely activities, RPGs induce participants to play together in groups, which renders the potential space more accessible and available for interactions that tend to be more spontaneous and creative than those in other social environments. Social experience in playful environments is more comfortable, facilitating deeper social interactions. The social group of friends is the place where players feel they can better express their true selves. In common social contexts (family, work, church) RPG players assume relatively fixed roles such as son, mother, employee, supervisor, etc. Within the subculture of RPG, the ability of players to experiment with and play different roles is stimulated and appreciated by peers in a creative and integrative process.

Key-words: Game, Social Development, Role-Playing Game, Potential Space

[2] This refers to social groups spontaneously created by players as they gathered to play RPG, not to groups created by the researchers with a methodological goal.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Post on-line de uma jogadora de RPG. ....27
Figura 2 – Exemplo da lista de amigos coletada ....67
Figura 3 – Exemplo da lista limpa e estruturada ....68
Figura 4 − Lista de arquivos gerados ....69
Figura 5 − Menus do Facebook em que todos os contatos são listados em “Amigos” ....78
Figura 6 – Comparativo entre os dados brutos coletados ....78
Figura 7 - Distribuição de comunidades para rede da primeira jogadora utilizando a resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 66 comunidades ....80
Figura 8 - Distribuição de comunidades para rede da primeira jogadora com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 110 comunidades ....80
Figura − Rede da primeira jogadora em 2017: 519 vértices, 3638 arestas, grau médio 13.31, comprimento de caminho médio 3,561 e diâmetro 10 ....81
Figura 10 – Rede da primeira jogadora em 2018: 620 vértices, 3957 arestas, grau médio 12.765, comprimento de caminho médio 3.582 e diâmetro 9 ....81
Figura 11 − Sub-clusters do Cluster C, se calculados com resolução de Modularidade 0.5 ....86
Figura 12 − Sub-clusters do Cluster A, se calculados com resolução de Modularidade 0.5 ....86
Figura 13 - Distribuição de comunidades para rede do segundo jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 26 comunidades ....90
Figura 14 - Distribuição de comunidades para rede do segundo jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 34 comunidades ....90
Figura 15 − Rede do segundo jogador em 2017: 154 vértices, 470 arestas, grau médio 6.104, comprimento de caminho médio 2.491 e diâmetro 5 ....91
Figura 16 – Rede do segundo jogador em 2018: 176 vértices, 547 arestas, grau médio 6.216, comprimento de caminho médio 2.533 e diâmetro 5 ....91
Figura 17 − Hub representando a namorada do jogador observado. Com grau 90, conecta-se a 51,72% de todos os nodos da rede. ....94
Figura 18 − Hub representando o irmão do jogador observado. Com grau 45, conecta-se a 25,86% de todos os nodos da rede. ....95
Figura 19 − Distribuição de comunidades para rede do terceiro jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 16 comunidades ....98
Figura 20 - Distribuição de comunidades para rede do terceiro jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 17 comunidades ....98
Figura 21 − Rede do terceiro jogador em 2017: 95 vértices, 449 arestas, grau médio 9.453, comprimento de caminho médio 2.39 e diâmetro 8 ....99
Figura 22 – Rede do terceiro jogador em 2018: 106 vértices, 462 arestas, grau médio 8.71, comprimento de caminho médio 2.73 e diâmetro 9 ....99
Figura 23 - Cluster I do jogador C ....101
Figura 24 - Clusters A (verde) e J (azul) do jogador C ....102
Figura 25 – Discussão sobre “conteúdos aprendidos para o jogo”, no grupo D&D DMs Only ....108
Figura 26 – Respostas de membros do grupo “Pensando Dungeons & Dragons” à pergunta “Como o RPG influenciou a sua vida?” ....109
Figura 27 - Motivações identificadas nas respostas à pergunta "Por que você joga RPG?" ....111

Figura 28 – Respostas on-line dadas à pergunta: “Por que você joga RPG?” .....112
Figura 29 - Comentários dos jogadores sobre "chorar em jogo".....114
Figura 30 - Idade dos participantes no seu primeiro contato com RPG .....115
Figura 31 - Conversa on-line entre um narrador (azul) e um jogador (cinza) .....116
Figura 32 - Exemplos de jogadores buscando grupos e organizando jogos em comunidades online.....120
Figura 33 - Depoimento e ilustração retratando cena do jogo .....121
Figura 34 – Depoimento de jogadora .....122
Figura 35 – Desenho autoral em que jogador retrata personagens .....123
Figura 36 – Depoimentos on-line coletados no Grupo “Pensando Dungeons & Dragons” .....124
Figura 37 – Depoimentos on-line.....127
Figura 38 - Duração das observações e duração dos jogos do segundo grupo observado .....129

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Caracterização dos participantes.....60
Tabela 2 - Tempo (em horas) dedicado à cada Grupo observado.....66
Tabela 3 - Caracterização dos Grupos online frequentados pelos participantes .....70
Tabela 4 - Jogadores do primeiro Grupo observado .....76
Tabela 5 − Identificação dos clusters apresentados nas Figuras 11 e 12 .....82
Tabela 6 − Jogadores do segundo grupo – 40 sessões observadas .....88
Tabela 7 − Identificação dos clusters apresentados nas Figuras 15 e 16 .....92
Tabela 8 − Jogadores do terceiro grupo – 14 sessões observadas (6 presenciais e 8 on-line).....96
Tabela 9 – Identificação dos clusters apresentados nas Imagens 19 e 20 .....100
Tabela 10 − Número total de contatos nas redes de cada jogador .....103
Tabela 11 − Número total de links (arestas) nas redes de cada jogador .....104
Tabela 12 − Grau médio observado nas redes de cada um dos jogadores .....105
Tabela 13 − Diâmetro das redes de cada jogador observado .....106
Tabela 14 − Comprimento médio do caminho de cada uma das redes observadas .....106

**SUMÁRIO**

Apresentação ..... 14
1 Introdução ..... 17
2 Referencial Teórico ..... 20
2.1 RPG: Definição, Aspectos históricos e contextuais ..... 23
2.1.1 Pequenas mudanças; o contexto atual ..... 26
2.1.2A permeabilidade do círculo mágico ..... 30
2.2 RPG e socialização ..... 33
2.2.1 A Importância da socialização ..... 37
2.2.2 Socialização no RPG ..... 39
2.2 RPG e espaço potencial ..... 45
2.3 Análise de redes sociais ..... 55
3 Método ..... 59
Participantes ..... 59
Instrumentos: ..... 61
Procedimentos de coleta de dados: ..... 65
Procedimentos de análise de dados ..... 71
4 Resultados e Discussão ..... 75
4.1 Redes Sociais ..... 75
Primeiro grupo observado ..... 75
Jogadora A: A evolução da rede social ..... 78
Segundo grupo observado ..... 87
Jogador B: Evolução da Rede Social ..... 89
Terceiro grupo observado ..... 95
Jogador C: Evolução da Rede Social ..... 97
Grau, Grau-médio, Diâmetro e Comprimento Médio do caminho nos Sociogramas observados ..... 102
4.2 Aspectos perceptivos e sociais nas observações e entrevistas ..... 107
4.3. Aspectos perceptivos e sociais na subcultura ..... 117
5 Conclusões ..... 128

Limitações e possibilidades futuras ..... 134
6 Referências Bibliográficas ..... 136
Anexo 1 - Planilha de Observações do Primeiro Grupo ..... 143
Anexo 2 - Planilha de Observações do Segundo Grupo ..... 144
Anexo 3 - Planilha de Observações do Terceiro Grupo ..... 145

## Apresentação

Os dados para essa pesquisa foram coletados em 2017 e 2018, foram as últimas mesas presenciais que eu joguei. Depois disso eu me mudei de cidade e quando estava me adaptando e me preparando para montar um grupo local tivemos a pandemia de Covid-19[3] com as medidas de distanciamento social e quarentena. Isso mudou o jeito que as pessoas jogam, mas elas não deixaram de jogar. O *YouTube* e o *Twitch*[4] fervilham de novos canais onde os grupos disponibilizam seus jogos para que outros assistam. O meu grupo atual é mais discreto, escondido do grande público seguimos com encontros semanais no *Discord*[5] e no *Roll20*[6]. Talvez seja em momentos assim que as pessoas mais precisem brincar, mais precisem da criatividade para poderem fugir para o mundo da fantasia, sem fronteiras e sem *lockdown*. Na fantasia podemos relembrar o sentimento de liberdade, podemos abafar a impotência e as incertezas diante de circunstâncias que nos deixam desconfortáveis.

O interesse de pesquisar jogos, em especial Role-Playing Games em suas diversas formas, não é novo para mim. Eu joguei RPG pela primeira vez em 1998, não foi um jogo especialmente bom, mas serviu para me apresentar o mundo de possibilidades do que o jogo poderia ser e oferecer. Em 1999 eu fui aprovada pela Fuvest para o curso de Física da UFSCar e, com solicitação de remanejamento, transferida para o curso de Meteorologia do Instituto de Astronomia e Geofísica da USP.

Em 2000 eu e uns amigos organizamos um grupo que jogaria junto por quase cinco anos. Esse grupo tinha uns quatro ou cinco membros que eram sempre os mesmos e outras três ou quatro vagas para pessoas que iam e vinham, participavam por um tempo e depois sumiam, dando lugar para outra pessoa até que alguém se ajustasse melhor a dinâmica das pessoas que eram constantes na mesa e acabassem ficando por ali por um tempo mais longo.

Em 2005 eu estava na primeira turma do curso de Lazer e Turismo da Escola de Artes, Ciência e Humanidades da USP. Eu fiz iniciação cientifica comparando o público espontâneo de RPG com alunos de ensino médio em uma época em que estudos sobre o uso educativo do RPG eram bastante comuns. Meu trabalho de conclusão de curso, em 2009, foi um desdobramento da

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic
[4] Plataforma de streaming: https://www.twitch.tv/
[5] Plataforma para chat: https://discord.com/
[6] Plataforma para tabuleiros digitais: https://roll20.net/

iniciação cientifica, intitulado “O jogo entre dois mundos: A Relação entre o jogo e o metajogo nos RolePlaying Games on-line e Tabletops”, no qual eu explorei as atividades não diretamente relacionadas aos jogos nas quais os jogadores acabam envolvidos por causa o jogo. A verdade é que, no que concerne à educação, o jogo sempre me pareceu mais como um elemento de motivação do que como um elemento de transmissão de conteúdo formal. Infelizmente foram alguns anos antes dessa visão ser formulada com clareza.

Em 2012 eu concluí o mestrado em Modelagem de Sistemas Complexos, também na EACH-USP, com a dissertação de título “Entre o jogo e a Realidade: Um estudo sobre as redes de trocas e parentescos em jogos online”. A proposta do trabalho era comparar o comportamento de guildas de jogos com o comportamento de sociedades orgânicas e mecânicas definidas por Durkheim, utilizando redes sociais para identificar a organização dos jogadores em um jogo multi-player onde havia casamentos, relações virtuais de parentesco e simulação de estruturas familiares. Eu cursei graduação em Filosofia tanto na USP (2012) quando na UFSC (2013-2014). Cursos que infelizmente não tive a chance de concluir, mas que adoraria retomar.

Eu passei o ano de 2015 preparando meu projeto de pesquisa e em 2016 fui aprovada para o Doutorado no Instituto de Psicologia. O interesse pela psicologia já estava espalhado pelos anos anteriores, Jacob Levy Moreno é citado nos meus trabalhos de graduação e mestrado. Eu já tinha estado no IP-USP para várias disciplinas optativas e como aluna especial.

Esse trajeto mostra o meu olhar sobre o RPG, foi um interesse muito pessoal que despertou meu olhar para esse objeto de pesquisa. Eu tive que me adaptar aos interesses e possibilidades da academia investigando também jogos digitais, que tem impacto e público muito maiores que os tradicionais RPGs de papel e lápis (*tabletops*). Um caminho de olhar o jogo como um fenômeno, como uma simulação, para olhar mais delicado que investiga a relação do jogador com o jogo.

Tudo isso para constatar algumas mudanças. A comunidade de jogadores que eu observei no Brasil em 2017 e 2018 é muito diferente da que Gary Alan Fine observa e descreve nos EUA na década de 1980. Ainda assim não tenho dúvidas de que uma descende diretamente da outra. Não só a comunidade de jogadores mudou, o jogo também mudou. Os títulos mais populares, a forma como as pessoas jogam, a integração que as editoras de jogos oferecem com plataformas digitais.

No final de 2020 olhei esse trabalho e ponderei se o que eu descrevi nele ainda existia. Acredito que os sentimentos ainda existem, os jogadores ainda vão falar sobre como o jogo permite

o contato com os amigos, sobre a criatividade, sobre a liberdade, exatamente como diziam desde 1970 quando o jogo surgiu. As formas de jogar, o perfil dos jogadores e as ferramentas para o jogo, essas sim, mudaram vastamente e vão continuar mudando.

Esse trabalho oferece algumas respostas que me parecem validas tanto para 1980 quanto para a atualidade, discutiremos isso a seguir. O que não discutiremos, mas acredito que essas páginas ofereçam também, é um registro de um momento na subcultura do RPG. Uma subcultura viva e em constante adaptação e mudança. Conectando pessoas e novas tecnologias à histórias e mitos antigos, ao sonho de explorar novas terras, novos planetas ou novas ideias, ao desejo de cavalgar unicórnios e voar em dragões, e a magia de aproximar os sonhos da realidade.

## 1 Introdução

No presente trabalho, temos por objetivo descrever as percepções dos RPGistas sobre a experiência do jogo e a relação dessa experiência com o desenvolvimento de habilidades sociais do jogador. Como objetivos secundários buscamos investigar se o jogador percebe essas experiências como positivas ou negativas; E se as experiências nos processos de socialização dentro do jogo influenciam a rede social do jogador, ou seja, se o jogador apenas percebe-se mais social ou se algum efeito pode ser verifica além da percepção do jogar.

Levantamos essas questões tendo em vista pesquisas anteriores (Fine, 2002; Waskul, 2006; Ceoni & Marques, 2007; Silva & Silveira, 2010; Brace, 2012; Ewalt, 2016) que recorrentemente apontam o fator social como um dos motivos pelos quais os jogadores se envolvem com o jogo e participam dele. Essas pesquisas, em sua maioria, utilizaram observação, entrevistas, questionários e autoetnografia e nos levam a concluir que o jogador de RPG percebe-se mais sociável por causa do jogo. Levantamos então a hipótese de que a rede social do jogador reflete essa percepção e apresenta movimentos, e crescimento, em função da relação do jogador com o jogo. O jogo de RPG motiva a socialização, afeta positivamente a percepção do jogador quanto as suas habilidades sociais e afeta positivamente sua rede social, estimulando o estabelecimento de novas relações.

Para verificar essas hipóteses utilizaremos a análise de redes sociais, observação participante, entrevista semiestruturada e observação de comunidades online de jogadores.

Com as redes sociais, ou sociogramas, buscamos indícios do exercício das competências sociais para além da percepção do jogador e discutimos o quanto a atividade social relacionada ao jogo pode ser verificada com uma análise da rede social construída a partir do Facebook. Com a observação participante pretendemos investigar as características promotoras de socialização do jogo e como ele se distingue de outras atividades para os jogadores. A entrevista semiestuturada complementa a investigação sobre a percepção do jogador e captura o perfil dos jogadores. Por fim a observação das comunidades ajuda a compreender como se dão as interações dentro dessa subcultura.

*Role-Playing Games*, ou RPGs[7], são jogos de interpretação de papéis, que incluem ainda a narrativa e a estratégia como seus principais elementos. No jogo, os jogadores criam seus próprios

[7] Aqui, tratamos apenas dos RPGs tradicionais (chamados *pen and paper* ou *tabletop Role-Playing Games*) e não das versões eletrônicas desses jogos, que frequentemente são descritas com o mesmo acrônimo.

personagens e, com auxílio de um mediador ou Game-Master (GM)[8], contam as histórias e aventuras desses personagens. O jogo tem regras que controlam as possibilidades de os personagens serem bem-sucedidos em determinadas tarefas de acordo com as suas características e habilidades. É uma atividade de criação coletiva moderada pelas regras do jogo, envolve elementos de estratégia, sorte e simulação advindos de rolagens de dados e da participação criativa de todos os jogadores envolvidos. Trata-se de um jogo de mesa, em que as pessoas se reúnem para jogar presencialmente.

Essa construção coletiva envolve a criação de um personagem para cada jogador, esse grupo de personagens vai habitar um universo fictício e assumir o protagonismo da história. O personagem se torna o avatar do jogador no mundo de fantasia, é principalmente por meio dele que o jogador afeta a história e experiencia o mundo elaborado no jogo. Muitos jogadores atribuem ao personagem a característica libertadora que permite uma maior socialização dentro do jogo. O personagem é a máscara. Através do personagem o jogador experimenta diferentes personas, diferentes formas de se comportar e de lidar com as situações propostas pelo jogo, podendo incorporar à sua subjetividade aquelas que lhe parecerem adequadas, ou que lhe tiverem trazido experiências positivas. Nesse aspecto o jogo é um playground onde comportamentos podem ser testados criativamente e as consequências vão ser apresentadas pelo GM ou por outros jogadores, enriquecendo a experiência.

Nossa abordagem teórica assume analogia entre o espaço do jogo e o espaço potencial proposto por Winnicott. Como experiência cultural e social o jogo só é possível em decorrência do suficiente amadurecimento do espaço potencial dos jogadores e da habilidade deles de compartilhar um ambiente imaginário, um conjunto de símbolos e regras.

O RPG dá aos jogadores a oportunidade de criar. A experiência criadora está profundamente relacionada à experiência de ser. Os outros jogadores testemunham essa criação e interagem com ela dando continuidade a história. Assim, coletivamente, os participantes endossam as contribuições uns dos outros com o jogo, validando e aproximando a criação coletiva do mundo real. Para o jogador de RPG a história construída não é um diálogo interno, controlado, com um outro imaginário. Graças à participação dos outros jogadores as interações mantem alguma

[8] O mediador é chamado de “narrador”, “mestre do jogo” ou “Game Master”.Nos referiremos a ele como GM no decorrer deste trabalho.

imprevisibilidade, o outro é personagem sobre o qual o jogador não tem total controle e o diálogo envolve as vozes do grupo.

Esses tópicos serão aprofundados nos próximos capítulos da seguinte maneira: O segundo capitulo apresenta o referencial teórico que será utilizado, dividido em quatro partes. Na primeira parte, intitulada RPG: Definição, aspectos históricos e contextuais, definimos o que é o RPG e apresentamos o contexto histórico e cultural do RPG. Na segunda parte, RPG e Socialização, continuamos a apresentação de características do jogo, discutimos o conceito e a importância da socialização. Essa parte justifica as questões propostas pela pesquisa e relaciona nossa investigação ao contexto prático. A importância da socialização para o ser humano é proporcional a importância do RPG para o jogador. Na terceira parte, RPG e Espaço Potencial, detalhamos o recorte da teoria de Winnicott, centrada no espaço potencial, explicando como o espaço potencial e o RPG se relacionam e podem ser comparáveis do ponto de vista teórico. Na quarta parte, Análise de Redes Sociais, apresentamos um breve histórico desse tipo de análise, suas características e os principais conceitos que serão utilizados.

No terceiro capítulo encontra-se o método adotado, descrevendo os participantes, instrumentos, procedimentos de coleta de dados e procedimentos de análise de dados.

O quarto capítulo contempla Resultados e discussão, nesse capitulo apresentamos e discutimos os dados levantados avaliando possíveis interpretações e outras questões levantadas ao longo da pesquisa.

No quinto apresenta nossas conclusões e considerações finais.

Os apêndices registram parte da documentação da pesquisa.

## 2 Referencial Teórico

Escolhemos iniciar o referencial teórico apresentando o jogo RPG que é o nosso objeto de pesquisa. Entendemos a necessidade também de se explorar aspectos históricos e contextuais do jogo, a fim de que o quadro teórico esteja apto a atender inclusive o leitor que não conheça RPG, ou tenha pouco conhecimento a respeito dele.

Para proceder com essa pesquisa e perseguir os objetivos apresentados, abordaremos o jogo como pertencente ao domínio do lúdico como um fenômeno possível dentro do espaço potencial proposto por Donald W. Winnicott[9]. Dadas as características do RPG, parece importante observá-lo considerando-o como atividade lúdica, presente em uma parte da vida do ser humano que Winnicott descreve como "uma área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa". (Winnicott, 1975, p. 15).

Interessa avaliar o jogo de RPG como um evento que se dá no espaço potencial, na interação da área do brincar de todos os jogadores envolvidos, bem como no mundo real. Os jogadores saudáveis são capazes de transitar entre a sua realidade interna, a área "fictícia" do jogo e a realidade externa de forma bastante lúcida, e são capazes de comunicar esse trânsito aos outros jogadores com clareza.

Entendemos, ainda, que, em alguns casos, para algumas pessoas, o personagem de RPG pode se aproximar de um "objeto transicional", ainda que desprovido de materialidade[10]. Parece haver um paralelo entre a forma como o objeto transicional do bebê permite-lhe trabalhar a relação com a mãe e a forma como o personagem de RPG possibilita ao jogador explorar, no espaço potencial, com criatividade e imaginação, uma variedade de relações.

Além da teoria de Winnicott (1975), temos o interesse metodológico de utilizar ferramentas e embasamento teórico complementares aos questionários (abertos ou estruturados) e à observação, que são as técnicas frequentemente utilizadas nas investigações sobre RPGs. Trata-

---

[9] Donald Woods Winnicott (1896 – 1971) foi um pediatra e psicanalista inglês influente na psicologia do desenvolvimento.

[10] Em princípio, não existe um representante material desse personagem no mundo real, ao contrário do que ocorre com o ursinho ou cobertor do bebê; porém, esses personagens são frequentemente desenhados pelos jogadores. Existem casos de jogadores que fazem as roupas de seus personagens e se vestem como eles em eventos de jogos, ou ainda que produzem ou encomendam versões de pelúcia ou esculturas, ou seja: as possibilidades de "materializar" esses personagens existem, embora não sejam comumente realizadas. Trabalharemos com o caso geral, em que, além da ficha de papel, não existe outra representação do personagem no mundo real.

se, portanto, de uma tentativa de análise diversificada, que possa corroborar com a visão atual ou indicar uma nova direção, levantando novos questionamentos. Para isso, recorreremos à análise de redes sociais, buscando verificar a posição dos jogadores em suas redes e os movimentos que ocorrem nestas em função do contato com o jogo. Isso requer uma fundamentação teórica paralela acerca dos sociogramas[11], da construção dos mesmos e das informações que podemos acessar por meio deles.

Neste trabalho, utilizaremos o termo "rede social" de duas maneiras: a primeira refere-se a uma representação gráfica das pessoas com as quais o indivíduo tem contato – aqui, genericamente chamadas de "amigos". Efetivamente trata-se de um aprimoramento do sociograma apresentado por Moreno (2008).

A segunda refere-se aos aplicativos de redes sociais, como o Facebook, Instagram, Tweeter e demais ferramentas que permitem ao usuário estabelecer links com outras pessoas. Coletando dados sobre a atividade, e os relacionamentos, dos jogadores nos aplicativos de redes sociais iremos desenhar a representação gráfica das redes individuais desses jogadores. Procederemos então à análise dessas representações gráficas das redes sociais.

Outro termo cujo uso devemos mencionar é "fantasia". Embora Winnicott seja o nosso principal referencial teórico, necessitamos ter cuidado com a nomenclatura. Fantasia aparece em vários momentos na obra de Winnicott, e ele aproxima-se de conceituá-lo de forma mais clara quando nos conta sobre uma paciente:

> Enquanto sonhar e viver pertenciam a uma mesma ordem, o devaneio era de uma outra ordem. O sonho ajusta-se ao relacionamento com objetos no mundo real, e viver no mundo real ajusta-se ao mundo onírico por formas que são bastante familiares, especialmente para psicanalistas. Em contraste, porém, o fantasiar continua sendo fenômeno isolado, a absorver energia, mas sem contribuir quer para o sonhar, quer para o viver. (1975, p. 45).

Para o autor, fantasiar evidencia um estado dissociado no indivíduo, um estado de não reconhecimento de si. Em casos anômalos, os jogadores de RPG podem entrar em uma condição de fantasia similar à descrita por Winnicott, em que o jogo os afasta da realidade. Na maioria dos

[11] Embora a palavra sociograma seja pertinente ao domínio conceitual da Psicologia, especialmente pela obra de Jacob Levy Moreno, o sociograma proposto por Moreno é construído pela observação de interações. No caso deste trabalho, o mapeamento da rede social e sua representação gráfica serão elaborados com ferramentas e fundamentações mais atuais, oriundas da Análise de Redes Sociais. Esperamos lidar com redes sociais complexas e com relações reconhecidas pelos sujeitos observados, mas não necessariamente observadas, ou observáveis, pelo pesquisador. Discutiremos a evolução dos sociogramas quando oportuno.

casos, entretanto, isso não acontece; e mesmo enquanto jogam e compartilham o estado de jogo e o mundo fictício fantástico, os jogadores resguardam, e enriquecem, o sentimento de si e a percepção do outro, distinguindo, inclusive, entre o outro que participa do jogo e o que não participa, sem deixar que isso rompa o entretenimento.

Utilizaremos, assim, o termo "fantasia" de forma mais genérica, próxima à empregada por Fine (2002): a fantasia é o mundo compartilhado entre os jogadores. É um pedaço de "realidade fictícia" ao qual um grupo de pessoas tem acesso.

A seguir, apresentaremos de forma bastante sucinta um comentário sobre a teoria de Winnicott, com foco sobre os (1) RPGs e Espaço Potencial. Na sequência, abordaremos, também de forma breve, a (2) Análise de Redes Sociais. Por fim, exporemos algumas considerações sobre (3) RPGs e Sociabilidade que foram levantadas em pesquisas recentes e esclarecem nossos pressupostos e as hipóteses aqui apontadas.

## 2.1 RPG: Definição, Aspectos históricos e contextuais

RPG é o acrônimo para Role-Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis. Trataremos aqui dos RPGs *pen & paper*, ou *tabletop*, como são conhecidos os RPGs de mesa em que um grupo de amigos se reúne para jogar e contar uma história. Embora o RPG, como discutiremos, tenha surgido em 1974, ele influenciou outras mídias, de forma que hoje em dia existem muitos eRPG - RPG eletrônico, um gênero de jogos digitais que embora inspirados na versão *tabletop* não oferecem a mesma liberdade aos jogadores, nem requerem um grupo de jogadores.

Definir o jogo de RPG não é uma tarefa simples, pessoas diferentes vão jogar de formas diferentes, descrever o jogo de formas diferentes e valorizar aspectos diferentes; Simulação, sorte, estratégia, oralidade, representação, interpretação e técnicas narrativas participam do RPG.

Os RPGs são jogos coletivos. A necessidade de um grupo de jogo, composto em média por seis pessoas (mínimo de duas) torna a atividade necessariamente social.

No RPG o jogador é convidado a viver uma aventura, a criar um protagonista, um personagem, para uma história fantástica. As regras estipulam como esses protagonistas são criados mas geralmente o jogador recebe um número de pontos para distribuir em atributos físicos como força ou destreza, mentais como inteligência e sabedoria ou sociais como carisma e empatia. Essa distribuição é anotada em uma folha de papel conhecida como a ficha do personagem. Dependendo da complexidade do sistema de regras mais coisas podem ser anotadas, os conhecimentos, a perícia com armas, defesa, aliados, saúde ou pontos de vida. Cada sistema define como estabelecer essas características e como melhorá-las.

O sistema do jogo define ainda como utilizar os dados, ou outro elemento de sorte e aleatoriedade (moedas, jo ken po, cartas) para determinar o resultado de ações. Vamos supor que um personagem esta fugindo de seus perseguidores e decide correr entre a multidão de uma estação e pular o vão do metro, na expectativa de colocar esse obstáculo entre si e os perseguidores. Esse pulo tem uma dificuldade proporcional a distância a ser vencida. Características que colaborem para a capacidade do personagem de pular, como força ou esportes, são compostas com o resultado dos dados para definir se o salto foi ou não bem sucedido. A cena seguinte é narrada de acordo com esse resultado. O personagem obtém sucesso, salta pouco antes do trem passar surpreendendo as pessoas na plataforma e fugindo de seus agressores. O personagem salta mas não chega do outro lado, cai nos trilhos e agora esta em perigo. Ou o personagem titubeia no último momento,

escorrega, cai, e acaba sendo pego pelos inimigos que o estavam perseguindo. Os dados dão imprevisibilidade ao jogo, e o resultado são novos eventos inesperados compondo a história. Note que os dados e a sorte apenas definem quão bem ou mal sucedido foi o personagem. Cabe ao jogador e ao narrador descreverem como se deu esse sucesso ou fracasso e a reação de outras pessoas, não personagens, envolvidas na cena.

Existe no RPG um "jogador especial" que é referido como o narrador (*storyteller*), mestre da dungeon (*dungeon master* – DM), mestre do jogo (*game master – GM*) ou simplesmente mestre entre outros termos. O título pode mudar de jogo para jogo mas esse "jogador especial" tem o papel de mediador entre os personagens jogadores e o mundo e tem a tarefa de simular o mundo e garantir o impacto e as consequências dos sucesso ou fracassos dos jogadores. Em alguns grupos os jogadores participam mais dessas decisões, em outros menos, é uma questão de preferência e de limitação das regras utilizadas. O GM também é o responsável por criar e apresentar um roteiro comum, por entrelaçar as histórias de todos os personagens jogadores. Novamente, os jogadores podem contribuir com ideias e sugestões e o fazem com maior ou menor intensidade de acordo com as características do jogo e os interesses dos jogadores. Alguns jogadores querem contar suas histórias enquanto outros querem explorar as histórias dos colegas. O GM vai organizar o ambiente do jogo e descrever aos personagens o cenário em que eles estão, no nosso exemplo, o GM é quem vai dizer se o trem está vindo ou não, quantas pessoas tem na plataforma, se essas pessoas atrapalham o personagem ou se se assustam e saem do caminho, se alguém na segurança viu o personagem através das câmeras de vigilância etc. O GM vai criar os desafios e os vilões do jogo e apresentar aos personagens dificuldades e tentações.

De forma simplificada podemos dizer que um RPG é uma forma organizada de "faz de conta", que se vale de um conjunto de regras e procedimentos para manter as coisas consistentes e justas. O objetivo desse jogo não é vencer, é simplesmente contar uma boa história e se divertir com ela. O jogo se desenrola com o GM descrevendo o ambiente e propondo uma situação ou conflito, os jogadores elaborando a situação e descrevendo as ações dos seus personagens, mensuração de sucesso dessas ações e por fim o GM descrevendo os resultados que atualizam a situação e o cenário e permitem aos jogadores novas interações.

A origem mítica do jogo conta que a ideia para o que hoje se tornou o RPG surgiu dos jogos de guerra (*Wargame*) com miniaturas, que eram jogos de estratégia em um tabuleiro onde figuras simulavam unidades militares, características de terreno e elementos do ambiente. Os

jogadores moviam suas unidades visando conquistar a base, um forte ou outra edificação, pertencente ao inimigo. Eventualmente um jogador disse ter criado o forte perfeito, impenetrável, e venceu algumas partidas até outro jogador abordá-lo com a ideia de que não poderia tomar aquele forte com unidades militares numerosas, mas que se ele pudesse treinar apenas alguns poucos soldados, especificamente para essa tarefa, eles conseguiriam invadir, se infiltrar e tomar o forte. Com isso as capacidades e peculiaridades de um personagem ganharam grande importância, o papel do jogador deixou de ser o de "general" movendo tropas anônimas e passou a ser o de dar ânimo a um personagem particular.

Em 1974 é publicado *Dungeons & Dragons*, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Um livreto com todas as regras para criação de personagem e de contexto para um RPG. Na capa lia-se "Dungeons & Dragons: Regras para campanhas de wargames medievais fantásticas jogáveis com papel, lápis e figuras em miniatura."[12]

Ao longo dos anos surgiram vários outros títulos com uma miríade de temas, propostas e regras diferentes. A indústria teve momentos de expansão e recesso relacionados a outros eventos sociais e culturais em diferentes momentos históricos. Ao longo de sua história o jogo foi alvo de crítica de diversos grupos religiosos e conservadores e foi citado como motivação de alguns crimes[13], mas também despertou interesse de diversos pesquisadores da área da educação[14] e o fascínio de inúmeros jogadores.

Não vamos nos alongar na história do jogo, David M. Ewalt apresenta a trajetória do *Dungeons & Dragons*, até meados dos anos 2000 aproximadamente, com bom detalhamento em seu livro "Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play it" (2016). Gary Alan Fine apresenta uma análise sociológica, com dados históricos, do RPG até

---

[12] Tradução livre da autora

[13] https://youtu.be/v7wSG5EIl5k?t=1848 e https://g1.globo.com/es/espirito-santo/noticia/2019/06/27/acusados-de-matar-familia-em-jogo-de-rpg-sao-condenados-a-65-anos-de-prisao-no-es.ghtml, por exemplo.

[14] Azevedo, Nill Chesther Nunes de. (2019) Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Geografia. 2019. 131 f. Monografia (Graduação em Geografia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/44702.
Sousa Silva, Paulo Henrique de. (2016) O Role-Playing Game (RPG) como ferramenta para o ensino de Física. 2016. 129 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em https://www.if.ufrj.br/~pef/producao_academica/dissertacoes/2016_Paulo_Silva/dissertacao_Paulo_Silva.pdf
Morais, Sérgio Paulo e Rocha, Rafael. (2012) RPG (Role Playing Game): Notas para o ensino-aprendizagem de História, in História & Ensino, v. 18, n. 1, p. 27-47. Londrina. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/272673722_RPG_Role_Playing_Game_Notas_para_o_ensino-aprendizagem_de_Historia
São alguns exemplos de interessantes trabalhos acadêmicos recentes sobre RPG e educação.

meados de 1980 em seu livro “Shared Fantasy: Role Playing games as Social Words” (2002). Ambos os autores escrevem sobre o contexto do RPG nos Estados Unidos, acredita-se que movimentos semelhantes tenham aconteceram no Brasil com alguns anos de diferença mas dispomos de pouca documentação a respeito. Sabe-se que entre 1993 e 2015 a Devir Livraria, uma das principais editoras de RPG do Brasil, organizou o Encontro Internacional de RPG (EIRPG)[15] e que atualmente o país conta com diversas novas editoras, grupos e eventos.

### 2.1.1 Pequenas mudanças; o contexto atual

Fine (2002), Waskul (2006) e Ewalt (2016) descrevem o ambiente dos jogos de RPG presenciais nos Estados Unidos entre os anos de 1980 e 2000 aproximadamente. Manteremos um diálogo com esses autores, mas é importante enfatizar o contexto atual e fortes mudanças culturais da última década. Os movimentos sociais contemporâneos, em especial o feminismo e os processos de inclusão, assim como uma mudança no estereotipo do “nerd”, contribuíram para: uma diversificação no público do RPG, o surgimento de jogos voltados para minorias e o surgimento de dispositivos de acolhimento. Antes os jogadores se reuniam para criar os personagens e começar o jogo, hoje alguns grupos esperam outros cuidados na chamada “sessão Zero”. Isso inclui uma conversa sobre as limitações de cada jogador, os temas que cada um está ou não confortável para abordar. Estupro, assédio, escravidão e outros temas sensíveis são avaliados e o grupo decide quais podem ou não aparecer durante o jogo. Isso é um contraste grande com os jogos dos anos 1980 onde as fantasias de poder masculinas, no estilo Conan o Bárbaro, eram recorrentes e até esperadas no jogo, como descrito pelos autores já mencionados.

Grupos diferentes organizam essa discussão de formas diferentes, uns fazem um debate, outros preenchem formulários e entregam para o GM. De qualquer forma o fato é que esse é um momento que, potencialmente, expõe dificuldades, ou interesses, pessoais dos jogadores para o grupo, de uma forma que nem todo jogador vai estar confortável para fazer em um primeiro encontro.

Ainda que a pauta do encontro seja o jogo, as regras e os personagens, mas parece haver um esforço para “decifrar” o outro de antemão. Alguns grupos buscam identificar as pessoas com

[15] https://pt.wikipedia.org/wiki/Encontro_Internacional_de_RPG

comportamentos nocivos (“machista” e “homofóbico”, são exemplos recorrentes) e impedir que elas participem do jogo. Isso acontece porque o RPG se constrói sobre o solo da fantasia e o personagem permite ao jogador explorar muitas possibilidades, inclusive os próprios desejos e as próprias fantasias de poder e sexuais. Infelizmente, em diversos casos, isso se dá por intermédio da exploração do personagem alheio, com o suporte do grupo. A figura 1 mostra um exemplo.

Figura 1 – Post on-line de uma jogadora de RPG.

Fonte: Capturado digitalmente pela autora, 2018.

Casamento arranjado, a mulher como cidadão de segunda categoria (o personagem tem que se disfarçar de homem para ser como os outros), conflito com a família, esses elementos fazem parte o prelúdio da personagem, algo que a jogadora estabeleceu antes do jogo começar. Essa personagem tem alguns conflitos pré-estabelecidos e alguns desafios, muito femininos nesse caso, para serem superados. A história prossegue até um ponto do conflito de interesses, a jogadora provavelmente quer que a personagem supere essas dificuldades enquanto o jogador quer a

experiência de se impor e de dominar. Acontecem momentos no jogo em que só um dos jogadores vai poder realizar sua fantasia, e momentos essa realização vai ser as custas do personagem de outro jogador.

Fine (2002) observou uma subcultura dominada pelo público masculino. No trabalho atual, observamos dois grupos mistos e um grupo composto unicamente por rapazes. De 28 jogadores observados, 9 eram mulheres. Uma presença de 32% é marcante comparado a números entre 1% e 3% dos anos 1970-1980, além da inclusão de outras minorias. É uma mudança sensível de perfil de público que, juntamente com a internet, afetou os estúdios e editoras criadores de jogos e conteúdo para jogos. Além de ter movimentado a produção independente de novos jogos.

Uma vez que alguns temas passam a ser proibidos no jogo, espera-se que o grupo escolha alguns mecanismos de segurança ou forma de garantir que o acordo seja cumprido. Esses mecanismos permitem ao jogador interromper cenas que o estejam causando desconforto. Um exemplo seria o "X-card"[16]. Considerado o mecanismo mais simples, o X-card consiste em um cartão com um X, colocado no centro na mesa ao alcance de todos os jogadores. Se um jogador tocar o cartão, a cena atual deve ser interrompida imediatamente, nenhuma explicação é esperada do jogador que ativou o cartão.

Tocar o cartão, entretanto, envolve exposição. O desconforto do jogador é anunciado para o grupo, não se trata do personagem, trata-se do *self* real.

Buscar delimitar as possibilidades da história antes que ela aconteça prevê um momento em que os jogadores expõem, se não para todo o grupo pelo menos para o GM, seus "pontos fracos". Cria um momento de falar sobre fragilidades pessoais que não pode ser ocultado pelo jogo ou pelo personagem.

Nenhum dos grupos observados utilizou qualquer Mecanismo de Segurança ou mesmo a sessão zero durante os jogos observados. Em uma cena[17], um jogador interrompeu a descrição do GM com "tá, já entendi, já entendi", a descrição foi suspensa, o jogo seguiu normalmente.

Quando perguntamos aos jogadores sobre mecanismos de segurança, as opiniões se dividem. Apenas três jogadores não sabiam do que se tratava, já que o assunto é recorrente em comunidades on-line. Quatro jogadores já participaram de ao menos um jogo que dispunha de um desses mecanismos. Perguntamos aos grupos, coletivamente, por que não utilizar um mecanismo.

---

[16] X-Card foi sugerido por John Stavropoulos, mais informações em http://tinyurl.com/x-card-rpg

[17] Cena especialmente violenta onde os personagens chegam a uma vila destruída, os detalhes sobre os aldeões, inclusive crianças mortas eram descritos na ocasião da interrupção.

No geral, os grupos parecem concordar sobre “não antecipar o problema”, e conversar a respeito se houver necessidade.

De qualquer forma, essa nova abordagem do jogo e da sessão zero vem ganhando espaço e exigindo que o conteúdo pessoal discutido no início de um novo jogo seja maior do que era esperado anteriormente.[18]

Os compromissos sociais, anteriores ao jogo, que são esperados hoje em dia são muito diferentes daqueles que observávamos anteriormente. Com a mudança tanto no publico quando no contexto social é possível que a forma de se socializar dentro do contexto do RPG mude.

Do ponto de vista comercial, o RPG é um produto, editoras, empresas de jogos e criadores independentes visam novos nichos, desenvolvem jogos voltados para crianças, jogos para o público LGBT, jogos leves onde perder um personagem é quase impossível, jogos com altos níveis de letalidade. Alguns jogos são pesadamente matemáticos e uma abordagem mais lógica do jogo vai levar a melhores resultados, outros tem sistemas mais voltados para interações sociais e espera-se que a intriga, a manipulação e a política substituam o combate. Os temas variam da clássica fantasia medieval a fantasia urbana atual, os cenários apresentam desde mundos pré-históricos a realidades hiper futuristas. Horror, terror, romance, comédia etc, para cada gênero literário existe um jogo de RPG que resgata as mesmas características.

Um segundo aspecto importante é a forma como a tecnologia disponível tem afetado o jogo. Além da facilidade de comunicação e de encontrar jogadores, além de possibilitar comunidades online muito maiores do que as comunidades locais que se formam em lojas de jogos ou em um clube escolar, a tecnologia tem influência na forma de jogar e na estrutura do jogo.

Jogos que antes eram considerados difíceis, com muitas regras matemáticas, hoje são administrados com o uso de aplicativos que mitigam a complexidade das regras e tornam o jogo mais interessante para os jogadores que não estão interessados nas minúcias matemáticas dos sistemas.

Aplicativos de jogo online, como o Roll20, simulam uma mesa de jogo e permitem que as pessoas joguem por vídeo conferência de forma muito similar à que fariam presencialmente.

Uma comunidade que começou com os já vastos limites da fantasia medieval hoje em dia é ainda mais abrangente em temas, público e meios para se jogar.

---

[18] Mais exemplos de Mecanismos de Segurança sugeridos para RPG podem ser encontrados em http://goldenlassogames.com/tools

### 2.1.2A permeabilidade do círculo mágico

Tanto Winnicott (1975) quanto Huizinga (1999) concordam sobre a clareza que as pessoas saudáveis têm quanto à barreira entre o mundo real e o mundo do jogo. Os jogadores de RPG frequentemente relatam a importância de fazer essa distinção e consideram imaturos os pares que se deixam abalar pelo jogo fora dele, ou que deixam informações do mundo real vazarem para o jogo.

*Metagaming*, ou *onff* é o termo que os jogadores usam para eventos em que um personagem usa informações do mundo real, conhecimento que o personagem não deveria ter no mundo do jogo, mas que o jogador tem no mundo real, para afetar o jogo.

Em certa cena, a dupla de personagens, um anão e um elfo separam-se em uma bifurcação de corredor. O Mestre faz a cena do elfo, que encontra uma feiticeira maligna. A feiticeira aprisiona o elfo e veste uma ilusão, transformando-se no personagem capturado. Na cena seguinte, o Mestre volta à ação para o anão, e este também encontra um inimigo com poderes mágico, mas consegue derrotá-lo com certa facilidade. Continuando pelo corredor, o anão encontra o elfo e o ataca. O personagem não poderia saber que o seu companheiro tinha sido substituído por um antagonista, embora o jogador soubesse. Essa escolha de ação (atacar) é incoerente com a fantasia e é baseada em informação que não está disponível para o personagem, esse tipo de escolha gera protestos dos outros jogadores. Certamente, é a capacidade de distinguir o mundo real do mundo imaginário que leva a esse tipo de protesto do grupo de jogadores em relação à atitude do colega. É um compromisso do grupo preservar, na medida do possível, a "realidade da fantasia".

Outro fenômeno que transpõe a barreira entre o jogo e a realidade é conhecido entre os jogadores como *bleed*[19]. *Bleeding* pode acontecer tanto do mundo real para o jogo, sendo então chamado de *bleed-in*, quanto do jogo para o mundo real, *bleed-out*.

> Bleed é experimentado pelo jogador quando seus pensamentos e sentimentos são influenciados pelos pensamentos e sentimentos de seu personagem e vice-versa. Com o aumento do sangramento, a barreira entre jogador e personagem começa a ficar mais transparente. Faz sentido pensar no grau de sangramento como uma medida de quão separados estão os níveis de jogo (jogo/metajogo/mundo real). [...] Um exemplo clássico de sangramento se dá quando a afeição de um jogador por outro jogador é carregada para

[19] O termo foi cunhado por Emily Care Boss durante a Ropecon 2007. Ropecon é um evento anual que ocorre desde 1994, focado em jogos de representação de vários tipos. É um evento organizado pela comunidade de jogadores: https://2019.ropecon.fi/ropecon/

> dentro do jogo e influencia a percepção de um personagem sobre o outro personagem.[20] (Jeepen, 2019).

Esses fenômenos são identificados e nomeados pelos próprios jogadores que, mais cedo ou mais tarde, com maior ou menor clareza, identificam a ocorrência dos mesmos. Conversas a respeito de *bleeding* e *metagaming* são recorrentes entre os grupos mais maduros, e esse interesse é trazido para a academia geralmente por pessoas que já tinham contato com o jogo. Ao mesmo tempo que pode causar problemas e transtornos, o sangramento, a possibilidade de "sentir a coisa" (Jogador) é um dos grandes atrativos do RPG para alguns jogadores: "Eu fico torcendo pelos personagens, é muito emocionante quando eles conseguem fazer coisas épicas. Não é à toa que a gente chama eles (os personagens) de filho". (Jogadora).

A associação entre o personagem e o jogador acontece em ritmos e maneiras diferentes para diferentes jogadores e jogos. Uma pessoa pode se relacionar muito com seu personagem em um jogo e quase nada com outro personagem em outro jogo. Não se trata unicamente de uma predisposição do jogador para se mesclar no personagem. Trata-se de um conjunto de fatores que envolve a frequência e a intensidade do jogo, o tipo de cenário, o conhecimento das regras e do mundo de ficção que está sendo utilizado, o nível de conforto com o grupo de jogo, a imersão no jogo e a redução dos ruídos externos.

Na medida em que os jogadores decidem as ações dos personagens, eles são corresponsáveis pelos sucessos ou insucessos dessas escolhas. O personagem, como um avatar, oferece ao jogador poder e segurança para explorar um cenário fictício.

> Existem muitos motivos para explorar conteúdo problemático em jogo. A maior parte deles está situada à mesa − contar histórias sobre essas coisas é cativante, gratificante, e emocionante. Mas existe outra razão, uma que pode levar um pouco mais de tempo para ser apreciada. Quando jogamos esse tipo de jogo, temos a oportunidade de viver algumas experiências indiretamente. Nós temos um vislumbre do que seria habitar a pele de outro. É ficção, sim, mas quanto mais vulneráveis e sinceros nós formos enquanto jogamos, maior é a probabilidade desse jogo conter verdades. Nós podemos entender melhor e desafiar ideias problemáticas (ou que nos são difíceis) jogando através delas. [21] (McDaldno, 2017).

Os grupos usam diferentes palavras para se referirem aos seus personagens. Os termos mais frequentemente utilizados são: "boneco", "personagem" e "filho(a)". É igualmente comum ver

[20] http://jeepen.org/dict/#bleed acessado em maio de 2019.
[21] Tradução livre da autora.

referências feitas pelo nome do personagem, ao ponto de alguns jogadores serem conhecidos e apelidados em referência aos respectivos personagens. Em certa ocasião, um jogador avisa aos demais que outro jogador não viria usando a sentença: “O Rakuin não vem hoje” (Jogador). Rakuin é o nome do personagem, mas está sendo, neste caso, usado para se referir ao jogador. Quando jogadores se reúnem para rememorar histórias, não é incomum que se lembrem dos nomes dos personagens, mas não dos jogadores. O grupo de jogadores compartilha o vínculo com o jogo, mas não necessariamente todos os membros do grupo compartilham vínculos entre si.

Pudemos observar que todos os grupos observados têm um núcleo fixo. Pode ser um núcleo pequeno, constituído de três jogadores frequentes e outros quatro a seis jogadores que variam ao longo do tempo. Pode ser um núcleo grande, onde uma mesa bem estabelecida, com quatro ou cinco jogadores, abre uma vaga para um ou dois novatos.  E existem grupos tão bem estabelecidos que nunca mudam, até porque alguns temas exigem que o grupo esteja mais familiarizado e confortável para serem abordados de forma tranquila. Poderíamos fazer uma aproximação de um modelo atômico, no qual existe um núcleo e partículas, como elétrons, que circulam esse núcleo, podendo se desprender ou não, até a formação de uma estrutura estável.

Essa estrutura pode ser desestabilizada novamente, seja por conflitos internos, seja por dificuldades de horários que impossibilitam o grupo de jogar junto.

## 2.2 RPG e socialização

> "Os jogos têm o potencial de satisfazer necessidades humanas genuínas, envolver estudantes e unir pessoas de forma sem precedentes."[22] (Jane McGonigal)

Quanto ao desenvolvimento (ou à retração) da sociabilidade em adolescentes jogadores de *Role-playing Game*, tanto relatórios clínicos quanto pesquisas recentes sugerem que os RPGs sejam capazes de estimular as habilidades de socialização nos seus jogadores.

Lieberoth e Trier-Knudsen (2016) após um trabalho que consistiu parcialmente de análise de discurso e levantamento de dados já existentes, em uma criteriosa revisão bibliográfica, concluem:

> À luz da evidência disponibilizada pelas pesquisas em psicologia, qualquer forte causalidade entre RPG e violência, *distress* psicológico, diagnósticos clínicos ou suicídio pode ser descartada. Leve causalidade entre RPG e efeitos psicológicos ou sociais - bons ou maus - ocorre de forma variada e está, portanto, sujeita a conclusões mais diversas. Influências [do jogo] em questões de identidade, resolução de problemas e autoeficácia certamente estão dentro do reino das possibilidades e têm sido vastamente documentadas, mas é difícil distinguir a influência do RPG em si da influência do contexto mais amplo, que inclui grupos sociais de jogadores, o *fandom* e os propósitos do *Game Master*, como nas aplicações terapêuticas de D&D[23]. [24] (Lieberoth & Trier-Knudsen, 2016, p. 62).

O contexto em que o jogo está inserido é um ponto relativamente novo nos trabalhos sobre RPG. Pesquisas com abordagens típicas da sociologia descrevem, às vezes com detalhes ricos, esses grupos de jogadores e as suas dinâmicas. Já pesquisas com viés quantitativo, ou baseadas em testes psicológicos, são menos propensas a se aprofundarem em questões que envolvam as relações entre os jogadores, elas mensuram características individuais como inteligência ou introspecção. Nosso levantamento nos leva a concordar com a afirmação de Lieberoth e Trier-Knudsen (2016), ainda não existe uma distinção clara entre os efeitos que são causados pelo jogo e os efeitos causados pela participação em um grupo de jogo. É difícil distinguir se o que catalisa a transformação do jogador é a experiência do jogo ou a vivência social de participar de um grupo, no caso, um grupo de jogo. Para refletir sobre essa e outras questões apontadas, revisamos a bibliográfica clássica, assim como trabalhos recentes recorrentemente citados.

---

[22] Tradução livre da autora. TED Talk "Gaming can make a better world" por Jane McGonigal.
[23] D&D é o acrônimo para Dungeons & Dragons, um popular jogo de RPG.
[24] Tradução livre da autora.

O doutor Blackmon (1994) narra o caso de um paciente com personalidade esquizoide que era inacessível à terapia até começar a jogar RPG. A partir do jogo, a socialização foi facilitada e o material da fantasia pode ser coletado para auxiliar no tratamento terapêutico. O autor menciona ainda que "o alto grau de estrutura engendrado pelas regras do (RPG) *Dungeons and Dragons* parece permitir transpor alguns dos riscos de terapias baseadas em fantasia". (Blackmon, 1994).

Limberger e Silva (2013) analisam o jogo quando utilizado como meio terapêutico. O RPG mostra-se como um meio pelo qual um paciente é levado a criar amizades on-line. Essas amizades desenvolvem-se para relações off-line que, juntamente com a terapia, trazem novas possibilidades para o sujeito por intermédio da construção de um círculo social, superação da timidez e redução dos sintomas de depressão.

A estrutura do jogo, sua demarcação no tempo e espaço, como que delimitada pelo círculo mágico de Huizinga (1999), bem como sua característica social (existem outros jogadores que "entram" e "saem" do jogo) tornam o RPG marcadamente distinto da fantasia. Lembrando que, para Winnicott (1975, p. 45) "o fantasiar continua sendo um fenômeno isolado, a absorver energia, mas sem contribuir quer para o sonhar quer para o viver". A fantasia é um devaneio perigoso, que consome tempo e energia sem levar a nada; como viver planejando tudo o que se faria ao ganhar na loteria, não tem relação com o viver cotidiano, nem com o sonhar. O sonhar, por sua vez, para Winnicott, relaciona-se com a esfera da vida prática e ajusta-se ao relacionamento com objetos do mundo real.

Os relatos dos jogadores falando sobre o impacto do RPG nas vidas deles são amplamente disponíveis, espalhados pela internet em comunidades, sites e blogs, bem como documentados nas numerosas pesquisas que envolvem entrevistas e questionários (Saldanha e Batista, 2009; Wilson, 2007; Brace, 2012), estudos de caso (Blackmon, 1994; Limberger & Silva, 2013; Adams, 2013), observação participante (Fine, 2002; Skelton, 2008; Brace, 2012) e até autoetnografia (Brace, 2012; Ewalt, 2016).

Saldanha e Batista (2009) concluem:

> A amizade foi tema central de quase todas as entrevistas, sendo considerada desde o contato inicial com o jogo até a motivação atual dos jogadores. Esse princípio unificante do grupo de jogadores pode ser um caminho que leve a novas maneiras de se desenvolver interações em grupos escolares e, quem sabe, possa até prover métodos alternativos de terapia em grupo, complementando as técnicas já existentes de interpretação de papéis na clínica. (Saldanha & Batista, 2009, p. 716).

Dos pontos de vista sociológico e etnográfico, não se deve incorrer na crença de que todos os jogadores de RPG têm dificuldades de socialização. Fine (2002) e Skelton (2008) afirmam tratar-se de uma subcultura complexa e a descrevem como bastante diversificada. Dela participam pessoas de variados níveis sociais, graus de instrução, classes econômicas, idades e origens, formando grupos bastante heterogêneos. Brace (2012) narra sua surpresa ao encontrar, em um dos grupos que observou, pessoas com aparência física e profissões totalmente díspares, pessoas que ele jamais esperaria ver dividindo uma mesa. Os estudos que envolvem a observação e a descrição dos grupos relatam animação no grupo, uma facilidade em lidar com diferenças e, sobretudo, o foco no jogo.

Do ponto de vista de estudos quantitativos ou baseados em testes psicológicos, pouca ou nenhuma diferença entre "RPGistas" e "grupos controle" pode ser encontrada. Infelizmente, a maior parte dos estudos desse tipo parece concentrada nas décadas 1980 e 1990[25].

Douse e McManus (1983) apontam resultados similares. Comparando jogadores de RPG com um grupo controle de mesma idade, gênero e educação, os "RPGistas" são descritos como "significativamente mais introvertidos, menos femininos, menos andrógenos e com menos preocupação empática do que os sujeitos controle. [...] nossos dados sugerem uma diferença no perfil de personalidade, embora essas diferenças sejam relativamente pequenas" (Douse & McManus, 1983, p. 508).

Simon (1987) conduz um estudo utilizando o 16PF (*Sixteen Personality Factor Questionnaire*), ajustando para o número de anos pelos quais seus sujeitos têm jogado o jogo. Nenhum desvio de personalidade significativo foi encontrado entre os jogadores e o grupo controle, com exceção de um discreto aumento no fator Q1 (experimentação, liberdade, pensamento livre) nos jogadores de RPG. Carroll e Carolin (1989) também aplicaram o 16PF em dois grupos, um grupo joga com pouca frequência e outro joga com muita frequência, sem

[25] Provavelmente, consequência de um fator histórico e midiático. O RPG recebeu considerável atenção da mídia americana a partir de 1980. O jogo recebeu pesadas críticas da mídia em geral e em particular de grupos religiosos. Tomando-se a data de criação do D&D como 1974, foi ao longo dos anos 1980 que o hobby se estabilizou como subcultura. Estudos feitos nessa ocasião versavam sobre um grupo emergente e eram, portanto, novidade.
Paralelamente, tragédias envolvendo grupos religiosos, como Jonestown (1978) e Waco Siege (1993), levam a mídia e o público a especulações extremas, inclusive à relação do RPG com tais tragédias, o que parece levar a um aumento no interesse acadêmico sobre o tema envolvido. No Brasil, os exemplos são Teresópolis (2000), Ouro Preto (2001) e Guarapari (2005). A justiça não reconheceu ligação do jogo com qualquer dos cinco casos listados.
Revisões atuais a respeito: https://www.nytimes.com/2016/04/18/us/when-dungeons-dragons-set-off-a-moral-panic.html, acessado em janeiro de 2018. http://www.bbc.com/news/magazine-26328105, acessado em janeiro de 2018.

encontrar qualquer diferença estatisticamente significativa entre os resultados de qualquer um dos grupos.

Wilson (2007), em seu estudo exploratório, aponta algumas diferenças entre sua amostra de 50 jogadores de RPG de Fantasia, em especial o D&D, e o seu grupo controle. Submetidos ao Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) e a um questionário sobre temas de D&D (DDQ) do autor, registrou-se que as personalidades dos jogadores de RPG eram significativamente mais introvertidas do que seu grupo controle, favorecendo introversão a extroversão por 8%, razão a sentimento por 4% e intuição a sensação por 28%. Ainda segundo Wilson (2007) os jogadores de D&D também se sobressaíram nos testes relativos a questões de estratégia, desenvolvimento da imaginação, criação e manutenção de amizades e expressão de alter ego.

Estudos que analisam as motivações dos jogadores para participarem dos jogos frequentemente encontram a socialização e a manutenção das amizades como fatores predominantes. Um estudo do público Espanhol do RPG on-line *World of Warcraft* estabeleceu quatro principais motivações presentes entre os jogadores e indicou forte interesse na **socialização** como a motivação predominante para os jogadores. Apontou também um interesse moderado-alto na **exploração**, moderado-baixo em **realização** e relativamente baixo em **dissociação** (Fuster et al., 2012). Embora os jogos on-line sejam apenas parcialmente análogos aos jogos de RPG *tabletop* que pretendemos estudar, as motivações parecem manter a similaridade. Estudos como os de Silva e Silveira (2010) encontram a socialização como um motivador frequente para este jogo, expresso principalmente por meio do desejo dos jogadores em passar tempo real com os amigos, reunirem-se para jogar.

Betz (2011) analisa o jogo RPG apontando que as melhores estratégias para obter o sucesso baseiam-se no trabalho em equipe, na colaboração, diversidade, confiança, persistência, gestão dos riscos e criatividade. Essas habilidades são requisitadas aos jogadores para que progridam no jogo e o exercício das mesmas acarreta seu desenvolvimento.

Adams (2013) em seu estudo de caso investiga as mensagens trocadas entre um grupo de jogadores. Estas focam-se predominantemente no jogo, mas englobam principalmente quatro temas: ideologias democráticas, manutenção de amizades, experiências extraordinárias e “bem *versus* mal” (questões de moralidade).

Pavão (2000) cita o jogo como um estímulo forte para a leitura e a escrita. Observamos ainda que no jogador é nutrida a curiosidade, o senso crítico e as habilidades de pesquisa. O jogador

tende a pensar nas consequências de suas escolhas com antecedência, como parte de uma estratégia para alcançar um objetivo em jogo. Da mesma forma, todos estão envolvidos em construir um mundo e contar uma história, o que em alguns casos envolve muita pesquisa e preparação.

Os jogos de RPG requerem um investimento emocional e de tempo reais de seus jogadores. Ceoni (2009) avalia que o jogador médio de RPG joga cerca de 5 horas por semana, mas pode passar de 1 a 10 horas[26] em média envolvido em atividades relacionadas ao jogo ou motivadas por ele. Yee (2006) descreve que, quando seus jogadores são questionados sobre suas experiências mais satisfatória nos últimos 7 dias, 27% deles relatam experiências ocorridas em jogo[27].

### *2.2.1* A Importância da socialização

"Shared joy is a double joy, shared sorrow is half a sorrow"

(provérbio sueco)

"Alegria compartilhada é alegria em dobro, tristeza compartilhada é tristeza pela metade

(tradução da autora)

De forma geral, "socialização refere-se aos processos que levam o indivíduo a adquirirem as habilidades necessárias para funcionarem de forma competente e bem-sucedida como membros de um grupo social e cultural" (Smetana, Robinson & Rote, p.60, 2015). Reciprocamente, ser capaz de funcionar adequadamente em um grupo permite o desenvolvimento e agrega qualidade de vida para o ser humano. Satisfação de vida e felicidade mostram-se positivamente correlacionadas à qualidade das relações sociais, especialmente daquelas que chamamos amizades. (Demir, M., & Ozdemir, M, 2010; Helliwell & Huang, 2013; Demir, 2015; Li & Kanazawa, 2016).

Como seres sociais, somos naturalmente inclinados a buscar a companhia de outras pessoas, mesmo que algumas experiências sejam dolorosas. Na pré-adolescência, diversos fatores

[26] É difícil estimar esse tempo adequadamente uma vez que ele se mistura em outras atividades, inclusive acadêmicas, como exemplificado.

[27] Texto de 2006, em adaptação para tornar-se capitulo de um livro ainda sem data de publicação. Disponível em: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Psychology%20(2006).pdf>.

como a necessidade de exploração, desenvolvimento da capacidade cognitiva, aumento na autonomia, cargas hormonais, desenvolvimento de identidade, busca pela sensação de pertencimento e acolhimento, entre outros, impulsionam o jovem a uma busca por novos pares e novas relações. Observa-se uma tendência à formação de grupos maiores de amigos, formação de novos pares e a interações mais frequentes. (Rubin, Bukowski & Parker, 2006). A formação de *cliques*[28] torna-se mais proeminente, estes favorecem à organização social, permitindo que lideranças e hierarquias se estabeleçam (Brown & Klute, 2003) e, a partir da pré-adolescência, as amizades se tornam mais próximas, íntimas e receptivas (Collins & Steinberg, 2006), com maior empatia e percepção do outro.

Paralelamente, estudos reportaram a existência de uma associação estatisticamente significativa entre o retraimento social, a depressão e a solidão (Gullone, King & Ollendick, 2006; Rubin & Mills, 1988 *apud* Ferreira et al., 2013).

Compreendemos, portanto, que no desenvolvimento saudável existe uma ampliação das amizades e das relações sociais extrafamiliares a partir da pré-adolescência, e esse movimento prolonga-se até o início da idade adulta.

O papel das relações entre pares iguais e das amizades no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo do ser humano foi apontado por diversos autores, podemos mencionar Piaget (1976), Vigotsky (1984), Winnicott (1965), Moreno (2008), Hartup (1993), Hartup e Stevens (1997), Veríssimo e Santos (2008), Heather et al. (2014), entre outros.

Larson, Mannell e Zuzanek (1986) perguntam para as pessoas sobre sua felicidade em diversos momentos, e concluíram que as pessoas são mais felizes quando estão com os seus amigos; em seguida, quando estão com a família; e são menos felizes sozinhas. Inversamente, existem indícios de que as pessoas que desenvolveram melhor suas habilidades sociais são mais felizes. Lu e Argyle (1991) indicam que pessoas mais cooperativas tendem a ser mais felizes.

Relações saudáveis e variadas estimulam comportamento e desenvolvimento saudáveis. Essas relações permitem experiências de cooperação, competição, solução de conflitos, tomada de decisão e, como no ditado, são uma forma de dividir as tristezas e multiplicar as alegrias. Mais do que uma fonte de satisfação de vida, as amizades parecem ser necessárias para o equilíbrio psicológico do ser humano.

[28] Subgrafo não orientado, inserido em uma rede complexa, de forma que cada dois vértices são conectados por uma aresta. Ou seja, todos os envolvidos no grupo se conhecem mutuamente.

Por outro lado, na transição da infância para a adolescência é que os comportamentos antissociais se tornam mais visíveis. A criança, que antes brincava sozinha e era vista como calma ou tímida, agora tem dificuldades de lidar com as relações almejadas devido a uma imaturidade social. Na adolescência, esse comportamento antissocial pode intensificar-se e solidificar-se, abrindo a possibilidade para o desenvolvimento de transtornos psicológicos ou sociais. Ou pode, ainda, ser revertido se as interações sociais forem fomentadas.

Durante a pré-adolescência e a adolescência, o retraimento social e seus efeitos tornam-se mais perceptíveis tanto para a família quanto para o retraído. Podemos classificar o retraimento social em passivo e ativo. No primeiro caso, o sujeito é levado ao retraimento pela falta de interação social, timidez, hipersensibilidade, ansiedade e fatores internos em geral. No segundo caso, o sujeito é excluído pelo grupo ou levado a se retirar deste por fatores externos, rejeição, vitimização, *bullying*, ou pela desaprovação do grupo para comportamentos do sujeito em questão.

Em um caso ou em outro, **ser** aquilo que se é mostrar-se como a causa do desajuste. A pessoa percebe-se como indesejável, inapta ou insuficiente. Nesse momento, o RPG propõe um resgate, trazendo, na brincadeira, a possibilidade de ser algo totalmente diferente e de experimentar relações a partir desse outro ser.

### 2.2.2 Socialização no RPG

> "Eu jogo para me reunir com os meus amigos, poder interpretar pessoas que não sou e ter aventuras que não vou viver." (Jogador, em resposta à questão 'Por que você joga RPG?'")

Uma vez que o jovem se sente indesejável, inapto ao convívio ou insuficiente para o grupo sente a necessidade de encontrar e envolver-se em atividades que o permitam recuperar a confiança e adquirir a experiência social necessária para buscar as relações almejadas. Em princípio, pode parecer que contar histórias e participar de um jogo não vai ajudar muito a reestabelecer a confiança de alguém, mas a sensação de salvar o mundo, de fazer a diferença, provavelmente vai.

Dentro do jogo são colocadas lentes sobre fantasias clássicas de poder, conquista, superação e heroísmo. Tudo é maior, de forma que os sucessos tendem a ser inegáveis, eles são recompensados com o reconhecimento do grupo de jogadores e pelas regras do jogo. De certa forma, é como ganhar uma medalha, mas, ao mesmo tempo, não existe o risco de tornar-se um

perdedor, o jogo raramente tem uma tendência competitiva. Existem tantas medalhas para serem distribuídas quanto houver boas propostas e soluções a serem apresentadas.

Observando os grupos de jogadores notamos que os fracassos e as ideias ruins também são alvos de crítica e piada entre os jogadores, mas os fracassos muitas vezes são desviados e atribuídos unicamente ao personagem. Os players vão dizer "eu estava só representando", "meu personagem não sabe, ele faria isso". Enquanto os sucessos são compartilhados com o jogador, ele teve a ideia, o jogador achou a solução, uma vez que o personagem não pode fazer algo que não passe pelo jogador. O jogo permite mitigar a experiência da falha, mas ainda atingir a experiência da realização, exemplos desses momentos são mencionados, por exemplo, por Fine (2002) e Bowman (2013).

Existem ainda fracassos que, ao longo do tempo, quando recontados e revistos como uma história completa participam para tornar a conquista final ainda mais valiosa.

Existem ainda os fracassos e sucessos que se tornam "lendários". Eles geram uma cena icônica, recontada várias vezes ao ponto de o evento tornar-se um marco do grupo, uma "referência interna", um pedaço de conhecimento ou uma piada que só aquelas pessoas compartilham.

O ingresso nesses grupos de jogo, e na subcultura do RPG, geralmente se dá pelo convite de um amigo, visita a uma loja de *hobbies* ou anúncios no jornal e na internet, mas os motivos podem ser os mais diversos. Um dos jogadores, respondendo sobre como começou a jogar nos contou que: "Eu quase não saía de casa, então minha mãe me convenceu a sair com a minha prima e o namorado dela para jogar RPG. Ela não sabia direito o que era RPG, mas queria que eu tivesse um pouco mais de contato social". (Jogador). Em outros casos, os jogadores percebem que já tinham desenvolvido brincadeiras de fantasia compartilhada antes de conhecerem o RPG propriamente, e foram apenas adaptando suas práticas.

Com a disponibilização dos serviços de redes sociais, buscar outros jogadores tornou-se muito mais fácil do que era nas décadas de 1970, 1980 e 1990. Atualmente, existem pequenas empresas que oferecem o jogo como um serviço[29], e iniciativas públicas[30] e privadas[31] que disponibilizam o RPG como atividade de lazer gratuitamente. Essas atividades tendem a substituir as lojas de *hobbies*, que são mais comuns nos EUA e na Europa do que no Brasil.

[29] http://roleplayers.com.br
[30] https://br.eventbu.com/sao-paulo/vem-jogar-rpg-no-tendal/6247801
[31] https://www.facebook.com/DungeonGeek21/

Nesses encontros e entre os jogadores iniciantes em geral, existe uma dinâmica social de características bem próprias, que parece favorecer que as pessoas tímidas, retraídas, ou com dificuldades sociais sintam-se mais à vontade. Tanto Fine (2002) quando Waskul (2006) descrevem que entre os jogadores de RPG a irrelevância da pessoa real é acentuada. Os personagens são mais importantes do que as pessoas reais, sendo comum que os jogadores venham a se conhecer, e se tratar, pelos nomes de seus personagens. As interferências da vida real estão do lado de fora, muito pouco é conversado sobre a privacidade ou a intimidade dos jogadores. Em geral, como nenhuma informação sensível é dada facilmente, ninguém se sente coagido a retribuir a confiança, não há sentimento de invasão. As conversas são sobre o jogo, as regras, a fantasia, o personagem. O *self*, a pessoa real, não está no centro, não está sob pressão. As preocupações com o julgamento são aliviadas. Essas condições parecem propiciar maior conforto às personalidades introspectivas, que precisam de mais tempo para estabelecer relações. Por si só esse fenômeno não deveria surpreender, enquanto o sujeito está em seu papel de jogador de RPG, ele não se envolve em seus outros papéis, como os papéis profissionais ou familiares.

O RPG já se desenvolveu o suficiente como atividade para ser entendido como uma subcultura, pois existe importância econômica e social do segmento, ideias compartilhadas a respeito do mesmo, oportunidade de interação, identificação, um imaginário popular a respeito e reconhecimento fora da comunidade. Trata-se, atualmente, de subcultura consolidada. Nos EUA, ela foi bem documentada por Fine (2002), Williams et al. (2006), Skelton (2008), Brace (2012) e outros. Não é de nosso conhecimento qualquer trabalho similar originado no Brasil. Supomos uma subcultura semelhante e em aproximação uma vez que a maior parte dos jogos de RPG são produzidos nos EUA e a publicação e distribuição de material traduzido para o português vêm aumentando, não só pela facilidade das compras on-line como pelo crescente número de editoras especializadas em jogos no Brasil.

Existe boa documentação a respeito da positiva correlação entre a participação em uma subcultura, seja religiosa, esportiva ou comunitária e a satisfação de vida (Lim & Putman, 2010; Krause, 2008; Krause & Bastida, 2011). Esses trabalhos mencionam a congregação e os laços sociais e demonstram uma correlação positiva entre a participação em uma comunidade e a satisfação de vida. O jogador de RPG está autenticamente inserido em uma subcultura, da qual ele participa para reafirmar sua identidade como jogador e onde encontra os benefícios de participar de um grupo. Ele ganha legitimidade na sua identidade quando é reconhecido pelos pares, como

ocorre em qualquer subcultura. Iniciando-se, assim, os sentimentos de inclusão e pertencimento do jogador.

Pelas características dessa subcultura, o RPG está propenso a ser uma atividade que, embora possa receber a todos, adequa-se às necessidades de personalidades introspectivas. A maior parte da interação se dá durante o jogo, entre os personagens. Os encontros para jogos costumam durar no mínimo 4 horas, podendo se estender por todo o final de semana para os jogadores que dispõem desse tempo. No caso dos jogos curtos, 4 horas, no mínimo 3 horas são dedicadas ao jogo e comumente a hora restante vai ser tomada por animadas conversas sobre outros jogos, questionamento sobre regras e assuntos relacionados ao jogo.

Os jogadores facilmente sentem-se parte de um grupo, de uma subcultura. Segundo Fine (2002, p. 138), "pela participação em *Role-playing Games* de fantasia, nos tornamos mais do que um grupo de amigos compartilhando experiências. Nós ativamente nos engajamos na criação de uma subcultura que é compartilhada por todos os jogadores"[32].

Existe uma subcultura de jogadores que é, atualmente, bastante receptiva a novatos. E a própria natureza do jogo permite aos participantes a exploração das relações no nível do jogo, por meio de seus personagens, antes dos riscos do mundo real. Um grupo de RPG frequentemente se reúne com o propósito primário de jogar, apenas depois que essa atividade se encerra é que outras se desenrolam, como conversar (em geral sobre o jogo), sair para comer etc. Os jogadores mais introvertidos tendem a se desligar do grupo ao final do jogo nos primeiros encontros, mas, com o tempo, passam a participar dessas outras atividades. O jogo é, de qualquer forma, um forte motivador para o encontro e, por se tratar de uma atividade de lazer, leva a uma socialização em que as pressões são relativamente baixas.

Entre os anos 1970 e 1980, os jogadores de RPG enfrentavam estigmas e a desaprovação social, o que poderia trazer um efeito negativo sobre os jogadores, que pendiam a uma retração e um afastamento social.

> Quando eu comecei a jogar nos anos 1980, as pessoas que participavam de *roleplaying games* eram os '*weirdos*', os '*freaks*', e os '*nerds*', e era considerado vergonhoso estar envolvido com esse *hobby*. Embora jogos ainda possam ser considerados *hobby*, houve um crescimento da tendência "*geek chic*" que tornou socialmente aceitável, até desejável, ser considerado um nerd. A razão para essa mudança de perspectiva é simples. Os indivíduos que começaram a jogar décadas atrás se graduaram na faculdade e entraram na força de trabalho, eles estão aplicando o conhecimento e as habilidades que ganharam do *roleplaying* de maneiras únicas. Muitas das pessoas envolvidas no início da cultura de jogos eram altamente inteligentes e se beneficiaram das habilidades que praticaram nos

[32] Tradução livre da autora.

> *roleplying games*. Mais de 30 anos depois, esses indivíduos se tornaram um grupo considerável de 'nerds' bem estabelecidos que agora têm entre 40 e 60 anos."[33] (Brace, 2012, p. 30).

Os pais de hoje em dia não são os pais da década de 1980. Os pais atuais são os jogadores de 1980. Como conta Brace (2012), a cultura nerd em geral, assim como a subcultura do RPG, tornou-se socialmente aceitável e até desejável. Ainda existem conflitos, principalmente os que envolvem religião, mas atualmente há uma maior aceitação, uma maior disponibilização dos materiais necessários para o jogo e mais possibilidades de comunicação entre os jogadores, devido à internet e à possibilidade de falar sobre o tema com mais abertura. As questões de rotulação e estereotipação que os jogadores enfrentam hoje em dia são muito menores, em alguns casos inexistentes, comparadas com o que os participantes de RPGs passavam em 1970 e 1980.

Já não se trata de uma subcultura que é socialmente reprimida, pelo contrário, existe todo um mercado voltado ao público *geek* e nerd. Dessa forma, um dos efeitos mais negativos que a participação nessa subcultura poderia ter − a desaprovação social − hoje em dia já foi bastante mitigado.

São inúmeras as evidências da relação do jogo de RPG com a socialização e o seu desenvolvimento. Também existem pontos discordantes. Não raro, vê-se argumentos, advindos principalmente da família, de que esses jogos levam à alienação e à fuga da realidade. O estudo de DeRenard e Kline (1990) sugere que jogadores muito comprometidos com o jogo ou que jogam com mais intensidade têm uma tendência maior a sentimentos de alienação e estranhamento social.

Autores consagrados como Piaget e Vygotsky já se referiam à importância do jogo de papéis no desenvolvimento das crianças. Para Vygotsky, o brinquedo tem um grande papel no desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: atenção, imitação, memória e imaginação. Amadurecem, também, algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis. "É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva". (Vygotsky, 1984, p. 109).

Já para Piaget: "os jogos não são apenas como uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual". (Piaget, 1976, p. 160).

[33] Tradução livre da autora.

Ainda que as teorias sejam distintas, para ambos os autores, existe no jogo e na brincadeira um exercício de características desejáveis e necessárias no adulto. O público jovem parece poder obter tantos benefícios no jogo de representação quanto as crianças. Talvez esse benefício se concentre em áreas diferentes, ainda assim os estudos cujo foco são os jovens são menos numerosos do que os estudos com crianças, embora igualmente importantes. Assim como os estudos mencionados acima, esses frequentemente baseiam-se em questionários e entrevistas com os jogadores.

Questionários e entrevistas são boas ferramentas para uma visão geral do grupo a ser estudado, mas limitam a percepção do pesquisador à percepção do participante pesquisado. Temos o interesse de contrapor percepção e realidade. No caso, um jogador de RPG pode perceber o jogo como algo que o motivou a socializar-se, isso se dá de forma positiva ou negativa? A estrutura da rede social desse jogador mudou de fato e reflete essa percepção de alguma maneira? O jogador tem um maior número de contatos? Quais são as percepções dos jogadores acerca do jogo, da sua socialização, e da influência do jogo em sua rede social? Buscamos investigar transformações nas redes sociais dos participantes e identificar como, e quanto, essas transformações se relacionam à experiência como jogadores de RPG. Esses são pontos sobre os quais pretendemos direcionar nossa análise, visando a contribuir para a compreensão do RPG como uma subcultura socializadora, do seu uso pelos jogadores como facilitador de socialização.

Nosso objetivo de descrever as percepções dos RPGistas sobre a experiência do jogo e a relação dessa experiência com o desenvolvimento de habilidades sociais do jogador. Como objetivos secundários buscamos investigar se o jogador percebe essas experiências como positivas ou negativas; e se as experiências nos processos de socialização dentro do jogo influenciam a rede social do jogador, ou seja, se o jogador apenas percebe-se mais social ou se algum efeito pode ser verifica além da percepção do jogador.

## 2.2 RPG e espaço potencial

A brincadeira surge naturalmente entre os bebês e acompanha, de várias maneiras, o desenvolvimento de indivíduos de diferentes espécies. O brincar tem sido objeto de estudo de áreas variadas. Johan Huizinga discute o jogo e a brincadeira do ponto de vista da história cultural em Homo Ludens (1999). A sociologia tenta oferecer classificações e qualificações de jogos e atividades lúdicas nas obras de Roger Caillois (1961). Oferece também uma profunda análise do jogo como subcultura, exemplificada no trabalho de Gary Allan Fine; Shared Fantasy (1983). Nesse interesse pelo brincar, são apresentadas ideias globais, vindas da observação de populações como um todo, de subculturas, de festivais, expressões lúdicas avaliadas de pontos de vista abrangentes como a história ou a sociologia. Huizinga (1999) e Caillois (1961) concordam sobre a importância do jogo, da brincadeira e do faz de conta, em seus diferentes níveis, para o desenvolvimento do ser humano.

Já trabalhos que vêm da psicologia, como exemplificado nas obras de Donald D. Winnicott (1975), Lev Vygotsky (1999), ou vindos da pedagogia, por exemplo, nos estudos de Tizuko M. Kishimoto (2002), bordam o brincar com observações de indivíduos particulares ou pequenos grupos, com toda a subjetividade e as particularidades dos indivíduos consideradas.

Mesmo partindo de pontos de vista tão distintos, um global e outro individual, as teorias dessas diferentes áreas do conhecimento concordam em muitos aspectos. Parece unânime, entre as áreas, a proposição de que o brincar (ou o estado do jogo) não pode ser imposto, haja vista que esta é uma atividade livre, na qual o indivíduo só estará verdadeiramente engajado se fizer essa escolha. A pessoa desinteressada pode até fingir que brinca, mas esse fingimento é repudiado pelos demais brincantes. O estado do jogo só é real quando há um envolvimento completo, a suspensão da descrença e suficiente imersão e participação na brincadeira.

Oferecer uma citação que defina o jogo, ou a brincadeira, de forma completa não é algo que podemos fazer facilmente. A essência do brincar parece permanecer indecifrada em virtude da falta de uma teoria que contemple o brincar na totalidade ao mesmo tempo que possa distingui-lo completamente de outras atividades. O espaço lúdico, onde a brincadeira habita, está permeado de outras manifestações culturais e sociais, como a religião e o mito, por exemplo. Esse é um ponto contemplado tanto por Huizinga (1999), que vê a brincadeira como elemento criador e transformador da cultura, quanto por Winnicott (1975), que descreve a evolução do espaço

potencial em espaço cultural que pode ser socialmente compartilhado. A capacidade, e a disposição emocional, de compartilhar esse espaço é uma importante conquista no processo de desenvolvimento social.

O brincar acontece na sobreposição das capacidades físicas, mentais, cognitivas, sociais e culturais. A brincadeira é, em diferentes medidas, causa e consequência do desenvolvimento, do crescimento, do aprendizado e da socialização (Kishimoto, 2002); e, para aqueles mais sensíveis, é fácil notar que a brincadeira é também uma fonte de felicidade. No caso do RPG, pode ainda ser fonte de outras emoções; ira, amor, raiva, ciúmes, luto, entre outras, são encenadas no jogo.

Os RPGs acontecem na área do brincar, compartilham características tipicamente atribuídas aos jogos, como a diversão, o prazer de divertir-se livremente, a participação da sorte, a estratégia, a representação de papéis e a presença de regras (Caillois, 1961). Regras estas que se tornam potencialmente mais elaboradas de acordo com o desenvolvimento cognitivo, social e cultural dos brincantes. No brincar, criamos regras que regem a brincadeira, não se trata apenas das regras do jogo, que ditam como jogar e como ganhar. São regras do brincar que emergem do grupo de brincantes: Roubar é aceito? Como lidamos com trapaças? Como lidamos com jogadores que não chegam no horário? Que faltam sem avisar?

Por causa do jogo exercitamos os fundamentos de um contrato social, de acordos comuns, e aprendemos que o rompimento desses acordos muitas vezes encerra a brincadeira, encerrando o prazer de brincar. Esses acordos se tornam mais complexos ao longo do desenvolvimento dos participantes e envolvem cada vez mais elementos.

A brincadeira em si ocorre em um espaço físico delimitado na realidade, acontece em um intervalo de tempo determinado, e dentro dessas limitações o que acontece distingue-se “magicamente” da realidade (Huizinga, 1999), uma vez que o espaço e o tempo do jogo não estão vinculados ao espaço e tempo do mundo real.

O jogo tem um fim em si mesmo, ele existe como fenômeno real, mas as consequências de jogar não têm um impacto nítido no mundo. Quando brincamos de caçar, nenhum animal é realmente abatido, nenhum alimento é realmente provido. Por fim, mesmo o jogo sendo uma atividade sem impactos no mundo, ela é encarada com seriedade por seus participantes (Huizinga, 1999). Embora o brincar não cause um efeito no mundo, podemos argumentar sobre a variedade de efeitos que pode causar no indivíduo.

Para Winnicott (1975), o espaço que nasce como área do brincar torna-se, com o desenvolvimento, o espaço da cultura. Também para Huizinga (1999), o brincar antecede a cultura, torna está possível na medida em que possibilita a consolidação e comunicação de símbolos comuns. No jogo de papéis, a criança veste-se de princesa e transcende da sua realidade de criança para o status de princesa, com seus poderes e suas atribuições. No mundo real, a beca e o malhete elevam a pessoa ao caráter de juiz, conferindo-lhe a imparcialidade mítica que se espera dessa função. Em ambas as teorias, a cultura e a brincadeira se aproximam e participam uma da outra, enlaçando a realidade na fantasia, o mundo interno no mundo externo.

Além disso, os jogos de RPG configuram-se como espaços virtuais de simulação, criação e experimentação. Uma análise dos jogadores de RPG não deixa de ser uma análise sobre pessoas que voluntariamente engajam e compartilham uma brincadeira. Winnicott (1975) atribui grande importância ao brincar e o entende como uma atividade formadora, que participa do desenvolvimento da criança. Ele nos diz que "não há algo como um bebê". (Winnicott, 1960, p. 587). Um bebê é algo que não pode existir sozinho; ele existe em uma relação. Nos primeiros momentos e meses de sua vida, ele é totalmente dependente da mãe ou de seu cuidador. Essa relação é visceral a tal ponto que a distinção entre ambos é imperceptível para o bebê, seu mundo não é concebido sem a mãe. O bebê passa pela experiência de onipotência advinda do atendimento quase instantâneo de suas necessidades pela mãe. Uma mãe boa, em muitos casos, pode até mesmo prever as necessidades do bebê, como a fome ou o sono, antes mesmo de o bebê demonstrar inquietação. Assim, o bebê cria a ilusão de que o seu desejo por alimento ou conforto criou o resultado esperado, o seio ou o colo, advindo daí a ilusão de onipotência. Com o decorrer do tempo, entretanto, os bebês passam a ser algo além da relação com a mãe ou o cuidador e, de acordo com suas experiências positivas ou negativas, vão se constituindo. A noção de continuidade surge nos intervalos entre os cuidados que o bebê recebe recorrentemente.

Nesses primeiros momentos, qualquer falha na maternagem pode representar um risco para essa continuidade do "vir a ser" que está se estabelecendo, gerando uma ameaça de aniquilamento. Essas experiências do bebê afetam a sua confiança ou falta de confiança no mundo e influenciam a forma como este poderá lidar consigo mesmo e com o mundo no futuro. Uma mãe suficientemente boa consegue transmitir esse sentimento de continuidade adequadamente para o bebê sem que ele se sinta ameaçado, aumentando pouco a pouco o tempo entre os cuidados sem comprometer a relação. Assim, ele aprende a confiar no retorno da mãe.

Winnicott (1975) acredita que existe no bebê um ímpeto para o crescimento e o desenvolvimento, algo inato à sua biologia e constituição. Porém, esse desenvolvimento depende de um ambiente de facilitação que deve ser propiciado pela mãe, ou pelo principal responsável, de forma adequada.

No exemplo mais comumente utilizado, quando a criança deseja o seio e a mãe prontamente o apresenta, ela alimenta no bebê a ilusão de onipotência; assim, a criatividade da criança é experimentada plenamente. O bebê "cria" a mãe, cria o seu ambiente. Nesse momento de dependência do cuidado materno esses são os primeiros passos no sentido de criar a si mesmo. Essa é a gênesis do espaço potencial. Um espaço entre a mãe e o bebê que começa a se estabelecer enquanto o bebê não reconhece o "não-eu". O trabalho da mãe passa a ser manter essa ilusão, permitindo ao bebê lidar com momentos graduais de desilusão, orientando-o ao princípio da realidade sem comprometer a relação de confiança na mãe, da qual o bebê começa a distinguir-se. Essa confiança na mãe aos poucos torna-se a segurança de um meio provedor satisfatório e suficiente. Uma vez que existe, do ponto de vista do bebê, um meio que oferece segurança, é possível superar a fase de dependência absoluta (Winnicott, 1975).

Os intervalos entre os cuidados maternos podem aumentar levemente e o bebê começa a se distinguir da mãe. O seio deixa de pertencer integralmente ao bebê e a existência de outros objetos começa a ser percebida.

O que vem em seguida é uma fase de dependência relativa, a mãe e o bebê são duas partes do mundo do bebê, mas ainda são duas partes do mesmo todo. O "não-eu" é algo que se estabelece gradativamente. A sensação de onipotência vai sendo diluída na medida em que, de acordo com as experiências do bebê, ela deixa de explicar o meio. Com relutância, o bebê e a mãe distinguem-se um do outro, e o bebê pode passar à elaboração de si. Surge um espaço potencial que pode ser dividido com outros objetos além da mãe. Onde esses objetos vão ser criados e explorados pelo bebê como a mãe foi anteriormente. Onde a criança vai criar suas teorias sobre o mundo, inventar sua realidade, distinguir quais dessas invenções se sustentam.

O espaço potencial surge como uma zona de ilusão entre o que é percebido e o que é ofertado, nesse espaço há uma sobreposição de subjetividade e objetividade que torna possível manter relacionadas e, ao mesmo tempo, separadas as realidades interna e externa (Winnicott, 1975).

O ‘espaço potencial’, expressão largamente utilizada por Winnicott, designa a possibilidade de vir a existir um espaço onde antes não existia nenhum. Como se surgisse um espaço diferente onde antes havia uma continuidade, a continuidade que denominamos ‘fusão’ entre a criança e a mãe. O espaço potencial torna-se existente quando surge um objeto transicional. E nesse momento ele pode passar a ser chamado de espaço transicional. É nesse espaço que se localiza a cultura.

Segundo Lorenzetto (1996, p. 60):

> Ambíguo, divergente e caçador, como todo ser criativo, o ser humano trafega (no mínimo) por dois caminhos: O do intimismo do corpo (a busca do ‘eu’), como acesso à interioridade, experimentando autopercepções profundas. O do compartilhamento do corpo (a busca do ‘nós’), como acesso à exterioridade dos conteúdos vitais e a maiores possibilidades de expressão e comunicação. Não se conformando em ser apenas o início, o meio e o fim de toda a sua subjetividade, o ser humano teima em transcender-se, investigando suas potencialidades no passado, no presente e no futuro, no concreto e no abstrato. Donald Winnicott deu o nome de TRANSICIONAIS a algumas experiências humanas acima, entre as quais estou incluindo o brinquedo como objeto, o jogo como ação e o lúdico como fenômeno.

É no espaço potencial que a relação pode ser explorada; é no espaço potencial que o bebê pode brincar, pode criar e pode engajar livremente em uma atividade lúdica, pois:

> A confiança na mãe cria aqui um *playground* intermediário, onde a ideia de magia se origina (na experiência da onipotência) [...] chamo isso de *playground* porque a brincadeira começa aqui. O *playground* é um espaço potencial entre a mãe e o bebê, ou que une a mãe e o bebê. [...] Em primeiro lugar, naturalmente, é a mãe quem brinca com o bebê, mas com cuidado o suficiente para ajustar-se às suas atividades lúdicas. Mais cedo ou mais tarde, entretanto, ela introduz seu próprio brincar e descobre como é variada a capacidade dos bebês de aceitar ou não a introdução de ideias que não lhes são próprias. Dessa maneira, está preparado o caminho para um brincar conjunto num relacionamento. (Winnicott, 1975, p. 71).

De qualquer forma, essa brincadeira implica confiança no amor da mãe. Esse amor não vai ser afetado pelo conteúdo da brincadeira e é apenas essa condição de confiança que permite o brincar criativo e espontâneo, capaz de auxiliar o bebê na passagem da dependência para a autonomia. Há também “uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais”. (Winnicott, 1975, p. 76).

“As possibilidades do espaço potencial dependem das experiências de vida e não de tendências herdadas”. (Winnicott, 1975, p. 45). Portanto, não se trata de instinto, mas sim de um intercâmbio entre o mundo e o que entendemos do mundo.

Quando o bebê passa da dependência absoluta para a dependência relativa e começa a conquistar objetos, pode surgir no espaço potencial um objeto transicional, ou “a primeira posse do não-eu”. Esses objetos representam o vínculo com a mãe e são muito estimados pelo bebê. Os objetos participam da ilusão do bebê de que há um suporte, material, na realidade para o conforto, o aconchego e a segurança. O bebê realiza um investimento emocional no objeto, que remete ao vínculo emocional com a mãe.

Winnicott (1975) atribui diversas características e “qualidades especiais” à relação com o objeto transicional. Esse objeto pertence ao bebê, sobre esse objeto o bebê detém todos os direitos. O objeto é o alvo de afeto e desafeto e sobrevive inalterado às demonstrações de amor, ódio e agressividade. O objeto nunca deve mudar, a menos que seja mudado pelo bebê. Esse objeto precisa sobreviver, inalterado, a todas as investidas emocionais e físicas do bebê, e ainda assim o bebê deve senti-lo como algo provido de alguma vitalidade. Destacamos o fato de que o objeto transicional é “oriundo do exterior, segundo nosso ponto de vista, mas não o é segundo o ponto de vista do bebê. Tampouco provém de dentro; não é uma alucinação”. (Winnicott, 1975, p. 18). Ele se aproxima de um símbolo. Com o tempo, a energia libidinal desvincula-se desse objeto e o mesmo perde o forte significado: “os fenômenos transicionais tornam-se difusos, espalham-se por todo o território intermediário entre a ‘realidade psíquica interna’ e o ‘mundo externo, tal qual percebido por duas pessoas em comum’, isto é, por todo o campo cultural”. (Winnicott, 1975, p. 19). Quando o objeto transicional perde o significado, ele se espalha pela área potencial e torna-se comparável ao brincar, à criatividade artística, ao sentimento religioso, ao sonhar, ao fetichismo, ao mentir e ao furtar, à origem e à perda do sentimento afetuoso (Winnicott, 1975, p. 19), e todos esses elementos podem ser encontrados no jogo de RPG.

Encontra-se também, em muitos casos, a forte relação entre o jogador e seu personagem, assim como se observa entre os bebês e seus objetos transicionais. O jogador detém todos os direitos sobre seu personagem, sua criação e criatura (chegando ao ponto do registro de direitos autorais em alguns casos), ninguém, senão o jogador-criador, pode dizer como aquele personagem seria dentro do jogo. O personagem é amado, como ferramenta para o entretenimento, como propiciador de prazer e como entidade. Também é odiado em seus momentos de falha ou quando

se afasta das idealizações do jogador e se mostra “incapaz” de alcançar os efeitos almejados. Não importa o decorrer das histórias, os eventos traumáticos ou as alegrias pelas quais um personagem passe, as atitudes de um personagem só são alteradas pelo seu jogador. E apenas quando o jogar sente que é o momento, quando a experiência daquela *persona* lhe tiver bastado.

Ainda assim, são frequentes os comentários de que os personagens “têm vida própria”, “é o meu filho’, “faz o que quer”. Para os jogadores, esses personagens têm um tipo de realidade, uma vontade imanente e algo que os distingue e distância do jogador. E, evidentemente, ao longo dos jogos, os personagens são substituídos uns por outros, nos casos ideais são abandonados sem luto, contudo sempre lembrados.

O *Role-playing Game* pertence aos domínios herdeiros dos fenômenos transicionais e do espaço potencial. Sabe-se que esse espaço passa a ser o espaço dominador e transformador da cultura ao longo do desenvolvimento da criança e, embora os termos sejam geralmente aplicados apenas quando tratamos de bebês, nós os manteremos no estudo do jogo de representação com adolescentes e jovens adultos, afinal o próprio Winnicott aponta que “o que quer que se diga sobre o brincar das crianças aplica-se também aos adultos”. (1975, p. 61). Acreditamos, portanto, que os termos sejam pertinentes uma vez que o jogo se dá em um espaço lúdico, porém o desenvolvimento cognitivo e emocional, além da possibilidade do uso da linguagem, permite que adolescentes e adultos compartilhem o espaço potencial com mais requinte, da mesma forma que compartilham símbolos e cultura. O personagem, então, em alguns casos torna-se análogo ao “objeto” transicional, um canal para experiências e o elemento comum que pertence ao jogador e existe no espaço potencial coletivo daquele grupo.

Segundo Winnicott, “o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros”. (1975, p. 63). O mesmo pode ser dito sobre os RPGs. O jogo instiga o jogador a explorar mundos externos e internos, apresentando desafios cognitivos, sociais e emocionais de maneira relativamente controlada, em um meio que é geralmente seguro. Trata-se de mais uma especialização do brincar, e muitos jogadores veem na mesma um efeito terapêutico, um caminho para o autoconhecimento e a empatia (Daniau, 2016). Para Winnicott, a psicoterapia “se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta”. (1968, p. 59). Não diferente, o jogo de RPG acontece no compartilhamento do

brincar de todos os jogadores envolvidos, permitindo que um espaço rico e variado emerja dessa cooperação. Esse espaço é habitado pelos personagens.

Nessa experiência, o outro tem um papel fundamental. Tanto o narrador quanto os demais jogadores são as testemunhas da história compartilhada. A presença e a participação dos outros jogadores elevam o status da fantasia, conferindo-lhe uma característica de consistência e realidade que não está presente nos jogos solitários ou nos momentos de imaginação livre.

A experiência do jogo, como relatada pelos jogadores, cabe de forma muito pertinente na percepção de Winnicott do brincar, em que o brincar é um experimento do "vir a ser", uma exploração do mundo interior, guiada pelos papéis do mundo exterior, visando a encontrar o **eu**. Não raro, encontramos jogadores mencionando a importância do RPG na sua adolescência, como algo que lhes possibilitou socialização e autodescoberta.

Ao mesmo tempo, não devemos assumir que a necessidade do brincar equivale à necessidade da terapia. Ainda que ansiedades e angústias possam se expressar no brincar, este não se resume à expressão dessas ansiedades e angústias. No espaço do brincar, o ser humano tem uma experiência de controle da vida diferente daquela que experimentamos no mundo real. Ao brincar, o ser humano cria para si um ambiente controlado, onde pode explorar todos os temas que lhe forem interessantes ou que precisem ser abordados. Para Winnicott, isso não visa à necessariamente o prazer ou o rizo, mas sim ter algo reconhecido como próprio.

> "A vida de um indivíduo não se caracteriza mais por medos, sentimentos conflitantes, dúvidas, frustrações do que por seus aspectos positivos. O essencial é que o homem ou a mulher se sintam vivendo sua própria vida, responsabilizando-se por suas ações ou inações, sentindo-se capazes de atribuírem a si o mérito de um sucesso ou a responsabilidade de um fracasso. Pode-se dizer, em suma, que o indivíduo saiu da dependência para entrar na independência ou autonomia". (Winnicott, 1971f, p. 30).

A necessidade do brincar é gerada pelo fato de que se expressar é uma espécie de confirmação do ser. A criação e a expressão são maneiras de imprimir no mundo quem nós somos. Ao mesmo tempo, essas obras, quando vislumbradas, reforçam a realidade do *self*: "Eu fiz isso". A expressão criativa é a expressão do *self* verdadeiro, liberto de papéis sociais ou restrições de natureza psicológica. O momento em que a pessoa encontra um local ou um grupo de convívio em que ela pensa e sente: "aqui eu posso ser eu mesma", "aqui eu posso ser". Nesse lugar, o espaço potencial se manifesta. Em alguns ambientes, a presença desse espaço potencial, que consiste em um espaço de confiança entre pessoas, pode se manifestar discretamente no humor natural e

espontâneo, no jogo de palavras, nos gracejos e nas piadas que não deixam de ser jogos de comédia. Alternativamente, pode se manifestar na arte, na canção que um grupo entoa em uníssono, na performance de improviso e, no caso do RPG, no jogo formal.

> A continuidade do ser significa saúde. Se tomarmos como analogia uma bolha, podemos dizer que, quando a pressão externa está adaptada à pressão interna, a bolha pode seguir existindo. Se estivéssemos falando de um bebê humano, diríamos "sendo". Se, por outro lado, a pressão no exterior da bolha for maior ou menor do que aquela em seu interior, a bolha passará a reagir à intrusão. Ela se modifica como reação a uma mudança no ambiente, e não a partir de um impulso próprio. Em termos do animal humano, isto significa uma interrupção no ser, e o lugar do ser é substituído pela reação à intrusão (Winnicott, 1988, p. 127).

O brincar neste aspecto serve a um amadurecimento individual, um desenvolvimento da continuidade do ser. Entretanto, mesmo que haja vontade de fazê-lo, exercer a criatividade sempre será um processo pessoal que expõe aquele que cria. Seja pelas interpretações feitas acerca do objeto criado, seja pelas críticas em relação ao objeto criado. Portanto, para que possa existir uma brincadeira é necessário que haja confiança no ambiente. Em uma brincadeira em grupo é necessário mais do que confiança no ambiente, mas uma espécie de cumplicidade entre aqueles que criam, uma "comunicação em um nível profundo". (Winnicott, 1971b, p. 15).

A forma que o self se constitui no brincar pode ser tão profunda que em alguns casos interrupções no brincar causam momentos de profundo estresse ou pesar nos participantes. No caso do RPG, uma possível interrupção é a morte do personagem. Seja por uma rolagem de dados ou por uma decisão pobre dos jogadores, a morte de um personagem tende a causar desde um leve desconforto, enquanto todo o grupo espera tenso a reação do jogador que perdeu o personagem. Ou causar até rupturas profundas, o desligamento do jogo e o afastamento do grupo. Em alguns casos é uma perda similar a perder o objeto transicional, é uma perda no vínculo, e no interesse, naquele universo compartilhado. Subitamente, o jogador perde o poder e a autoria sobre aquela criação.

Muitos jogadores rapidamente se adaptam, criam outro personagem e voltam às atividades. Outros, entretanto, passam por experiências muitos similares ao luto. É um rompimento na continuidade de algo que representava o jogador, a morte de um personagem pode causar sensações de incompletude e perda do propósito. Bowman (2013) relata brevemente o estado de retração que acometeu um jogador após ter seu personagem violentamente agredido por um grupo de outros personagens. O jogador relata a Bowman como não estava preparado para perder o

personagem e como a brutalidade da cena o havia perturbado ao ponto dos pesadelos e do rompimento com o grupo, que ele passou a evitar. Nesse caso, interessantemente, o grupo voltou a procurar o jogador depois de um tempo, convidando-o a participar e elogiando sua habilidade em representar um papel no jogo. Em alguns meses, ele acabou retornando ao jogo com um novo personagem.

Por todas as características muito específicas que o brincar requer, aqueles que brincam têm a capacidade de se libertarem de certas amarras psíquicas e sociais já que só poderiam ser responsabilizados pelas escolhas que fazem dentro do espaço da brincadeira. Por se libertar dessas amarras, um personagem pode tratar outro de forma extremamente cruel e violenta, como mencionamos anteriormente. Todavia, pode também vestir a face do herói, ser perigosamente generoso, corajoso, prudente, sábio. Por assumirem de antemão que nada daquilo é "real", os jogadores são capazes de experimentarem novas coisas enquanto preservam sua identidade, seu self e a imagem que têm de si mesmos. No jogo, é possível ser por meio do processo criativo, e é possível tomar consciência do ser, por intermédio das consequências que essa criatividade nos retorna graças à participação dos demais jogadores.

Em um jogo de RPG, é comum que os personagens tenham reações, intenções, objetivos e valores diferentes dos que os jogadores têm fora do jogo. No jogo de RPG, o participante possui a oportunidade de criar um mundo e uma vida. E de tomar parte nesse mundo pela vida do personagem. Por meio desse avatar, que carrega sentimentos e símbolos através da fronteira do círculo mágico.

## 2.3 Análise de redes sociais

Uma rede social é uma estrutura composta por indivíduos que se relacionam das mais diversas formas – a natureza e intensidade dessas relações dão forma à rede. Na análise de redes sociais, há um esforço para compreender e estudar as relações sociais em termos de teoria de redes que são compostas de atores (também chamados nós, *nodos* ou vértices) e relações (também chamadas arestas ou links). Podem existir muitos tipos de relações distintas expressas em uma rede social: algumas, de repulsão; outras, de atração. A natureza dessas relações mantém a forma da rede e o ideal da rede social é que todo aspecto visual esteja relacionado a uma informação.

A análise de redes sociais é uma técnica dentro da sociologia contemporânea, mas ideias relativas a ela estão presentes em estudos de diversas áreas há cerca de um século. No contexto da psicologia, e possivelmente como um dos primeiros exemplos do uso de redes sociais, podemos destacar as contribuições de J. L. Moreno[34] por meio do que ele chamou de sociograma, nomenclatura que pretendemos manter para o presente projeto. Moreno desenvolveu seu teste sociométrico, em que "examina as estruturas sociais, medindo atrações e repulsões que ocorrem entre as pessoas dentro de determinado grupo". (Moreno, 2008, p. 117). No entanto, a abordagem de Moreno, feita pelo teste sociométrico por ele desenvolvido, leva a conhecer as relações ideais, ou seja, a rede desejada pelas pessoas: "constatou-se [...] que as relações escolhidas e as relações reais costumam ser diferentes, e que não se pode conhecer plenamente a posição de um indivíduo, se não forem considerados todos os indivíduos e grupos com os quais ele está emocionalmente vinculado". (Moreno, 2008, p. 118). Essa preocupação de Moreno em envolver todos os indivíduos, ou seja, não fragmentar a rede, continua presente na Análise de Redes contemporânea. Porém, sabemos que as relações são constituídas de muitos mais elementos do que apenas vínculos emocionais. Por exemplo: alguns tipos de informação circulam mais frequentemente por vínculos fracos (relações casuais, como o encontro de sábado com o jornaleiro) e não por vínculos fortes (como as relações consanguíneas com pais e irmãos).

Com o uso dos softwares atuais, é possível proceder análises matemáticas e estatísticas bastante profundas das redes sociais. Consegue-se analisar redes cada vez maiores, mais completas e mais complexas. Assim como lidar com o grande volume de dados que costumeiramente é

[34] Jacob Levy Moreno (1889 – 1974) foi um médico, filósofo, dramaturgo e psicólogo nascido na Romênia e naturalizado americano, cresceu em Viena. É um pioneiro na área da psicoterapia de grupo e em vida foi reconhecido como referência nas ciências sociais. É o criador do psicodrama.

coletado on-line, acompanhando automaticamente a movimentação e as relações dos atores no espaço virtual.

No mundo real, a captura de dados continua sujeita a limitações bem conhecidas pelas ciências sociais: (1) a considerável subjetividade do pesquisador e dos entrevistados; e (2) a limitação de dados disponíveis, visto que o tempo e o esforço necessários para capturá-los são muito maiores, não sendo possível fazê-lo automaticamente.

> Ao analisar uma rede social pensa-se do todo para a parte, da estrutura completa para a relação individual, do comportamento para a atitude. Tipicamente estudam-se redes inteiras (também chamadas de redes completas), incluindo todas as relações de um tipo específico em uma população definida, ou estudam-se redes pessoais (também chamadas de redes egocêntricas) que contemplam todas as relações que uma pessoa específica tem, como suas comunidades pessoais.[35] (Social, 2011, p. 2).

Alguns elementos podem participar de um grafo e a nós interessam:

Vértice (*vertex*), ou nodo, é a representação de atores, indivíduos ou agentes. (Diestel, 2000). O vértice é uma das unidades fundamentais do grafo.

Aresta (*edge*), linha ou link, é a representação de uma relação entre dois vértices. No grafo é uma linha conectando dois vértices (Diesel, 2000).

Alguns conceitos em Análise de Redes Sociais estão listados a seguir:

Grau (*degree*) é uma das métricas fundamentais da teoria dos grafos. Diestel (2000) define o grau, ou valência, de um vértice é o número de arestas que incidem sobre ele. Um vértice com grau zero está isolado.

O Grau Médio (*average degree*) qualifica globalmente o que é medido localmente pelo grau de um vértice. O grau médio é a média dos graus de todos os vértices de um grafo. Evidentemente o Grau e o Grau Médio são medidas fortemente relacionadas (Diestel, 2000).

Se somarmos os graus de todos os vértices de um grafo o resultado será exatamente duas vezes o número de arestas. O conceito de grau pode ser expandido para *in-degree* e *out-degree* em grafos direcionados, mas no caso das redes construídas a partir do Facebook as relações são reciprocas. Ambos os usuários precisam aceitar um pedido de amizade para se conectarem, então trabalharemos com grafos não direcionados.

[35] Tradução livre da autora

Caminho (*path*) é uma sequência finita ou infinita de arestas que conecta uma sequência de vértices distintos. Dados dois vértices em um grafo podemos, por exemplo, calcular o número de caminhos possíveis entre eles, o maior caminho ou o menor caminho entre eles (Distel, 2000).

Distância (*distance*): é o menor caminho entre dois vértices. (Distel, 2000).

Média do Comprimento do Caminho (*average path length*): trata da média entre todas as distâncias possíveis entre quaisquer dois nodos da rede. Essa medida está diretamente relacionada à eficiência na distribuição de informação dentro dessa rede. Uma média baixa significa que a informação atinge os demais pontos mais rapidamente.

Diâmetro (*diameter*): é a maior distância encontrada em uma rede depois de se avaliar todos os pares de vértices (Diestel, 2000). Listando todas as distâncias em uma rede, o diâmetro terá valor equivalente a maior dessas distâncias

Centralidade (*centrality*): existem vários indicadores de centralidade na análise de redes. Medidas de centralidade são comuns para se identificar os vértices mais importantes de uma rede ou sub-rede, essa medida dá indícios do "poder" de um ator sobre a rede, baseando-se em quão bem conectado ele está. Intermediação e Proximidade são medidas de centralidade.

Intermediação (*betweenness centrality*): uma medida de centralidade que leva em consideração a conectividade do vértice, valorizando-o quando ele se comporta como uma ponte entre agrupamentos (clusters) distintos. Um valor alto de Intermediação indica que um vértice é importante da disseminação de informação entre grupos distintos.

Proximidade (*closeness centrality*): mensura a proximidade entre um vértice e todos os outros vértices da rede e se relaciona à possibilidade de obter informações que tenham surgido em outras áreas da rede. É o inverso da soma de todas as distancias de um vértice aos demais vértices da rede.

Ponte (*bridge*): uma aresta é uma ponte quando a eliminação da mesma do gráfico isolaria grupos, componentes ou sub-redes. Por exemplo: um intermediador entre uma tribo indígena e um órgão governamental, se for único, seria uma ponte. Com a remoção dela, cessa a comunicação entre os grupos. Pontes são vértices que não participam de nenhum cluster (Diestel, 2000) mas que são a única conexão entre duas áreas da rede.

Costa (2005) discute a ideia de rede social como um alargamento no conceito de comunidade. A rede social tornou-se não apenas uma diagramação visual do grupo, mas também

um esforço técnico e teórico para a compreensão dos elementos e fenômenos que ocorrem nessa rede. A análise das redes sociais visa a uma compreensão alargada e aprofundada da interação humana, que agora acontece com igual riqueza e intensidade no espaço virtual (p.235-236).

Uma vez desenhada a rede, várias informações, que não estariam disponíveis de outra maneira, podem ser calculadas. Pretendemos observar a influência do jogo na rede social do participante.

Cabe ressaltar que neste trabalho utilizamos o termo “redes sociais” de três maneiras distintas. A primeira se refere ao conjunto de dados, para um dado usuário, contido em um aplicativo de rede social, como o Facebook, Instagram ou Twitter, por exemplo. A rede social de um usuário no Facebook é composta de todos os seus contatos e amigos cadastrados no Facebook. Estamos limitando nossa analise a interações online ou interações que tenham algum impacto online.

A segunda se refere ao sociograma, em alguns momentos usaremos o termo “rede social” para nos referirmos especificamente a um grafo, a um determinado conjunto de vértices e arestas representado em uma imagem.

A terceira se refere a ideia ampla de “rede social” como uma malha de contatos e em termos de senso comum. É a ideia “rede social” como utilizada nas falas dos participantes, geralmente se refere a todos os conhecidos de um sujeito e as miríades de relações entre eles. Ao mesmo tempo, para os jogadores que estão olhando as próprias redes, um vértice não é simplesmente um vértice, é uma pessoa que pode ou não ser identificada, um amigo, um parente, um estranho etc. Do ponto de vista do participante uma aresta não é só uma aresta, é uma relação de amizade, um casamento, ou alguma outra relação. Quando o público em geral fala em “rede social”, se não estiverem falando de aplicativos, estão pensando em algo que envolve alguma profundidade na definição dos atores e nas relações entre eles, e não apenas na representação fria de algo em um diagrama.

## 3 Método

Para alcançar os objetivos e responder as perguntas propostas realizamos uma pesquisa exploratória de natureza qualitativa e quantitativa.

O procedimento contou com as seguintes etapas: (1) Inserção; abordando os jogadores e esclarecemos sobre a pesquisa em questão. Explicamos sobre a observação e o interesse nas redes sociais enfatizando também necessidade da colaboração dos jogadores para a captura de dados digitais.

A etapa seguinte é a (2) Coleta de Dados, em que os principais instrumentos são as notas de Campo, Registro de jogos e jogadores, entrevista semiestruturada e o levantamento de posts e discussões publicados em comunidades online. Esses instrumentos, e demais ferramentas utilizadas, serão detalhados na próxima sessão.

A próxima etapa consiste em (3) Sistematização e Organização dos Dados. O caderno de campo é frequentemente revisitado, os eventos que foram capturados são classificados, os atores são descritos mais propriamente. Paralelamente, a rede social é construída.

Procederemos, então, à (4) Análise de Dados que, em nosso caso, envolve também investigar a rede construída anteriormente. Os participantes têm um papel ativo na classificação e identificação dos elementos desta rede. Trata-se de um trabalho conjunto em que os dados são abordados tanto pela pesquisadora quanto pelo jogador envolvido.

Na etapa final há um (5) Retorno ao grupo, em que os resultados da análise são trazidos para o participante, apresentados e discutidos. Nessa etapa, o jogador pode ajudar a validar ou refutar o que foi identificado pela pesquisadora. Existe um convite à reflexão e a intenção de avaliar como o participante lida com a questão de realidade versus percepção.

Dentro etapas citadas o método adotado contempla os seguintes elementos: participantes, instrumentos, procedimentos de coleta de dados e procedimentos de análise de dados, que esclarecemos a seguir:

### Participantes

Os participantes dessa pesquisa foram selecionados por conveniência, de acordo com seu interesse e disponibilidade. Todos foram informados sobre a pesquisa e aceitaram participar cumprindo assim os seguintes critérios estabelecidos:

- Critério de inclusão: Ser jogador de RPG ativo em um dos três grupos observados durante a realização da pesquisa e consentir em participar da mesma.
- Critério de exclusão: Não participação na entrevista semiestruturada.

A amostra é de três grupos de RPG. Ao longo do período em que esses grupos foram observados vinte e oito jogadores passaram por esses grupos e foram convidados a participar da pesquisa. Esses jogadores estão caracterizados na tabela a seguir:

Tabela 1 - Caracterização dos participantes

| Gênero | Escolaridade | Idade | Joga a |
|---|---|---|---|
| M | Médio completo | 38 | 22 anos |
| M | Superior | 27 | 2 anos |
| F | Superior | 30 | 12 anos |
| M | Superior | 35 | 17 anos |
| M | Superior incompleto | 37 | 20 anos |
| F | Superior incompleto (cursando) | 22 | 6 meses |
| M | Médio completo | 25 | 3 meses |
| F | Pós-graduação | 37 | 20 anos |
| F | Pós-graduação (cursando) | 30 | 12 anos |
| M | Médio completo | 41 | 16 anos |
| F | Superior incompleto (cursando) | 26 | 10 anos |
| M | Superior incompleto (cursando) | 22 | 4 anos |
| F | Superior incompleto (cursando) | 21 | 2 ano |
| M | Pós-graduação (cursando) | 31 | 10 anos |
| M | Médio (cursando) | 17 | 5 meses |
| M | Superior incompleto | 36 | 22 anos |
| F | Pós-graduação | 36 | 20 anos |
| M | Pós-graduação (cursando) | 32 | 10 anos |
| F | Superior | 32 | 3 meses |
| M | Pós-graduação (cursando) | 33 | 8 anos |
| M | Superior | 29 | 2 meses |
| F | Superior incompleto (cursando) | 23 | 1 ano |
| M | Superior incompleto | 40 | 21 anos |
| M | Superior | 34 | 15 anos |
| M | Superior | 38 | 22 anos |

| | | | |
|---|---|---|---|
| M | Superior | 36 | 22 anos |
| M | Superior | 28 | 5 anos |
| M | Superior | 31 | 13 anos |

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

A média de idade do participante é de 30,9 ± 6,1.

A amostra sugere um público predominantemente masculino, com 19 jogadores (67,9%) e 9 jogadoras (32,1%).

De acordo com a autodeclaração dos participantes: 4 negros (14,29%), 24 brancos (85,71%). Dos 28 participantes, 5 (17,86%), em algum momento, se posicionaram como LGBT+[36].

Quanto ao grau de instrução; 2 participantes concluíram cursos de pós graduação em nível de mestrado; 4 estão cursando pós graduação (3 mestrandos e 1 doutorando); 10 completaram o ensino superior; 5 estão cursando o ensino superior; 3 iniciaram o ensino superior e o abandonaram sem concluir os respectivos cursos; outros 3 completaram o ensino médio e 1 está finalizando o ensino médio.

Dentre esses participantes, um voluntário de cada grupo participou também de duas coletas de dados de redes sociais para a elaboração dos sociogramas.

**Instrumentos**:

A seguir descrevemos os instrumentos utilizados na presente pesquisa:

- Notas de campo

Notas de campo, ou caderno de campo, é o instrumento utilizado para acompanhar as observações participantes e efetivar registros de percepção, utilizado também para realizar o trabalho de caracterização do jogo e dos participantes. As notas permitem a documentação de

[36] Não houve questionamento direto sobre orientação sexual ou gênero. O critério de gênero na tabela 1 foi apenas os pronomes e a forma como o participante referia-se a si mesmo durante a entrevista.

eventos relevantes em jogo e os comentários sobre como os jogadores sentem e percebem esses eventos do jogo e uns aos outros. Frases ou momentos relevantes são registrados. Essas anotações ajudam a rememorar cenas nas quais o grupo trabalho conjuntamente bem como as reações individuais a essas cenas. Anotações são feitas durante a observação e complementadas a posteriori conforme necessário.

Esse instrumento permite capturar, de acordo com o observador, as percepções e reações espontâneas dos participantes durante o momento do jogo, revelando pontos de frustração ou animo que nem sempre são rememorados em uma conversa após a sessão de jogo ou em entrevistas. No caderno de campo registra-se não apenas dados, mas também o contexto particular em que esses dados foram obtidos, através do caderno podemos estudar a frequência ou a exclusividade dos respectivos eventos.

Com as notas de campo capturamos fenômenos que Malinowski chama de "*imponderabilia da vida real*", no caso de indígenas esses fenômenos incluem a rotina, pormenores relacionados a maneiras de fazer as coisas cotidianas (comer, vestir-se, limpar-se, abordar os demais), demonstrações de amizade ou antagonismo, o clima no qual determinados assuntos são conversados (1976, p.31).

- Registros de jogadores e de jogos

O registro de jogadores e de jogos acompanha o caderno de campo e documenta informações estruturadas objetivas que devem ser coletadas a cada sessão de jogo: Data do jogo observado, horário de início e fim do jogo, jogadores presentes e atrasos, horário e duração de eventuais intervalos. Esse instrumento nos auxilia a caracterizar e descrever a atividade de jogar.

- Entrevista Semiestruturada

Entrevista semiestruturada composta das seguintes perguntas: "Como o RPG influenciou a sua vida?", "Por que você joga RPG?", "Você participa de comunidades de RPG? Quais?", "Você tem um personagem favorito? Me fale sobre ele.", "O que está achando da campanha atual?", "Como e quando você começou a jogar RPG?". Entrevista conduzida como uma conversa livre, buscando investigar a avaliação do participante quando a experiência do jogo e a influência do RPG no desenvolvimento pessoal. Se o participante não tiver mencionado espontaneamente

antes de encerrar a entrevista perguntamos: “Como você acha que jogar RPG afeta sua vida social?”, “Quantos anos você tem?”, “Escolaridade”.

Esse instrumento visa capturar as percepções quanto ao jogo, quanto a importância do jogo para o participante. Visa também caracterizar e compor um perfil do jogador, além de registrar a expectativa do mesmo em relação a sua rede social, em especial no caso dos três participantes que tiveram seus dados de redes sociais capturados e estruturados.

- Levantamento de posts e de discussões publicadas em comunidades on-line de Role-Playing Games

O levantamento e observação dos posts e discussões de jogadores em comunidades on-line visou as comunidades que foram apontadas pelos participantes em suas respostas à entrevista ou comunidades que foram mencionadas no início das observações. Esse instrumento permite acompanhar a atividade do jogador e entender o tipo de engajamento social possibilitado pelo jogo. Permite também uma compreensão das comunidades de jogadores e possibilita avaliar quais outras atividades relacionadas ao jogo eram desempenhadas pelos jogadores.

Nessas comunidades os jogadores tiram dúvidas, compartilham fontes e referências e contam suas experiências de jogo. Avaliando esses *posts* buscamos identificar a percepções dos jogadores sobre o jogo, a necessidade de aprender e desenvolver-se e a relação de atividades variadas com o jogo.

Esse instrumento avalia não apenas os 28 jogadores participantes, mas dá uma visão da comunidade e subcultura em que estão inseridos, além de permitir um vislumbre da relação do jogador com o jogo fora dos momentos em que estão de fato jogando.

- NetVizz

Quando este projeto foi elaborado, a intenção era capturar as redes sociais pessoais dos participantes automaticamente do Facebook por intermédio do aplicativo NetVizz[37]. O NetVizz um aplicativo de Facebook que atuava como um *data scraper* e modelador de redes socias, gratuito e desenvolvido por Bernhard Rieder na Universidade de Amsterdam. O NetVizz faria um trabalho

[37] Disponível em: https://apps.facebook.com/netvizz em janeiro de 2017

equivalente ao OutWit Hub, Microsoft Excel e Gephi que tiveram de ser usados em substituição ao mesmo.

Através do NetVizz era possível coletar não apenas os dados do usuário logado como os dados de todos seus amigos, permitindo recriar as redes pessoas egocêntricas que pretendíamos estudar. Essa funcionalidade esteve oficialmente disponível até abril de 2015. Massivos vazamentos de dados[38] ocorreram em 2014 e à levaram mudanças nas políticas de privacidade do Facebook, essas mudanças forçaram a desabilitação de funcionalidades que coletavam dados restritos de terceiros. No final de 2016 era impossível coletar dados das páginas pessoais dos usuários, e consequentemente redes pessoais, através do NetVizz.

Embora o NetVizz não tenha sido utilizado para coletar os dados que serão apresentados a seguir, ele foi uma ferramente importante durante a formulação do projeto de pesquisa e durante avaliações preliminares. Também foi responsável por ampliar as possibilidades e disseminar os estudos de redes sociais.[39]

Infelizmente o NetVizz foi oficialmente encerrado em 2019, mas com ele fez parte do projeto de pesquisa, de estudos preliminares e da história das pesquisas em análises de rede a partir de aplicativos de redes sociais (como o Facebook) é adequado citá-lo. Seu legado tem trazido novas ferramentas, como o Facepager[40].

- OutWit Hub

OutWit Hub[41] é um *Data Scraper*, ferramenta de extração de dados. Utilizado para navegar entre as páginas de facebook do jogador participante e coletar os *links* para as páginas dos amigos desse jogador.

Escolhemos o OutWit Hub pela interface intuitiva, facilidade no uso e disponibilidade de uma versão gratuita, apesar da funcionalidade limitada.

Utilizamos a versão 6.0.0.189

- Microsoft Excel

[38] Escândalo de dados Facebook-Cambridge Analytica: https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge_Analytica_data_scandal
[39] https://tristanhotham.com/2019/08/21/goodbye-netvizz/
[40] https://marceloalves.netlify.app/post/guia-coleta-dados-facebook/guia-coleta-dados-facebook/
[41] https://www.outwit.com/

Microsoft Excel foi utilizado como ferramenta para limpeza, organização e adequação dos dados, permitindo que esses dados fossem transpostos do OutWit Hub para o Gephi. O processo será descrito na sessão seguinte (Procedimentos de Análise de Dados).

- Gephi

Gephi é um *software open source* gratuito para visualização, análise e elaboração de grafos e redes sociais. A ferramenta permite aplicar automaticamente conceitos e métricas de Teoria dos Grafos e de Ciências das Redes Sociais. Foi lançado em 2010 e utilizamos a versão 0.9.2 de setembro de 2017.

Ele foi utilizado para criar a visualização das redes sociais capturadas do Facebook, favorecendo o diálogo entre essa expressão visual dos dados e a percepção dos jogadores.

**Procedimentos de coleta de dados:**

- **Observação participante**

A presente tese orienta-se pela técnica da observação participante enquanto instrumento que permite capturar eventos tão comuns do cotidiano de um grupo que os mesmos não seriam facilmente capturados por entrevistas. Ao assumir papéis e participação nas atividades do grupo observado o pesquisador tem oportunidades distintas de compreensão das atividades e de seus significados.

Mónico, Alferes, Castro e Parreira descrevem a observação participante como uma técnica especialmente apropriada à estudos exploratórios, descritivos ou que visem a generalização de teorias interpretativas. Habitualmente a observação participante permite elaborar descrições qualitativas, de tipo narrativo, depois de cada sessão de observação (2017, p.726)

Observação Participante é especialmente apropriado para estudos exploratórios, estudos descritivos e estudos que visam a generalização de teorias interpretativas. Habitualmente recorre-se à Observação Participante com o propósito de elaborar, após cada sessão de observação, descrições “qualitativas”, de tipo “narrativo”.

Observamos os encontros de três grupos de Role-Playing Games. Esses encontros compreendem toda a duração do jogo e mais um intervalo indefinido de tempo antes e depois do jogo de acordo com a possibilidade e interesse do grupo.

Foram aproximadamente 750 horas de observações, divididas da seguinte maneira:

Tabela 2 - Tempo (em horas) dedicado à cada Grupo observado

| Grupo | Início | Fim | Encontros | Horas de Observação | Horas de Jogo |
|---|---|---|---|---|---|
| 1° Grupo | 30/07/2017 | 12/08/2018 | 42 | 324 | 265 |
| 2° Grupo | 20/05/2017 | 19/05/2018 | 40 | 365 | 305 |
| 3° Grupo | 27/10/2017 | 25/05/2018 | 14 | 59 | 47 |

Fonte: Elaborado pela autora, 2019

O procedimento consistia em comparecer no local marcado para a sessão de jogo com alguns minutos de antecedência. Em geral alguns jogadores já estavam presentes antes da chegada da pesquisadora. Aguardava-se então a chegada de todos os participantes, tomando notas quando apropriado. Observava-se a sessão de jogo e então as atividades pós sessão quando possível. Definir o fim de um encontro é uma tarefa um tanto imprecisa, alguns jogadores vão embora logo que o jogo acaba, outros podem ficar conversando ou se envolver em outras atividades.

É necessário mencionar que a observação participante traz vantagens e riscos para a pesquisa. Ao mesmo tempo em que se pode observar se o comportamento valida ou não o discurso dos participantes, também há o risco da informação se perder na subjetividade e imersão do pesquisador. Ressaltamos que não se trata de uma observação simples, utilizada no dia a dia. É uma técnica de observação sistemática, com arrimo em princípios teórico-filosóficos, que propicia a participação mais intensa possível do pesquisador nas vivências dos grupos (Queiroz et al., 2007, p. 282).

- Redes sociais - com Outwit Hub e Excel

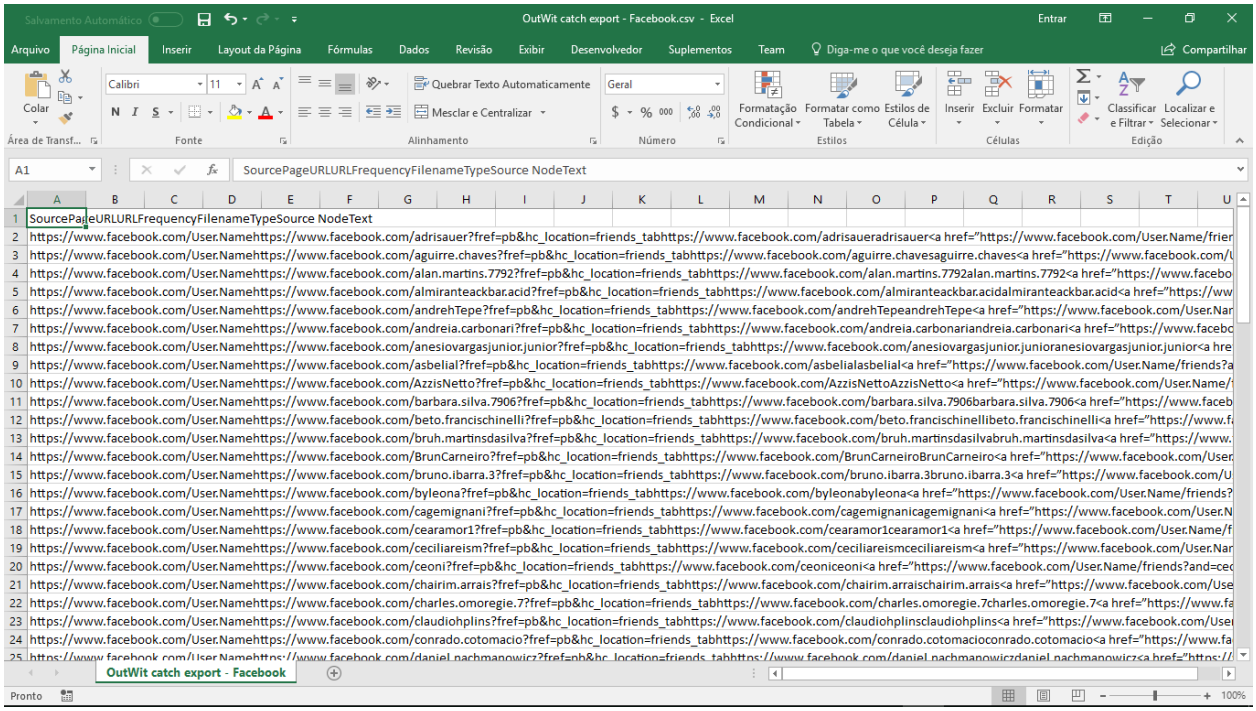
O procedimento para coleta de dados de redes sociais requer conexão com o Facebook do participante, OutWit Hub e Microsoft Excel, e é descrito a seguir:

Com o OutWit Hub, navegamos para a página de amigos do sujeito estudado e capturamos todos os *links* que eram referência a páginas de amigos, por meio do seguinte filtro: /(\?href|&href|hc_loca)/

O OutWit Hub percorre o código da página capturando apenas os *links* que atendem à formatação filtrada e então permite a exportação de um arquivo csv. Este arquivo tem o *link* de origem da busca e o *link* do contato ou destino.

O Facebook tem dois tipos de URL interna: as URLs antigas e as novas. As URLs antigas fazem referência ao número do perfil e têm profile.php no endereço. Por exemplo: https://www.facebook.com/profile.php?id=012345678910. Já as URLs novas mencionam diretamente o nome do usuário e aparecem como: https://www.facebook.com/John.doe

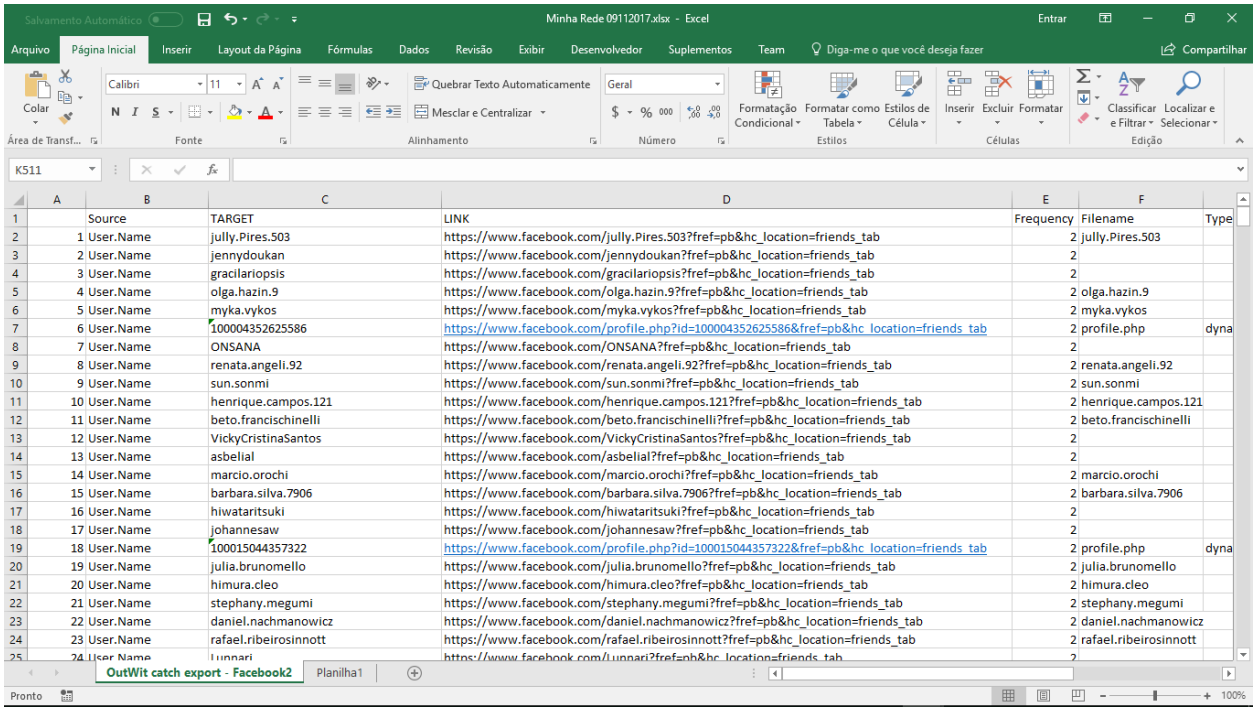
Figura 2 – Exemplo da lista de amigos coletada




Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Limpamos o arquivo, com atenção a ambos os tipos de *links*, de forma a identificar as origens e os destinos.

Figura 3 – Exemplo da lista limpa e estruturada



| | A | B | C | D | E | F | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | Source | TARGET | LINK | Frequency | Filename | Type |
| 2 | 1 | User.Name | jully.Pires.503 | https://www.facebook.com/jully.Pires.503?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | jully.Pires.503 | |
| 3 | 2 | User.Name | jennydoukan | https://www.facebook.com/jennydoukan?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 4 | 3 | User.Name | gracilariopsis | https://www.facebook.com/gracilariopsis?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 5 | 4 | User.Name | olga.hazin.9 | https://www.facebook.com/olga.hazin.9?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | olga.hazin.9 | |
| 6 | 5 | User.Name | myka.vykos | https://www.facebook.com/myka.vykos?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | myka.vykos | |
| 7 | 6 | User.Name | 100004352625586 | https://www.facebook.com/profile.php?id=100004352625586&fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | profile.php | dyna |
| 8 | 7 | User.Name | ONSANA | https://www.facebook.com/ONSANA?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 9 | 8 | User.Name | renata.angeli.92 | https://www.facebook.com/renata.angeli.92?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | renata.angeli.92 | |
| 10 | 9 | User.Name | sun.sonmi | https://www.facebook.com/sun.sonmi?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | sun.sonmi | |
| 11 | 10 | User.Name | henrique.campos.121 | https://www.facebook.com/henrique.campos.121?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | henrique.campos.121 | |
| 12 | 11 | User.Name | beto.francischinelli | https://www.facebook.com/beto.francischinelli?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | beto.francischinelli | |
| 13 | 12 | User.Name | VickyCristinaSantos | https://www.facebook.com/VickyCristinaSantos?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 14 | 13 | User.Name | asbelial | https://www.facebook.com/asbelial?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 15 | 14 | User.Name | marcio.orochi | https://www.facebook.com/marcio.orochi?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | marcio.orochi | |
| 16 | 15 | User.Name | barbara.silva.7906 | https://www.facebook.com/barbara.silva.7906?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | barbara.silva.7906 | |
| 17 | 16 | User.Name | hiwataritsuki | https://www.facebook.com/hiwataritsuki?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 18 | 17 | User.Name | johannesaw | https://www.facebook.com/johannesaw?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |
| 19 | 18 | User.Name | 100015044357322 | https://www.facebook.com/profile.php?id=100015044357322&fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | profile.php | dyna |
| 20 | 19 | User.Name | julia.brunomello | https://www.facebook.com/julia.brunomello?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | julia.brunomello | |
| 21 | 20 | User.Name | himura.cleo | https://www.facebook.com/himura.cleo?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | himura.cleo | |
| 22 | 21 | User.Name | stephany.megumi | https://www.facebook.com/stephany.megumi?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | stephany.megumi | |
| 23 | 22 | User.Name | daniel.nachmanowicz | https://www.facebook.com/daniel.nachmanowicz?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | daniel.nachmanowicz | |
| 24 | 23 | User.Name | rafael.ribeirosinnott | https://www.facebook.com/rafael.ribeirosinnott?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | rafael.ribeirosinnott | |
| 25 | 24 | User.Name | Lunnari | https://www.facebook.com/Lunnari?fref=pb&hc_location=friends_tab | 2 | | |

Fonte: Elaboração da autora, 2019.

Quanto as informações dos amigos do participante, com o OutWit hub não identificamos uma forma capturar automaticamente dados como gênero, data em que a solicitação de amizade foi aceita e likes. Tivemos que navegar por cada um dos perfis e coletar as informações manualmente, quando estas estavam publicamente disponíveis.

Uma vez que os nomes ou Ids dos amigos foram isolados, foi possível criar uma lista de *links* que apontavam para a página de amigos mútuos, esses links apresentam a seguinte estrutura padrão: https://www.facebook.com/[user name ou id]/friends_mutual

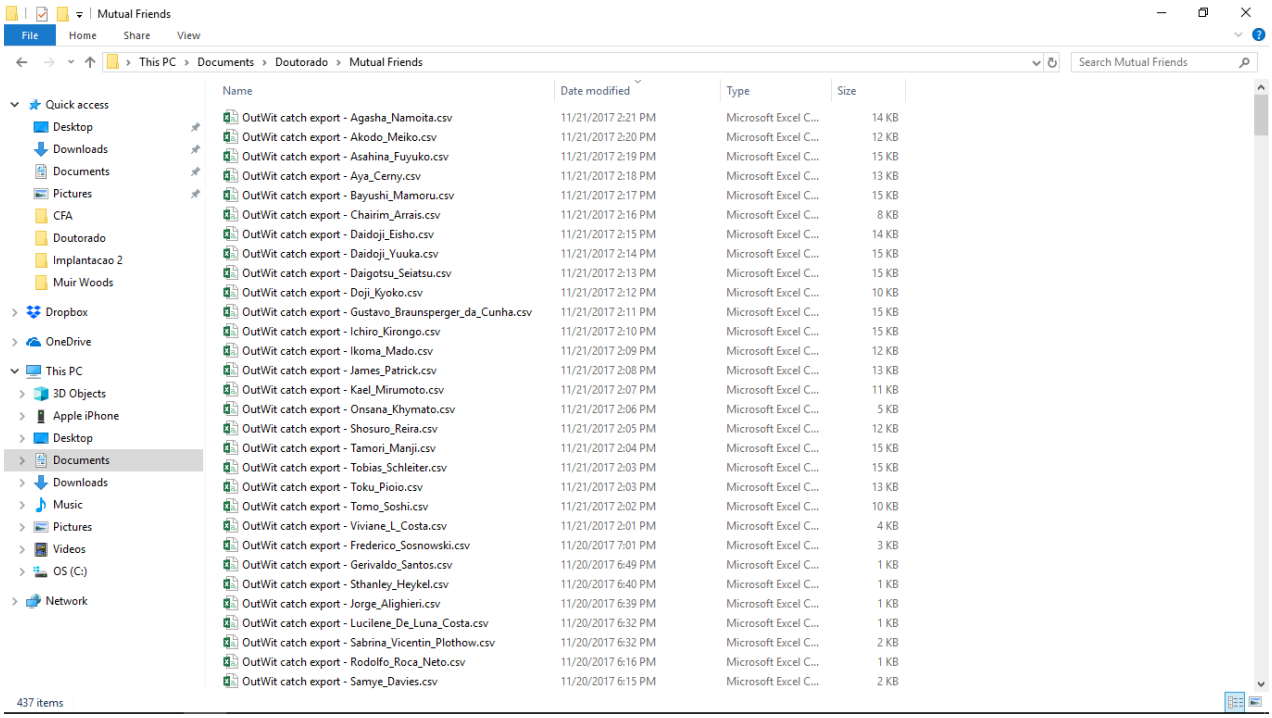
Quem dispõe da versão completa do OutWit Hub pode automatizar o processo daqui para frente; codificando esses *links* em *tags* html de forma que o OutWit Hub reconheça o *link* e navegue por ele, usando o filtro anterior para capturar os amigos em comum.

Em resumo, o processo envolve capturar a lista de amigos de um participante e depois navegar pelas páginas de todos esses amigos, coletando os amigos mútuos por intermédio de uma macro do OutWit Hub. É preciso verificar o que foi capturado, pois o Facebook desconecta robôs

navegando muito rapidamente entre as páginas[42]. Seguramente, o OutWit vai capturar até oito amigos em comum, mas o Facebook carrega apenas oito amigos na página. Caso haja mais do que isso, a página tem que ser "rolada" para baixo, para que a lista de amigos continue a ser carregada. A macro precisa prever isso e capturar os *links* apenas quando as páginas estiverem totalmente carregadas.

Com a versão gratuita do OutWit Hub, as páginas dos amigos tiveram de ser visitadas uma a uma e cada relação de amigos mútuos foi capturada em um arquivo CSV distinto. Ou seja, cada arquivo gerado lista os amigos em comum entre o participante e um de seus amigos.

Figura 4 – Lista de arquivos gerados




Fonte: Elaboração da autora, 2019.

Por fim, todos esses arquivos foram concatenados em um único arquivo. Este foi organizado para que as colunas iniciais listassem as origens e os destinos das relações (user name ou id) e finalmente fosse importado para o software de análise de redes, Gephi.

[42] Essa característica do Facebook não existia em 2015, quando o projeto foi concebido, e ela que comprometeu nossas tentativas de automatizar a coleta de dados.

Todo esse processo é muito demorado e exige conexão com a conta de Facebook do usuário, no caso, jogador participante, em questão. Teria sido ideal capturar as redes de todos os 28 jogadores observados, mas o longo tempo necessário para coleta desses dados tornou o processo inviável.

- Posts e comentários on-line.

Observamos os grupos e comunidades online das quais os jogadores participavam, à saber: Pensando Dungeons & Dragons[43], RPG em São Paulo[44], RPG Brasil![45], D&D DMs Only[46], Vampiro: A Máscara Brasil[47], RedeRPG[48], Lenda dos Cinco Anéis RPG (L5A) - Brasil[49] e RRPG Firecasters[50]

Procedemos a revisões semanais dos posts mais comentados nos respectivos grupos e coletamos alguns exemplos de assuntos recorrentes ou emblemáticos em relação aos temas que surgiam das observações participantes.

Tabela 3 - Caracterização dos Grupos online frequentados pelos participantes

| Grupo | Membros | Língua | Abrangência |
|---|---|---|---|
| Pensando Dungeons & Dragons | 27.262 | Português | Nacional |
| RPG em São Paulo | 2.811 | Português | São Paulo Capital |
| RPG Brasil! | 10.762 | Português | Nacional |
| D&D DMs Only | 56.669 | Inglês | Internacional |
| Vampiro: A Máscara Brasil | 15.919 | Português | Nacional |
| RedeRPG (Oficial) | 5.427 | Português | Nacional |
| Lenda dos Cinco Anéis RPG (L5A) - Brasil | 1.823 | Português | Nacional |
| RRPG Firecasters | 12.255 | Português | Nacional |

Fonte: Elaboração da autora, 2020.

[43] https://www.facebook.com/groups/721894341313478
[44] https://www.facebook.com/groups/rpgsp
[45] https://www.facebook.com/groups/rpgbrasill
[46] https://www.facebook.com/groups/DungeonMastersOnly
[47] https://www.facebook.com/groups/vampiroamascarabrasil/
[48] https://www.facebook.com/groups/rederpg
[49] https://www.facebook.com/groups/L5RBrasil
[50] https://www.facebook.com/groups/rrpgfirecasters

**Procedimentos de análise de dados**

- Dados da entrevista

Buscou-se identificar temas comuns entre as respostas para questões sobre a influência do jogo e as motivações para jogar e alguns temas recorrentes emergiram das entrevistas e dos posts observados em comunidades online. Estabelecemos uma discussão teórica entre as respostas dos 28 jogadores e os posts online.

- Análise de Redes Sociais

A análise de redes sociais permite a investigação de estruturas sociais a partir de redes e teorias dos grafos. Prevê a criação e avaliação de um gráfico que apresenta a rede social do participante da seguinte forma: Os nodos, ou vértices, representam as pessoas, os amigos ou os contatos dos jogadores. As arestas, ou *links*, representam as relações entre elas. Existem vários métodos de análise, propostos por diferentes autores, mas observaremos:

**Grau:** O grau de um nodo, ou vértice, é essencialmente o número de arestas que incidem sobre esse vértice. O grau de um jogador é equivalente ao número de conexões que esse jogador possui em uma rede, no caso da rede egocêntrica, é o número total de contatos. No caso de gráficos não direcionais, como os utilizados neste trabalho, cada *link* ou aresta contribui para o grau de dois diferentes nodos. Uma variação em grau (da rede do participante) implica na variação em número de contatos.

De acordo com a hipótese de que o jogo permite o exercício e desenvolvimento de habilidades sociais espera-se um aumento no grau das redes observadas em decorrência do tempo.

**Número de arestas:** A aresta é um dos componentes básicos de uma rede. As arestas, ou *links*, representam as relações entre as pessoas. Enquanto uma aresta contribui para o grau de dois nodos o número de arestas em uma rede pode ser associado ao número de relações representadas na rede. Avaliar a variação no número de arestas na rede de um jogador, em relação a variação no grau do jogador em questão, permite inferir se existem novas relações sendo criadas entre as pessoas e não apenas novas pessoas sendo conhecidas.

**Grau-médio:** Ou *average degree* é a média dos graus de todos os nodos participantes da rede em questão. Aumento no grau médico, no caso das redes aqui observadas, significa pessoas se conectando internamente na rede ou nos clusters. Possivelmente, a maior expressão de socialização, envolvendo não só conhecer pessoas como apresentá-las umas às outras.

Se o grau-médio de um grupo estiver crescendo e o número de nodos desse grupo estiver crescendo ou estável, o grupo provavelmente está se conhecendo e se aproximando, tornando-se mais coeso. Se o grau-médio estiver aumentando mas o número de nodos estiver diminuindo, os membros periféricos provavelmente estão deixando o grupo.

Se o grau-médio diminui abruptamente com uma redução muito pequena no número de nodos, potencialmente algum hub ou elemento central abandonou o grupo. Esses são alguns exemplos das relações entre o grau-médio e o número de nodos em um diagrama, essa relação pode corroborar, ou refutar, as hipóteses formuladas pelo pesquisador durante a observação participante.

**Comprimento de caminho médio**: Comprimento médio do caminho ou *Average path Length* é provavelmente o conceito de topologia de rede mais conhecido, a ideia é apresentada no conhecido *Small World Experiment*, de Stanley Milgram (1967), que propõe seis graus de separação entre quaisquer duas pessoas no planeta.

O comprimento médio do caminho trata da média entre os caminhos mais curtos possíveis entre quaisquer dois nodos da rede e está diretamente relacionado à eficiência na distribuição de informação.

**Diâmetro**: O diâmetro da rede é definido pelo caminho mais longo entre dois nodos quaisquer da rede. A redução no diâmetro geralmente está relacionada à aproximação entre grupos distintos, ou ao surgimento de novos hubs. Vale ressaltar que duas pessoas conectadas unicamente entre si têm diâmetro de rede equivalente a 1.

Aplicamos as métricas descritas e observamos as variações entre as duas coletas. Avaliamos as transformações na estrutura e organização da rede ao longo do tempo com a participação do jogador que ajuda a identificar as características que definem os clusters e sub-clusters que emergiram da rede social.

Em pesquisas anteriores, observamos a recorrente afirmação, por parte dos jogadores de *Role-playing Games*, de que o jogo os auxiliou em diversos aspectos de suas vidas, sendo o social um dos mais citados. Essas propriedades de socialização são identificadas em diversas pesquisas

e frequentemente apontadas como um diferencial desse tipo de jogo. As pesquisas sobre o tema, entretanto, baseiam-se principalmente em questionários apresentados aos jogadores, que se percebem mais envolvidos socialmente durante e após o jogo.

Os métodos e as propostas de Malinowski (1976), considerado um dos fundadores da antropologia social, exigem imersão prolongada no grupo, o próprio autor menciona que nada de satisfatório poderá ser alcançado em menos de seis meses e chama seu procedimento de "método de documentação estatística por evidência concreta", uma observação profunda que envolve a frequência dos acontecimentos e os seus respectivos significados sociais, culturais e até psicológicos. Não se deve reduzir a observação participante a "anotações em um caderno", a completude do caderno, os quadros sinóticos, a sensibilidade para perceber os símbolos e significados são essenciais na proposta de Malinowski.

Em princípio, sua proposta pode parecer "pouco científica", próxima da arte de observar, e indecisa entre qualitativa ou quantitativa, contudo, "é preciso dizer que o Método Quantitativo e o Método Qualitativo, a rigor, não existem, por mais que os termos sejam usados à exaustão. A quantificação ou não das mensurações é um aspecto exteriormente muito visível, mas secundário do ponto de vista epistemológico". (Cano, 2012, p. 107).

Nossa alternativa à proposta original levou-nos à observação de adultos e jovens adultos em seus próprios grupos. Trata-se de uma faixa etária superior à originalmente intentada por este trabalho. Buscávamos capturar as mudanças na rede social dos jogadores a partir do seu primeiro contato com o *hobby*, na expectativa de identificar as influências nesses primeiros momentos. No caso dos jogadores já estabelecidos, a rede ainda nos informa sobre o ritmo de crescimento dos grupos sociais, mas temos menos condições de avaliar os movimentos que se dão durante o ingresso na subcultura. Ainda assim, um sociograma nos permite observar o quão forte é a influência dessa subcultura nas relações do sujeito e quão presente ela é em comparação a outras relações identificadas.

Em 2016 e início de 2017, estivemos focados em desenvolver um novo meio para coletar os dados desejados, na expectativa de realizar uma pesquisa o mais próxima possível da originalmente proposta.

Todavia, novamente a captura dos dados esbarrou em limitações impostas pelo Facebook. Acompanhar centenas ou mesmo dezenas de jogadores tornou-se inviável e acabamos optando por

um modelo mais próximo ao estudo de caso, no qual nos focamos com mais profundidade em três sujeitos.

Os dados obtidos, as ferramentas de coleta e as dificuldades encontradas no percurso são esclarecidas a seguir.

## 4 Resultados e Discussão

"Ser feliz significa poder tomar consciência de si mesmo sem susto"
(Walter Benjamin)

Vinte oito participantes, distribuídos em três grupos de jogo foram acompanhados ao longo da presente pesquisa. Um membro de cada um desses grupos teve os dados da sua rede social do Facebook capturados em duas oportunidades, com um intervalo de aproximadamente um ano entre elas. Devido às diferenças de comportamento apresentadas e ao pequeno número de redes coletadas, abordaremos esses dados individuais como três análises de caso distintas.

Os grupos de facebook e comunidades online frequentadas por esses jogadores também foram observadas.

A seguir, apresentamos e discutimos os dados levantados, dividindo-os em duas sessões: 'Redes Sociais' e 'Aspectos perceptivos e sociais nas observações e entrevistas':

### 4.1 Redes Sociais

***Primeiro grupo observado***

Este grupo de jogo se reúne aos domingos, os encontros ocorrem das 15h às 21h, mas o jogo ocasionalmente se estende até próximo das 23 horas, e certamente iria além disso se não fossem as limitações do transporte público. Os jogos acontecem na zona Oeste de São Paulo, na casa do Narrador, mas os jogadores se deslocam a partir de diferentes lugares da cidade. Era uma campanha de Fantasia Medieval com intensas reflexões morais sobre coisas como: sacrifício heroico, o direito à vida, o poder dos nobres e o que justifica esse poder, a responsabilidade pela vida alheia, as consequências da guerra e disputas religiosas.

Este grupo tinha originalmente oito membros, o Narrador e mais sete jogadores, quando as observações começaram, em 30 de julho de 2017. A última observação ocorreu em 12 de agosto de 2018. Foram observados 42 encontros. Totalizando mais de 320 horas de observação, da quais 264 foram horas de jogo – mais detalhes no Anexo 1.

A tabela exposta na sequência apresenta o grupo em termos gerais, identificando gênero, escolaridade e idade (na data da primeira observação) de cada um dos jogadores. O campo "presença" informa em quantas das sessões observadas o jogador em questão estava presente – mais detalhes estão disponíveis no Anexo 1. O campo "Número de personagens" conta com quantos personagens diferentes o jogador jogou ao longo do período observado e o campo "Joga a [...]" informa a resposta do jogado à pergunta "A quanto tempo você joga RPG?".

Tabela 4 - Jogadores do primeiro Grupo observado[51]

| Gênero | Escolaridade | Idade | Presença | Nº de personagens | Tempo que joga |
|---|---|---|---|---|---|
| **M** | Médio completo | 38 | 33 | 2 | 22 anos |
| **M** | Superior completo | 27 | 34 | 3 | 2 anos |
| **F** | Superior completo | 30 | 31 | 2 | 12 anos |
| **M** | Superior completo | 35 | 32 | 1 | 17 anos |
| **M** | Superior incompleto (interrompido) | 37 | 42 | GM | 20 anos |
| **F** | Superior incompleto (cursando) | 22 | 24 | 1 | 6 meses |
| **M** | Médio completo | 25 | 27 | 1 | 3 meses |
| **F** | Pós-graduação (completo) | 37 | 42 | 1 | 20 anos |
| **F** | Pós-graduação (cursando) | 30 | 27 | 1 | 12 anos |
| **M** | Médio completo | 41 | 30 | 1 | 16 anos |
| **F** | Superior incompleto (cursando) | 26 | 12 | 1 | 10 anos |
| **M** | Superior incompleto (cursando) | 22 | 11 | 1 | 4 anos |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

O grupo é bastante ativo. Esperavam todos os jogadores chegarem para começar a sessão. Os encontros não eram cancelados, e, ao final de cada sessão de jogo, o grupo discutia e confirmava a próxima sessão.

Os jogadores tinham origens socioculturais e econômicas bastante variadas. Possuíam posicionamentos políticos muito distintos e, em alguns casos, abertamente antagônicos, mas o grupo interagia de forma bastante harmoniosa, frequentemente saindo para comer depois dos jogos. Assuntos alheios ao jogo, quando ocorriam, geravam acaloradas discussões e ânimos inflamados. Na outra semana, o grupo reunia-se para jogar da mesma forma.

[51] Na coluna "Gênero" M indica Masculino e F indica Feminino.

Ao longo das observações, entretanto, algumas mudanças dignas de nota aconteceram: um dos jogadores veteranos ficou afastado alguns meses devido a um quadro de depressão. Duas pessoas abandonaram o grupo depois de perderem seus personagens. Uma delas contou que preferia "dar um tempo" antes de voltar a jogar.

O Game Master e a namorada são o núcleo do grupo, alguns amigos são recorrentes, mas a mesa é muito receptiva a novos jogadores. "É um ótimo jeito de conhecer pessoas novas, que pensam diferente, que jogam diferente". (Jogadora).

A jogadora que contribuiu com esta pesquisa tem atualmente 38 anos. Soube do jogo aos 16 anos por uma revista e, apesar do interesse imediato, teve dificuldades para encontrar grupos dos quais pudesse participar. Começou a jogar de fato aos 18 quando ingressou na faculdade, onde conheceu um jogador já experiente e outras pessoas dispostas a tentar jogar. Segundo ela: "[...] foi um dos melhores grupos que eu já tive. Aprendemos a jogar juntos e jogamos muito na faculdade, até cada um seguir seu rumo". (Jogadora).

Ela afirma ter feito alguns bons amigos e ter conhecido muitas pessoas, inclusive o namorado, jogando ao longo dos anos. O grupo todo, inclusive o casal, conheceu-se pela internet, em comunidades de jogos. Alguns, há mais de dez anos; outros, há alguns meses.

Sua conta no Facebook está ativa desde em fevereiro de 2009. Na rede social, tem um comportamento aberto: "Eu não solicito amizade de quem não conheço pessoalmente, mas aceito todas as solicitações de amizade (que recebo) e nunca excluo alguém da minha lista de contatos."

Ela entra na rede social diariamente e diz passar ao menos uma hora por dia lá. Evita, contudo, postar assuntos pessoais ou políticos, e explica: "Não quero viver na bolha, tenho contatos de esquerda e de direita, se eu começar a dizer o que eu penso, eles vão me excluir. Prefiro ler sobre os outros do que postar sobre mim". Mesmo assim, ela compartilha muitos memes[52], fotos de animais, desenhos e comentários sobre RPG. Constata: "RPG deve ser o único assunto que eu engajo em conversar pela internet hoje em dia."

Também dentro das redes sociais, ela participa de comunidades de RPG, nas quais existem discussões sobre o jogo de forma geral, assim como a partilha de histórias, arte inspirada no jogo, discussões de regras etc.

[52] Um meme é uma peça que carrega um significado simbólico representando um fenômeno, tema ou ideia. Na internet tendem a ser imagens, viralizadas e ressignificadas de forma a trazer um senso cômico para o contexto onde são inseridos.

Atualmente, essa jogadora joga apenas RPGs, mas já jogou outros jogos e os efeitos podem ser vistos na sua rede.

Redes sociais como o Facebook permitem que os usuários adicionem contatos às suas redes pessoais. Embora esses contatos sejam classificados como “Amigos” pelo Facebook, a relação não necessariamente é de amizade. Todos os amigos adicionados por um usuário participam da rede social do usuário em questão. Também participam desta as relações entre os amigos.

Figura 5 − Menus do Facebook em que todos os contatos são listados em “Amigos”

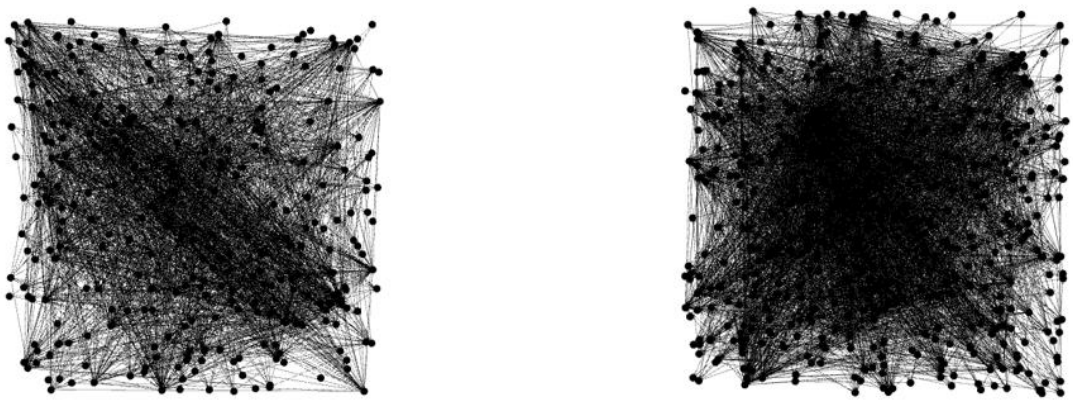
Fonte: Capturada pela autora, 2019.

O Facebook permite ainda outro tipo de interação: a participação em comunidades, que são como fóruns de discussão e pontos de encontro virtuais entre pessoas que podem ou não estarem mutuamente conectadas entre si em suas redes pessoais. Geralmente, é dentro das comunidades que os jogadores buscam novos jogos e novos contatos.

*Jogadora A: A evolução da rede social*

A seguir, um comparativo entre os dados brutos da rede colhidos em 2017 e 2018.

Figura 6 – Comparativo entre os dados brutos coletados



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Aplicamos o layout Force Atlas 2. Trata-se de um algoritmo de força-vetor para a distribuição dos nodos que vai auxiliar na visualização da rede. É um modelo linear-linear, o que significa que a atração e a repulsão são proporcionais à distância entre os nodos (embora possam ser diferentes entre si).

O modelo tem diversas opções configuráveis, no momento não é necessário descrevê-las, todavia, para conhecimento, utilizamos as opções padrão. Um detalhamento completo dessas opções está disponível na documentação do Gephi [53]. Force Atlas 2 é uma revisão do algoritmo Force Atlas e foi desenvolvido por Mathieu Jacomy na *Sciences Po Médialab,* em Paris**.**

O efeito do parâmetro "gravidade" leva os nodos desconectados a se afastarem da composição geral da rede, nós trouxemos esses nodos (cinzas) para junto dos componentes conectados manualmente, uma vez que a distribuição deles não é significativa, mas a quantidade sim.

Utilizando o algoritmo de modularidade, com resolução de 1.0, o Gephi identificou automaticamente algumas comunidades, ou clusters, dentro dessa rede. O mesmo procedimento será utilizado para as demais redes descritas no presente trabalho.

Uma rede social, ou sociograma, pode ser subdivida em "sub-redes", também chamadas módulos, clusters, grupos ou comunidades. O Gephi oferece um algoritmo que identifica esses clusters por meio da análise de Modularidade (Blondel et al, 2008). Modularidade é uma medida de estrutura de rede. Um módulo, ou cluster, é um conjunto de nodos que são altamente conectados entre si e, comparativamente, mantêm pouca, ou nenhuma, conexão com os demais módulos da rede.

Apresentamos a seguir as distribuições de comunidades encontradas na rede já jogadora em 2017 (figura 7) e 2018 (figura 8). No eixo horizontal temos a comunidade, ou cluster, e no vertical o número de membros da comunidade. Cada componente isolado constitui um cluster. Depois vemos a estrutura da rede em 2017 (figura 9) e em 2018 (figura 10) e podemos compará-las.

[53] https://gephi.wordpress.com/tag/force-atlas/

Figura 7 - Distribuição de comunidades para rede da primeira jogadora utilizando a resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 66 comunidades

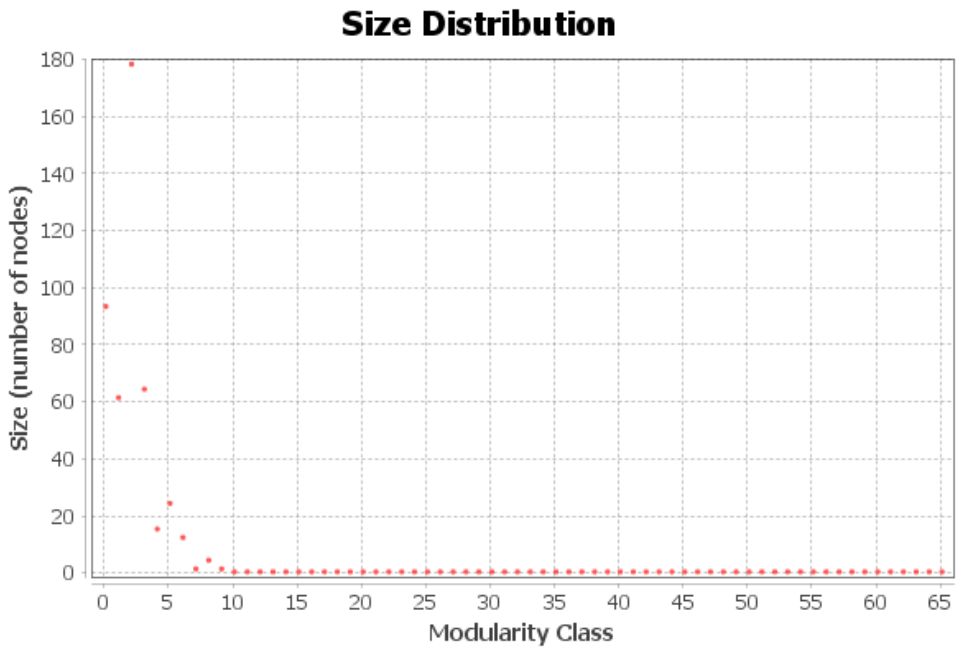



Figura 8 - Distribuição de comunidades para rede da primeira jogadora com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 110 comunidades

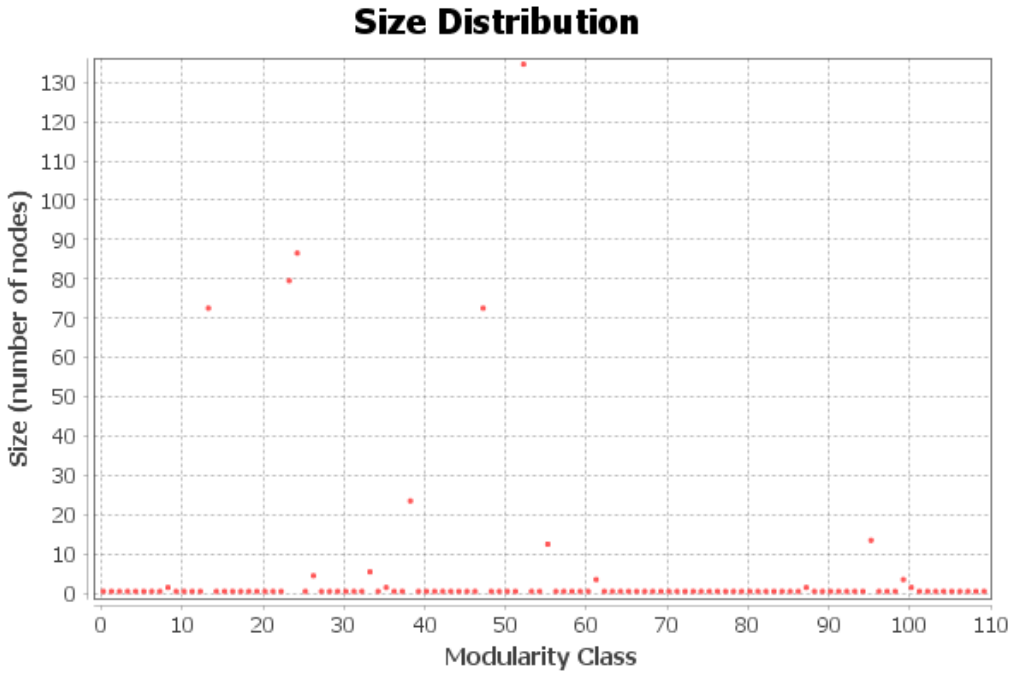
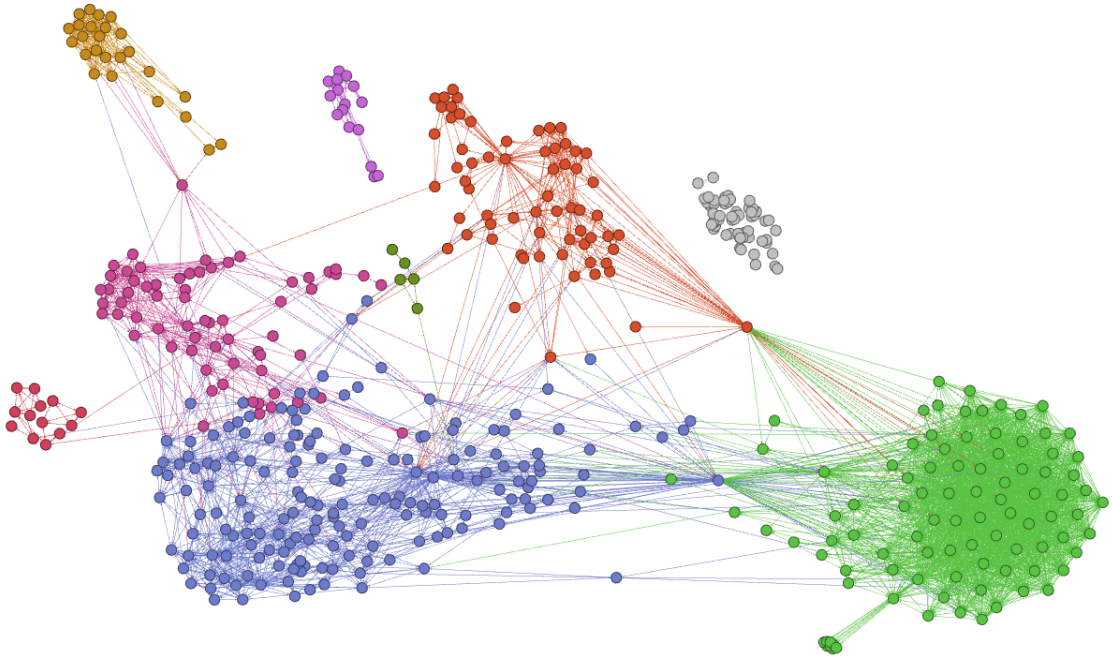
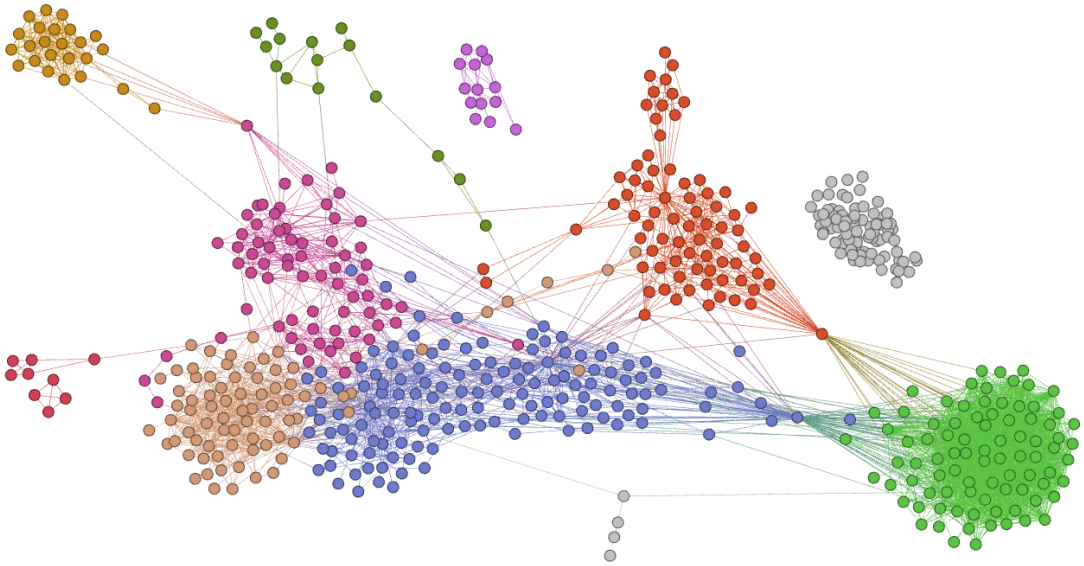


Figura 9 − Rede da primeira jogadora em 2017: 519 vértices, 3638 arestas, grau médio 13.31, comprimento de caminho médio 3,561 e diâmetro 10



Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Figura 10 – Rede da primeira jogadora em 2018: 620 vértices, 3957 arestas, grau médio 12.765, comprimento de caminho médio 3.582 e diâmetro 9



Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Cada nodo representa uma pessoa e é possível visualizar o nome de cada um deles em uma tela separa no Gephi. Assim, com ajuda da jogadora, identificamos e caracterizamos os clusters da seguinte forma:

Tabela 5 − Identificação dos clusters apresentados nas Figuras 9 e 10

| | | **2017** | **2018** | **Crescimento (%)** |
|---|---|---|---|---|
| A | Jogadores de MMO* | 93 | 87 | -6.45 |
| B | Amigos online e jogadores de RPG | 174 | 136 | -21.84 |
| C | Família | 65 | 79 | 21.54 |
| D | Colecionadores (int) | 16 | 14 | -12.5 |
| E | Colecionadores (br) | 5 | 15 | 200 |
| F | 2ª Graduação | 25 | 24 | -4 |
| G | Amigos e 1ª Graduação* | 68 | 72 | 5.88 |
| H | Ilustradores* | - | 73 | |
| I | Pós-Graduação (em 2 comunidades) | 13 | 9 | -30.77 |
| J | Outras Micro Comunidades | 4 (2) | 18 (8) | 350 |
| L | Componentes desconectados | 56 | 93 | 66.07 |
| | | 519 | 620 | 19.46 |

Os títulos com (*) indicam grupos que contêm jogadores de RPG, mas a jogadora não vê no RPG a principal característica de distinção entre esses grupos.

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Na sequência, uma legenda que esclarece o entendimento da tabela.

Cluster A

Constitui-se principalmente de uma comunidade de jogadores de um jogo social baseado no Facebook. O número de amigos participantes influenciava diretamente o desempenho no jogo, favorecendo que muitos dos jogadores se adicionassem mesmo sem se conhecer. Este foi jogado entre 2013 e 2015, e este cluster vem diminuindo desde 2015. Ao longo do tempo, alguns dos contatos feitos neste jogo migraram para o cluster B. Muitos destes eram perfis falsos que foram abandonados com o encerramento do jogo.

Cluster B

É composto principalmente por “amigos que conheci pelo Facebook e meus grupos de RPG”. Os demais membros da mesa de jogo observada encontram-se aqui. O namorado também está neste cluster, além das pessoas com as quais interage on-line mais frequentemente.

Cluster C

Este grupo poderia ser dividido em três subgrupos: familiares e “minha família nos EUA” e colegas de trabalho. Este grupo tem como nodo central o irmão da jogadora observada. Eles trabalham na mesma empresa e fizeram intercâmbio juntos. O fato de o irmão ter muitos dos mesmo contatos de trabalho e de intercâmbio que a jogadora acaba favorecendo que todos os nodos sejam agrupados no mesmo cluster, mesmo a jogadora podendo distinguir facilmente os três grupos. E de fato esses três grupos ficariam visíveis se o irmão, que serve como hub, fosse removido da rede. Este cluster não tem jogadores de RPG.

Cluster D

É totalmente desconectado do resto da rede e se constitui de colecionadores de brinquedos, a maior parte deles reside nos EUA, além da jogadora, que também coleciona alguns brinquedos da época de infância e faz trocas eventuais com estas pessoas. Ela vem se distanciando do grupo e diz estar abandonando o colecionismo.

Cluster E

São colecionadores de brinquedos residentes no Brasil. Eles têm ligações casuais com outros pontos da rede. Por exemplo, um destes colecionadores trabalhava com um dos jogadores de RPG do grupo B. Vários novos contatos surgiram quando a jogadora vendeu uma parte dos itens da sua coleção, entre 2017 e 2018.

Cluster F

Agrupa alunos do segundo curso de graduação cursado pela jogadora (entre 2005 e 2009), assim como alguns funcionários da universidade. “Não tem jogadores de RPG, eu já trabalhava, não

tinha tanto tempo para ensinar as pessoas a jogarem como tive no curso anterior. O tempo que eu tinha, eu jogava com quem eu já conhecia." (Jogadora).

Cluster G

É o mais antigo dessa rede e congrega um grupo de amigos on-line anteriores ao Facebook. "Eu tinha um canal de IRC[54] e essas eram as pessoas do canal. Conheci todos entre 1995 e 2000." (Jogadora). Neste grupo, também estão alguns amigos da primeira graduação, todos jogadores de RPG. "Meus amigos de faculdade acabaram participando do meu canal de IRC. Acho que virou tudo um grande grupão [...], embora eu não seja tão próxima dessas pessoas atualmente, vários casais surgiram deste canal e duram até hoje." (Jogadora).

Cluster H

É inteiramente novo, formado entre 2017 e 2018. A maioria das pessoas neste grupo são artistas, principalmente ilustradores e vários são jogadores de RPG. Algumas pessoas do Cluster B foram migrando para este grupo, conforme contatos em comum eram adicionados. "Eu encomendo muita arte dos meus personagens, mas geralmente era de artistas estrangeiros, no final de 2016 comecei a conhecer mais artistas nacionais justamente por ter jogado com uma ilustradora brasileira."

Cluster I

Formado por colegas do curso de pós-graduação.

Cluster J

Composto por algumas micro comunidades que não foram claramente identificadas. Algumas são pessoas adicionadas para jogar e nunca jogaram. A jogadora não soube distinguir esses pequenos grupos.

Cluster L

Componentes desconectados envolvem uma variedade de pessoas. "Eu adiciono todo mundo que solicita." (Jogadora). Existem alguns jogadores de RPG, vendedores ou compradores do

[54] IRC: Internet Relay Chat – aplicação criada em 1988 para facilitar a comunicação de texto. Foi desenhada para possibilitar conversas em grupo, por meio dos chamados canais, e conversas entre duas pessoas, via mensagens privadas. Foi uma das aplicações mais populares da internet nos anos 1990.

MercadoLivre que por algum motivo decidiram se comunicar por Facebook, pessoas que solicitaram amizade por engano etc.

Tendo identificado esses grupos em 2017 e 2018 podemos compará-los com mais clareza do seu significado em relação ao jogo e quanto as transformações na rede social.

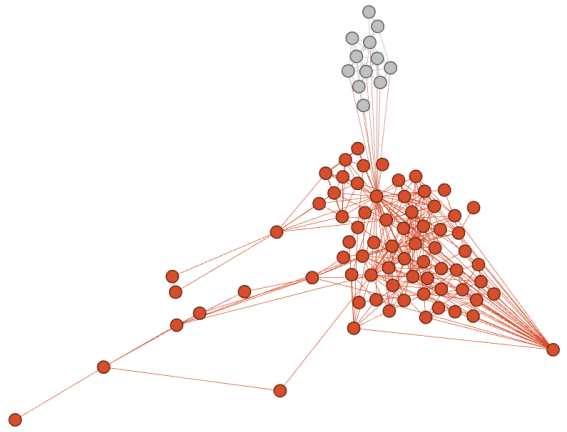
Ressaltamos que o gephi gerou os clusters e jogadora e pesquisadora descreveram os cluster gerados, mas a definição do cluster depende de um parâmetro chamado Resolução.

A Resolução (Lambiotte at al., 2009) permite definir quão internamente conectadas são as comunidades que buscamos identificar pelas classes de Modularidade. Utilizamos a resolução padrão: 1.0. Ela é suficiente para gerar comunidades que os entrevistados puderam identificar e distinguir. A resolução é inversamente proporcional ao número de comunidades identificadas pelo algoritmo. Uma Resolução menor (por exemplo, 0.5) subdivide a rede em um número maior de comunidades contendo um número menor de integrantes cada. Uma Resolução maior produz menos comunidades, mas elas são maiores e mais numerosas.

Quando as comunidades são muito pequenas, os jogadores nem sempre conseguem identificar uma característica relevante de distinção entre elas. A segregação computada não fazia sentido em um nível que o jogador pudesse identificar.

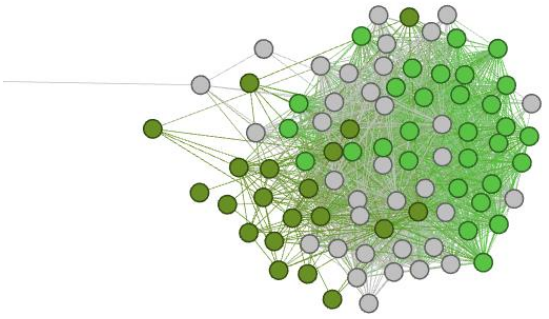
Ao reduzirmos a resolução da modularidade para 0.5, em vez do padrão utilizado (1.0), o algoritmo produz um número maior de comunidades e distingue esses dois grupos claramente. Essa opção também cria subdivisões em outros clusters: No Cluster C, por exemplo, a nova divisão faz sentido para a jogadora. “O vermelho é minha família, os cinzas são amigos no exterior, meu irmão (único a viajar junto e conhecer esses amigos) conecta tudo” (Jogadora). Na figura 11 podemos ver o vértice que representa o irmão, se ele for removido da rede esses amigos no exterior se separariam do cluster familiar e cada cluster teria sua identidade reconhecida pela jogadora.

Figura 11 – Sub-clusters do Cluster C, se calculados com resolução de Modularidade 0.5



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Figura 12 – Sub-clusters do Cluster A, se calculados com resolução de Modularidade 0.5



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Entretanto, com modularidade 0.5 a subdivisão do Cluster A (figura 12) apresentaria três clusters que não fazem sentido claro para a jogadora. Ela consegue distinguir o cluster verde escuro dos demais com alguma dificuldade: “acho que esses são os jogadores com os quais ainda converso um pouco, eles dão like e comentam meus posts, interagimos às vezes” (Jogadora). São pessoas que provavelmente estão migrando para o Cluster B, como aconteceu com alguns outros nodos.

Todavia, a distinção entre o cluster verde claro e o cinza é menos nítida para a jogadora: “Eu não faço ideia, deviam ser o mesmo grupo. São pessoas do mesmo jogo, os dois grupos têm perfis verdadeiros, falsos e inativos. Tá tudo misturado.” (Jogadora).

Como a análise da rede acontece em conjunto com o jogador observado, trata-se de uma pesquisa e de um processo participativo e interativo, os cluster precisam fazer sentido para o jogador entrevistado dentro de seu contexto social. O três cluster apresentados na Figura 17 fazem sentido como um único grupo. Todos os nodos têm a característica em comum de representarem pessoas que se conheceram em uma época específica, em um jogo específico. Nesse caso em particular, cada nodo representa também um personagem do jogo. Muitos dos perfis "falsos" presentes ali são perfis de personagens que "existiam" no contexto do jogo.

Experimentando com as redes em conjunto com os jogadores percebemos que modularidade padrão 1.0 era adequada para gerar cluster suficientemente significativos, os jogadores conseguiam identificar a característica comum que descrevia cada cluster, e por mais que alguns cluster mistos fossem gerados não ficávamos com vários clusters não identificados.

***Segundo grupo observado***

A programação inicial desse grupo era jogar todos os sábados das 14h às 22h. Uma das jogadoras só podia jogar a cada quinze dias, eventualmente o grupo acabou acatando o horário dela e o jogo passou a ser quinzenal.

Esse jogo acompanhava as aventuras de um grupo de heróis de mundos e realidades diferentes pulando de dimensão para dimensão enquanto tentavam cumprir suas metas pessoais. Acima de tudo, este jogo tinha um diferencial em que o Jogador podia trazer para a mesa qualquer ideia de personagem, por mais estranha que fosse.

O grupo fixo é composto por dois casais que se conheceram em mesas de RPG, e por um amigo que era inicialmente colega de estágio de uma das moças. Alguns outros jogadores esporádicos participam do jogo em alguns arcos.

Quando fizemos nossa primeira observação, em 20 de maio de 2017, o grupo estava jogando uma campanha de D&D. Era nítido que o Game Master dedicava muitas horas à preparação do jogo, além das sete horas e meia (em média) de jogo semanais. Cada sessão tinha um elemento diferente, as vezes um mapa, um puzzle, um item. Os desafios propostos ao grupo eram complexos, segundo o Game Master entrevistado "cada sessão demora entre 6 e 8 horas para ser planejada" (Jogador). Com todo a preparação do narrador esse jogo tendia a começar e terminar em horários muito próximos do combinado e o grupo frequentemente ficava conversando ou saia para comer depois do jogo.

Ao longo das observações, alguns jogadores entraram e saíram do grupo. Os jogos começavam de certa forma pontualmente, mesmo que nem todos os participantes tivessem chegado, a política da casa era “desestimular atrasos”. Um dos jogadores deixou o grupo quando os encontros passaram a ser quinzenais, por preferir jogar semanalmente. Outro jogador eventualmente trouxe o namorado, que participou da mesa durante o relacionamento.

Observamos três jogadores entrarem nesse grupo: Dois deles, encontrados em grupos de RPG on-line e sem outros contatos no grupo, iam embora assim que o jogo acabava nas primeiras interações. Com o tempo se adaptavam, passavam a ser realmente parte do grupo, e participavam da socialização após o jogo.

Um dos jogadores presentes no início das observações tinha um comportamento errático e as vezes faltava sem avisar, como o lugar dos encontros era relativamente pequeno eventualmente o grupo pediu que ele deixasse a vaga para alguém mais comprometido com a história e eventualmente a jogadora mais jovem acabou convidando uma amiga.

Ao final das observações, em maio de 2018, o grupo sofria algumas mudanças, mas planejava continuar jogando. Observamos 40 encontros desse grupo, totalizando aproximadamente 364 horas de observações, destas 305 horas de jogo.

Tabela 6 – Jogadores do segundo grupo – 40 sessões observadas

| Gênero | Escolaridade | Idade | Presença | Nº de Personagens | Joga a |
|---|---|---|---|---|---|
| **F** | Superior incompleto (cursando) | 21 | 33 | 2 | 2 ano |
| **M** | Pós-graduação (cursando) | 31 | 14 | 3 | 10 anos |
| **M** | Ensino médio | 17 | 15 | 2 | 5 meses |
| **M*** | Superior incompleto | 36 | 40 | GM | 22 anos |
| **F*** | Pós-graduação | 36 | 40 | 2 | 20 anos |
| **M*** | Pós-graduação (cursando) | 32 | 34 | 2 | 10 anos |
| **F*** | Superior | 32 | 33 | 3 | 3 meses |
| **M*** | Pós-graduação (cursando) | 33 | 37 | 2 | 8 anos |
| **M** | Superior | 29 | 13 | 3 | 2 meses |
| **F** | Superior incompleto (cursando) | 23 | 9 | 2 | 1 ano |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

No caso deste grupo, observamos o Narrador. Além de ser o jogador com mais tempo de jogo, o RPG é o seu hobby principal. Por isso, ele participa da sessão do jogo e ainda passa muitas horas desenvolvendo a aventura que será jogada. Cabe ao Narrador dominar todas as regras, criar todos os encontros que os jogadores terão durante o jogo, como os personagens que irão encontrar

e desafios que irão enfrentar, bem como explicar como o cenário do jogo funciona. Ele efetivamente dedica mais tempo ao jogo quando ninguém está jogando, apenas na preparação e no desenvolvimento do que será jogado.

Ele conheceu o jogo em 1995, quando um de seus amigos ganhou uma caixa-jogo do Dungeons & Dragons, primeira edição, trazida ao Brasil pela Grow. Como era conhecido por ter uma leitura mais rápida, foi ele quem leu e explicou as regras para o seu primeiro grupo de jogo, o qual continha apenas duas pessoas, seu irmão mais novo e o amigo que era dono da caixa de regras.

A progressão para Narrador foi natural e rápida, assim como a expansão do grupo de jogo. Colegas de colégio foram sendo adicionados aos jogos e, posteriormente, conhecidos destes.

Ele diz adicionar muitas pessoas no Facebook. Rede social usada para manter contado com familiares, jogadores e principalmente organizar os jogos. Ele faz uso desta diariamente, por algumas horas, assim como Youtube, 9Gag, e outros serviços de mensagens. Sua conta atual está ativa desde setembro de 2014. Ele possuía outra antes, mas, como esta foi criada com apelido em vez de nome, a conta acabou sendo bloqueada. “Tinha mais gente na outra, quando criei a conta nova planejava adicionar só conhecidos. Não consegui.”

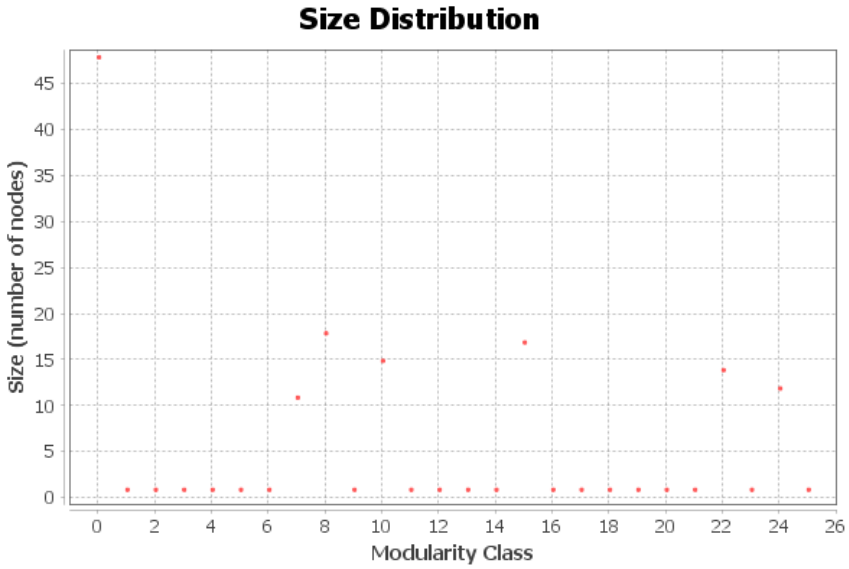
Embora ele solicite amizade de alguns estranhos, raramente aceita solicitações de amizade. Diz esquecer ou nunca ver essa parte do site, “geralmente as pessoas têm que me avisar para eu aceitar, (mas) quando as pessoas vem no meu jogo duas ou três vezes, acabo adicionando”.

*Jogador B: Evolução da Rede Social*

Este jogador foi muito ágil para identificar os clusters em sua rede social. Enquanto os outros conferiram praticamente todas as pessoas em cada cluster antes de chegar em uma conclusão sobre a característica comum daquele grupo, esse jogador verificava três ou quatro nomes e já sabia qual jogo aquele grupo jogou junto e aproximadamente a data. Mencionando, ainda, outras pessoas que jogaram jogos passados, mas que agora apareciam agrupadas em clusters de jogos recentes, ou que mesmo participando de jogos recentes ainda estavam em clusters de jogos anteriores, por manter mais contatos com o grupo prévio.

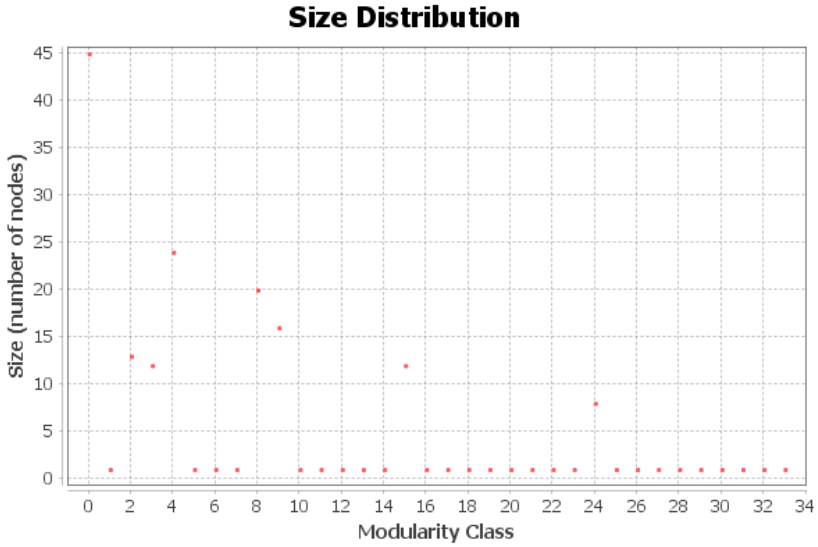
Tirando os clusters familiares, que são significativos, essa rede é desenhada em função do RPG, que claramente é a maior atividade deste jogador nas redes sociais.

Figura 13 - Distribuição de comunidades para rede do segundo jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 26 comunidades



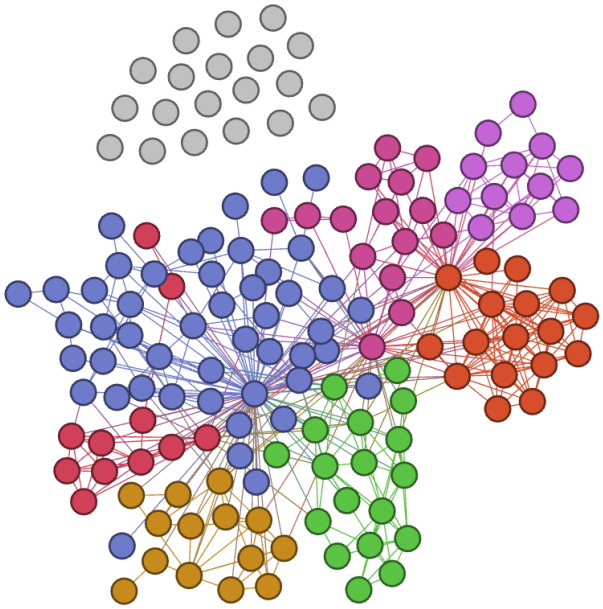

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Figura 14 - Distribuição de comunidades para rede do segundo jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 34 comunidades



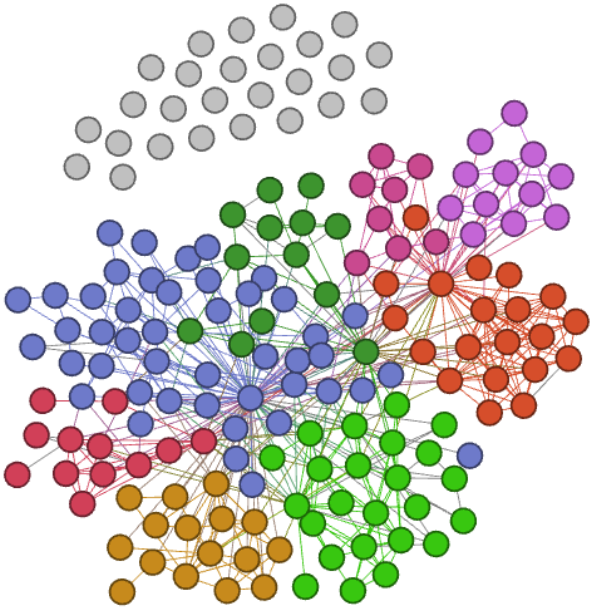

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Figura 15 − Rede do segundo jogador em 2017: 154 vértices, 470 arestas, grau médio 6.104, comprimento de caminho médio 2.491 e diâmetro 5



Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Figura 16 – Rede do segundo jogador em 2018: 176 vértices, 547 arestas, grau médio 6.216, comprimento de caminho médio 2.533 e diâmetro 5



Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Discutimos esses clusters com o jogador que, analisando-os, os caracterizou de acordo com a tabela 7 abaixo:

Tabela 7 − Identificação dos clusters apresentados nas Figuras 15 e 16

| | **Comunidades** | **2017** | **2018** | **Crescimento (%)** |
|---|---|---|---|---|
| A | Grupo de RPG atual | 18 | 24 | 33.34 |
| B | Amigos e RPGistas | 48 | 45 | - 6.45 |
| C | Família da cunhada | 17 | 20 | 17.64 |
| D | Família | 12 | 12 | 0 |
| E | Família da esposa | 14 | 16 | 14.28 |
| F | Grupo de RPG on-line | - | 13 | |
| G | Amigos da cidade natal | 15 | 8 | - 46.67 |
| I | Grupo de RPG – L5R | 11 | 12 | 9.10 |
| J | Componentes desconectados (RPG) | 19 | 26 | 36.84 |
| | | 154 | 176 | 14.28 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Cluster A

Constitui-se dos jogadores do grupo atual de RPG, também é o grupo que apresenta maior crescimento recente. Nesse cluster estão todos os jogadores participantes do segundo grupo observado entre outras pessoas.

Cluster B

Inclui a família da esposa do jogador e muitos dos amigos em comum do casal, em geral são jogadores mais antigos, que se conheceram de forma tradicional (apresentados por amigos, ou em eventos) e não pela internet. Como aconteceu anteriormente, o participante identifica seus amigos próximos e jogadores de RPG nesse grupo. Nem todos os amigos jogam RPG, mas a maioria sim, o cluster de RPG acaba tão mesclado ao de amigos que eles não são distinguíveis e participante nomeia o cluster como “amigos e RPGistas”.

Cluster C

Envolve o irmão do jogador e a família da cunhada.

Cluster D

Aqui, encontramos a família do jogador, particularmente primos e tios.

Cluster E

Esse cluster é a família da esposa do participante. Embora o nodo que representa a esposa esteja no cluster B (de amigos e RPGistas) esse grupo de nodos é de cunhados, sogros e outros parentes da esposa do jogador.

É um grupo de jogo on-line. Este grupo jogou junto em 2015, desde então alguns dos membros acabaram migrando para outros clusters. Aqui, restaram os jogadores que não jogam mais (por motivo de horário ou outra dificuldade), mas ainda mantêm contato e falam sobre jogo eventualmente.

Cluster F

Esse cluster surge depois de um jogo online. O participante convidou tanto amigos antigos, da sua cidade natal, quanto alguns dos seus jogadores atuais para um jogo online. Isso estimulou as relações entre essas pessoas mudando a configuração da rede. Podemos notar que os clusters B e G contribuíram para o surgimento desse cluster. Ou seja, a configuração das relações entre esses nodos mudou ao longo do ano.

Cluster G

Este cluster é composto por amigos e conhecidos da cidade natal do participante. Alguns amigos de infância e as respectivas famílias atuais. No geral são pessoas que se conheceram na década de 1990.

Cluster I

Agrega jogadores de um RPG de Fantasia Medieval Oriental chamado *Legendo of the Five Rings*. Esse jogo tem uma comunidade bem peculiar e nem todos os seus jogadores jogam outros títulos. Segundo o participante são os remanescentes de uma campanha anterior, que não participaram dos jogos novos; “Esse foi um jogo que terminei de narrar no começo do ano [2017]”.

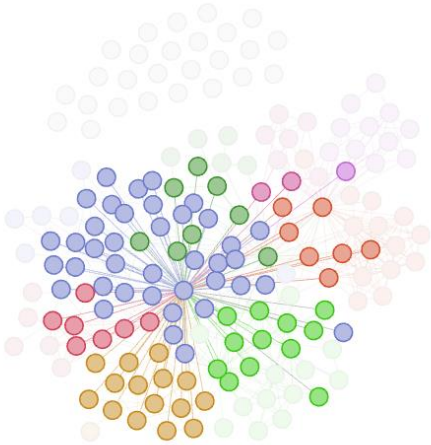
Cluster J

São os componentes desconectados, no caso dessa rede, esses nodos também são jogadores de RPG que participaram momentaneamente de algum jogo, mas não criaram vínculos com outros jogadores, ou pessoas que estão esperando uma chance de jogar e adicionaram o participante para manter contato. Como esse jogador frequentemente é o Narrador do jogo, é muito comum que os jogadores novos apareçam na rede dele como componentes desconectados e ao longo do tempo integrem-se ao grupo corrente de jogo, passando a fazer parte de um cluster. Aqui, encontramos também alguns contatos de trabalho e pessoas desconhecidas.

Essa é uma rede relativamente nova, mas é notável o foco de crescimento no cluster que envolve o atual grupo de jogo. Assim como o histórico de jogos anteriores que pode ser observado nos grupos estáveis produzidos por campanhas anteriores.

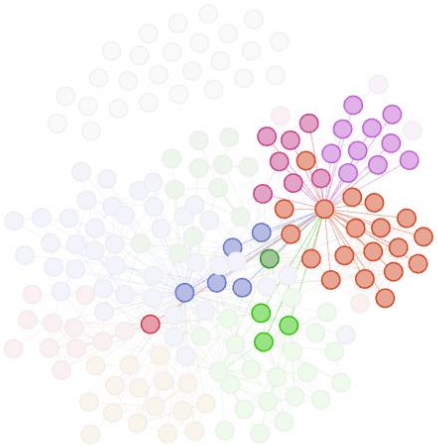
Duas pessoas aparecem com especial destaque, definindo a forma da rede: a esposa do jogador (Figura 17) tem um papel central, tendo participado de todos os grupos de jogo, ela esta no cluster de amigos e RPGistas, não no de família, mas isso não surpreende o participante. O irmão do jogador (Figura 18) é um hub entre os Clusters B e D, ele compartilha a cidade natal com o participante.

Figura 17 − Hub representando a esposa do jogador observado. Com grau 90, conecta-se a 51,72% de todos os nodos da rede.



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Figura 18 − Hub representando o irmão do jogador observado. Com grau 45, conecta-se a 25,86% de todos os nodos da rede.



Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

***Terceiro grupo observado***

Este grupo costuma jogar quinzenalmente, às sextas-feiras. O horário genericamente combinado como “a partir das 18 horas”. O acordo era se encontrar após o trabalho na casa de um dos jogadores, na Zona Norte de São Paulo, próximo ao metrô Tucuruvi.

Trata-se de um grupo menor, composto por jogadores que já se conhecem e já jogaram outros jogos juntos. Por ser um grupo pequeno, existia a tendência de cancelar os jogos completamente se alguém não pudesse participar, por esse motivo, comparado aos outros dois grupos praticamente não observamos faltas, mas a agenda é bem mais errática.

O jogo que estavam jogando tratava de nobres vivendo em um mundo de fantasia medieval inspirado no Japão Feudal e na China Imperial, os personagens são samurais lidando com dramas e aventuras em que seus interesses e desejos pessoais conflitam com os ideais de honra, obediência e piedade filial.

Os jogadores são bem apegados aos personagens e têm um grupo de WhatsApp no qual discutem o jogo ao longo da semana.

Este grupo é originalmente composto por pessoas que se conheceram no final da adolescência e jogam juntas desde então. O grupo fica períodos sem jogar, às vezes os integrantes

convidam pessoas diferentes, mas o núcleo recorrente permanece o mesmo no decorrer dos anos. No final da década de 1990, eles chegaram a alugar um galpão e tentaram estabelecer um Clube de Jogos de mesa (RPG e board games em geral); "Queríamos ter um *point* do RPG em São Paulo" (Jogador). O projeto não foi bem-sucedido, mas, em decorrência dele, novos participantes tornaram-se frequentes no grupo, aumentando, dessa forma, o núcleo anteriormente estabelecido.

Em janeiro de 2018, com as dificuldades de horário e transporte, mudanças de endereço e de trabalho, eles acabaram optando por jogar on-line, e a campanha foi transferida para duas plataformas virtuais: Roll20[55] e Discord[56]. Quando o jogo passou para a plataforma on-line, eles convidaram novos jogadores, como ninguém conhecido tinha disponibilidade para completar o grupo acabaram recebendo dois jogadores novos, indicados por conhecidos em comum. Eles valorizam amizades antigas e veem no RPG a forma de manter essas amizades ativas.

Acompanhamos uma campanha que durou seis meses, aproximadamente três deles em jogos presenciais e, depois de aproximadamente um mês de intervalo, três meses com jogos on-line até o final da história, em 25 de maio de 2018.

Foram observados 14 encontros desse grupo, aproximadamente 58 horas de observações sendo 47 horas de jogo. Os jogos eram marcados de acordo com a disponibilidade do grupo, sempre que o Narrador e pelo menos outros três jogadores estivessem disponíveis, havia jogo. Durante o jogo presencial o grupo costumava chegar no local do encontro e conversar, ou jogar videogame, enquanto esperavam os demais. Geralmente o jogo acabava porque as pessoas estavam cansadas demais para continuar. O grupo logo se despedia e as observações acabavam praticamente ao mesmo tempo que o jogo - oferecemos mais detalhes no Anexo 3.

Tabela 8 − Jogadores do terceiro grupo – 14 sessões observadas (6 presenciais e 8 on-line)

| Gênero | Escolaridade | Idade | Presença | Nº de personagens | Joga há |
|---|---|---|---|---|---|
| **M** | Superior incompleto | 40 | 14 | 1 | 21 anos |
| **M** | Superior | 34 | 14 | 1 | 15 anos |
| **M** | Superior | 38 | 14 | GM | 22 anos |
| **M** | Superior | 36 | 14 | 1 | 22 anos |
| **M** | Superior | 28 | 5 | 1 | 5 anos |
| **M** | Superior | 31 | 4 | 2 | 13 anos |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

[55] https://roll20.net
[56] https://discordapp.com/

Quando iniciamos a observação do grupo, o jogador que se disponibilizou a ajudar com a rede social estava negociando uma oportunidade de emprego no exterior. Três meses depois, ele recebeu documentação e viajou, até por isso o intervalo que o jogo sofreu em janeiro de 2018. O efeito dessa mudança de emprego é perceptível na rede social do jogador.

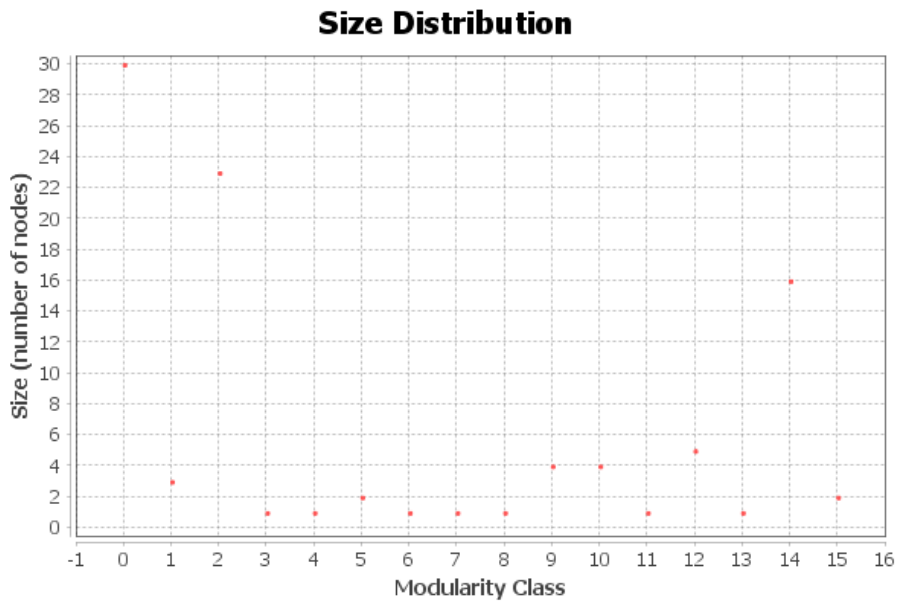
Esse jogador tem atualmente 34 anos. Ele jogava card games e sempre teve interesse em diversos tipos de jogos de tabuleiro, eventualmente conheceu o RPG: “Sempre joguei vários jogos, gosto de me reunir com as pessoas para jogar e o RPG é ótimo para isso.” (Jogador).

A conta desse jogador no Facebook foi criada em março de 2014. Ele diz usar o Facebook não mais do que três vezes por semana: “uso porque algumas pessoas não são acessíveis de outra maneira [...], prefiro Whatsapp e Messenger”. No Facebook, adiciona aos contatos pessoais (amigos) apenas pessoas que conhece pessoalmente e familiares. Embora ele esteja inscrito em algumas comunidades, diz participar apenas de uma, pela qual se informa dos campeonatos de card games. “Eu participo das comunidades reais, frequento lojas de hobbie, vou a campeonatos. Para manter contato, adiciono as pessoas no Messenger ou Wathsapp, Facebook é a última opção, já que eu uso muito pouco”.

*Jogador C: Evolução da Rede Social*

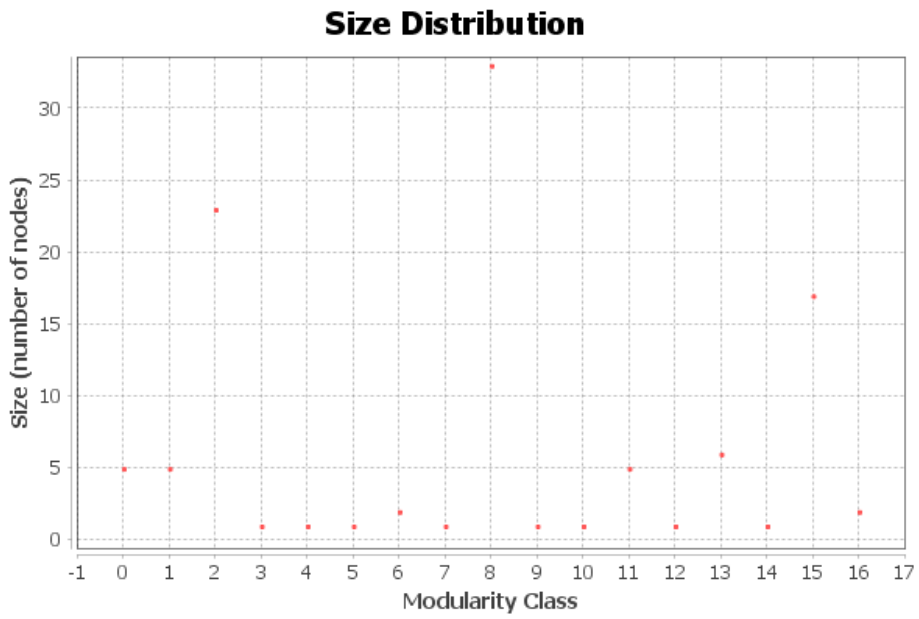
Esse jogador não teve dificuldades em identificar e nomear os clusters de sua rede. Até por ser a menor rede observada e pelo seu comportamento de evitar desconhecidos ou conhecidos distantes e excluir pessoas com as quais não tem contato.

Figura 19 − Distribuição de comunidades para rede do terceiro jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2017: 16 comunidades



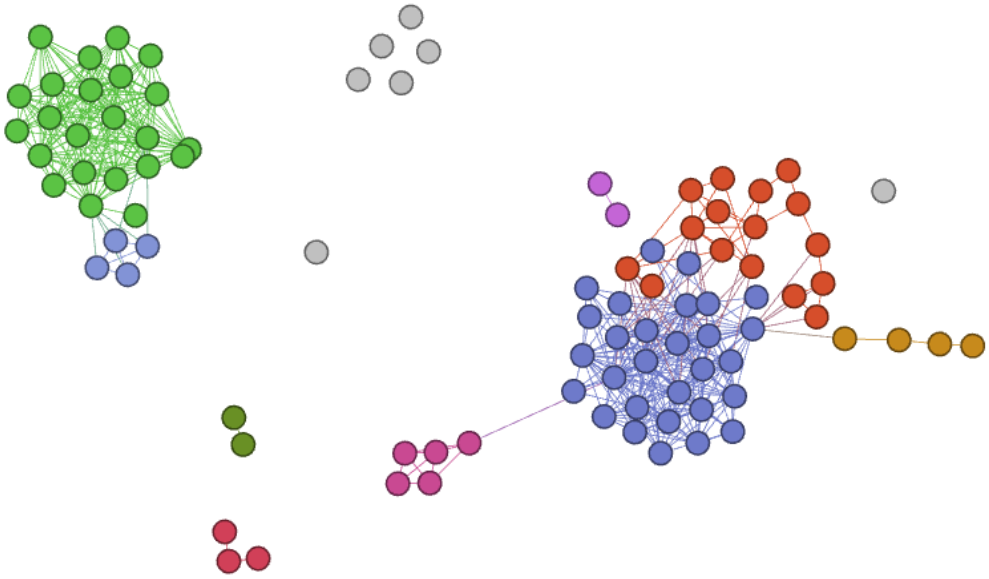

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Figura 20 - Distribuição de comunidades para rede do terceiro jogador com resolução (parâmetro) 1.0 em 2018: 17 comunidades



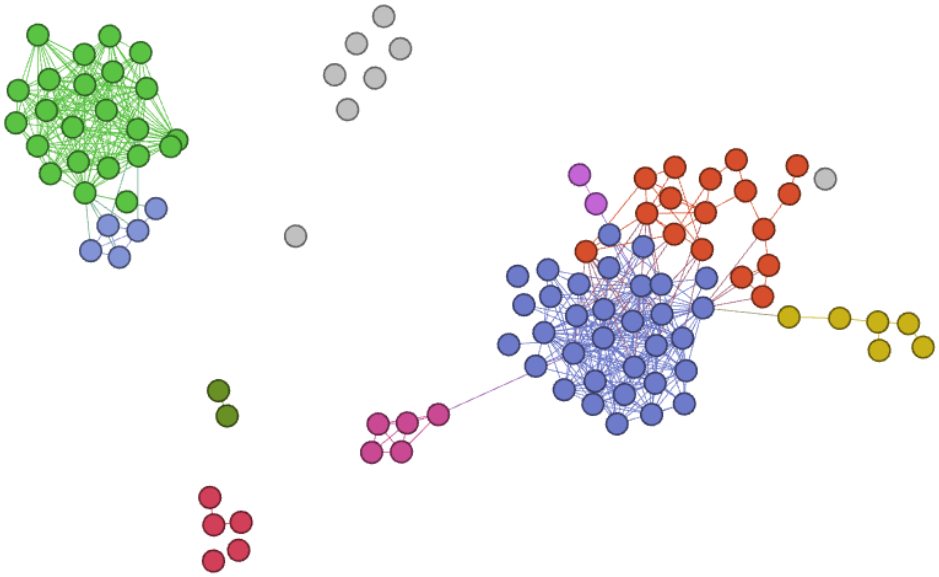

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Figura 21 − Rede do terceiro jogador em 2017: 95 vértices, 449 arestas, grau médio 9.453, comprimento de caminho médio 2.39 e diâmetro 8



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Figura 22 – Rede do terceiro jogador em 2018: 106 vértices, 462 arestas, grau médio 8.71, comprimento de caminho médio 2.73 e diâmetro 9



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Tabela 9 – Identificação dos clusters apresentados nas Imagens 21 e 22

| | Comunidades | 2017 | 2018 | Crescimento (%) |
|---|---|---|---|---|
| A | Família | 23 | 23 | 0 |
| B | Amigos e jogadores de RPG | 29 | 33 | 13.80 |
| C | Jogadores de card games | 16 | 17 | 6.25 |
| D | Amigos (Suécia) | 2 | 2 | 0 |
| E | Desconhecido | 2 | 2 | 0 |
| F | Trabalho (Brasil) | 4 | 6 | 50 |
| G | Colegas de faculdade | 5 | 5 | 0 |
| I | Trabalho (Suécia) | 3 | 5 | 66.67 |
| J | Amigos de colégio (antes da internet) | 4 | 5 | 25 |
| L | Componentes desconectados | 7 | 8 | 14.28 |
| | | 95 | 106 | 11.58 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Cluster A

Família. Justamente com amigos de colégio e infância (J). É um componente totalmente desconectado do resto da rede.

Cluster B

São amigos que o jogador chama de “próximos”, com anos de amizade. Os demais jogadores do terceiro grupo observado estão todos neste cluster. Podemos observar que de 2018 para 2019 um jogador de card game passa pare esse grupo de amigos, mudando do cluster C para o B, o que representa uma aproximação no entendimento do participante.

Cluster C

Jogadores de card games, essas pessoas participam dos mesmos campeonatos que o jogador. Compartilham um hobbie mas não foram descritos como amigos.

Cluster D

Amigos na Suécia. Este grupo foi identificado pelo jogador como “amigos” trata-se de jogadores de card game em uma Hobby Store local, onde o jogador os conheceu. Eles nunca jogaram juntos, entretanto.

Cluster E

O participante não se lembra ou não conseguiu identificar uma característica que identificasse os dois membros do cluster E.

Cluster F

Colegas da empresa anterior, no Brasil. Alguns foram adicionados justamente pela perspectiva de perder o contato do dia a dia após a mudança para o exterior.

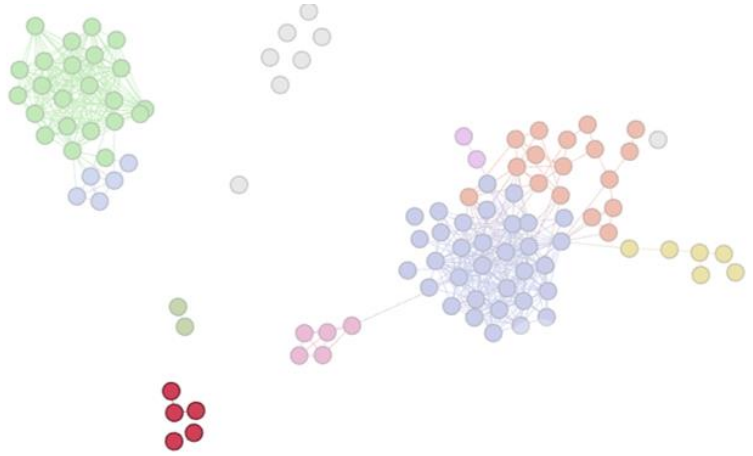
Cluster G

São colegas e contatos de faculdade no Brasil.

Cluster I

Congrega contatos de trabalho na Suécia. O grupo aumentou consideravelmente após a viagem e o início efetivo do trabalho no exterior. Ainda que dois dos nodos desse cluster tenham sido inclusos no mesmo por indicação do jogador de que aí pertenciam, mesmo se tratando de componentes desconectados dos demais.

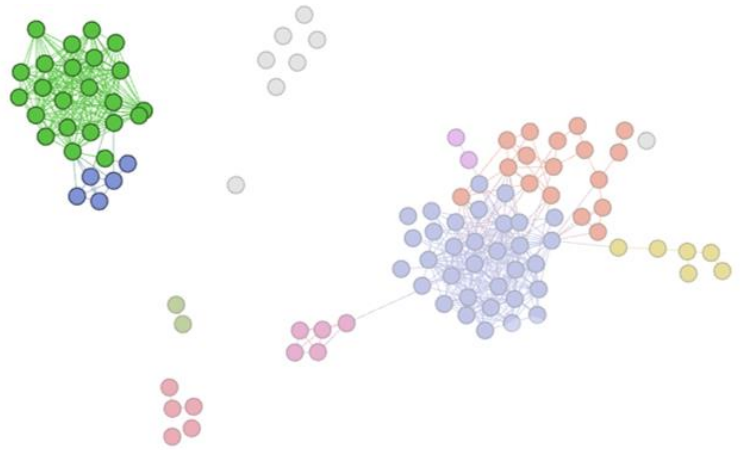
Figura 23 - Cluster I do jogador C



Cluster J

Amigos de infância e colégio, pessoas que conheceu antes da internet. São o único grupo conectado a família do participante (cluster A).

Figura 24 - Clusters A (verde) e J (azul) do jogador C



Cluster L

Componentes desconectados. Segundo o participante trata-se de jogadores de card game, um jogador de RPG e dois desconhecidos.

*Grau, Grau-médio, Diâmetro e Comprimento Médio do caminho nos Sociogramas observados*

Os sujeitos observados registraram-se no Facebook em (A) fevereiro de 2009, (B) Maio de 2016 e (C) Março de 2014, respectivamente. Estamos trabalhando com redes maduras, onde os movimentos tendem a ser mais lentos e sutis. Mesmo assim, pudemos observar algum desenvolvimento nas redes.

Em duas das três redes houve um aumento no número de clusters: uma (A) passou de oito para nove clusters, com adição de muitos contatos novos e recolocação de contatos anteriores no novo cluster. Outra (B) passou de sete para oito clusters devido à adição e migração de contatos entre clusters. Essas migrações são reflexos de eventos, interesses e interações do mundo real.

A jogadora que observamos no primeiro grupo, identificada como A, já tinha contato com vários ilustradores que eram também jogadores de RPG, ao mesmo tempo em que jogou com o grupo observado, também participou de outro grupo em que todos os jogadores desenhavam de forma amadora ou profissional, o que acabou aumentando seu interesse pela área e seus contatos na mesma. Podemos ver o surgimento de um novo cluster formado com muitos contatos novos e com a migração de diversos amigos para o novo cluster, o que causou a redução no cluster de RPG.

Mesmo assim, ela ainda identifica esses ilustradores como “RPGistas”, que têm no forte vínculo com a ilustração (e entre outros ilustradores) a distinção em relação ao outro cluster de “RPGistas”.

No caso do segundo jogador observado, identificado como B, o novo cluster surge devido a um jogo de RPG on-line, que acaba conectando amigos da sua infância e cidade natal com amigos mais recentes do meio “RPGístico”. Nessa rede, observamos o aumento no grau médio que passou de 6,104 para 6,216. Isso significa uma maior conexão entre os elementos da rede, pessoas se conhecendo e se conectando entre si.

O jogador observado não participa deste cálculo, uma vez que ele não é representado na própria rede. Se fosse, ele teria uma aresta conectando-o a cada outro nodo presente e distorceria o resultado, não apenas do grau médio como do diâmetro e da distância de caminho média da rede. Seria possível representá-lo no gráfico da rede social, mas optamos por não o fazer.

**Grau (do jogador observado)**

No caso das redes observadas, o jogador observado não é representado na rede, o grau dele seria equivalente ao número total de amigos presentes na rede. Os dados estão dispostos na tabela a seguir.

Tabela 10 − Número total de contatos nas redes de cada jogador

| Número de nodos | 2017 | 2018 | % |
|---|---|---|---|
| **A** | 519 | 620 | 19,46 |
| **B** | 154 | 176 | 14,29 |
| **C** | 95 | 106 | 11,58 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

O crescimento na rede é diretamente relacionado ao aumento no grau. Observamos crescimento nas três redes. As maiores crescem mais rápido, mas é preciso levar em consideração o comportamento dos três sujeitos. Enquanto A aceita todas as solicitações de contato, mas nunca envia uma; B aceita a maioria das solicitações de contato e envia algumas; C aceita apenas solicitações de contato de conhecidos reais e eventualmente envia solicitações, não tendo reconhecido alguns dos elementos de sua rede (nos componentes desconectados) mencionou que

verificaria. Essa diferença nas preferências e no comportamento on-line torna a comparação direta entre as três redes inexpressiva.

**Número de arestas**

As arestas, ou links, representam as conexões entre duas pessoas (nodos).

Tabela 11 − Número total de links (arestas) nas redes de cada jogador

| Links | 2017 | 2018 | % |
|---|---|---|---|
| **A** | 3638 | 3957 | 8,77 |
| **B** | 470 | 547 | 16,38 |
| **C** | 449 | 462 | 2,90 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Todas as redes apresentaram crescimento no número de arestas.

Quando um elemento novo entra em uma rede e já tem uma relação com outro elemento da rede, podemos estar diante, por exemplo, do caso em que um elemento da rede apresentou alguém para o jogador cuja rede observamos. Ou o novo nodo já frequentava um dos clusters e ainda não conhecia o jogador observado, embora já tivesse contatos em comum.

É possível uma rede crescer sem que o número de arestas aumente, especialmente na internet, mas em relações mais cotidianas costumamos “conhecer pessoas por meio de pessoas”.

No caso dos jogadores, isso significa que não apenas eles estão conhecendo mais pessoas (aumento no grau do jogador participante) mas também essas pessoas novas estão se conhecendo entre si. Nesse aspecto as três redes se comportam de maneiras bem diferentes:

A rede da jogadora A cresce 19,46% em grau, ou seja, 101 novas pessoas são adicionadas ao longo de um ano, mas o número de arestas cresce apenas 8,77%. As relações surgem mais lentamente que a possibilidade da relação. Alguns participantes do Grupo A adicionaram a jogadora como contato no Facebook mas não adicionaram uns aos outros. Estar disponível no ambiente social não é suficiente para estabelecer novas conexões.

A rede do jogador B é interessante nesse aspecto, enquanto o grau cresce 14,29% o número de arestas cresce 16,38%. A rede está ficando mais densa de relações. Esse é um jogador, que é um Mestre de jogo, ativamente apresenta seus contatos uns para os outros e tem um estilo de

narrativa que estimula os jogadores a trabalharem juntos. Ele também nos conta na entrevista que costuma convidar os jogadores que já participaram antes de chamar novos.

Ao longo do ano 12 jogadores passaram pelo primeiro grupo, mas apenas 10 passaram pelo segundo grupo, entretanto mais relações se formaram no segundo grupo do que no primeiro.

No caso do jogador C o grau aumenta em 11,58%. Sabemos que ele conheceu novos colegas de trabalho, novos jogadores de card games e novos RPGistas, mas o número de arestas cresce apenas 2,90%. Essa rede também tem vários clusters completamente desconectados, sem pontes uns para os outros. Ao ressaltarmos essas características o jogador parece provocado a uma reflexão e comenta que não se lembra de ter apresentado pessoas umas para as outas recentemente e não imagina que alguém se conheceria por intermédio dele.

O número de arestas é importante no calculo do grau-médio, e o grau-médio.

**Grau-médio**

No caso das redes observadas, seque uma tabela com a tabulação dos dados relativos ao Grau-Médio das três redes:

Tabela 12 − Grau médio observado nas redes de cada um dos jogadores

| Grau-médio | 2017 | 2018 | % |
|---|---|---|---|
| **A** | 13.31 | 12.765 | - 4.09 |
| **B** | 6.104 | 6.216 | 1.83 |
| **C** | 9.453 | 8.72 | - 7.75 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

A rede da jogadora A apresenta uma diminuição no grau-médio, mas um aumento no número de nodos e também um aumento no número de arestas. Isso nos informa, como visto anteriormente, que existem movimentos internos e as pessoas estão se conhecendo e criando contatos, porém isso ocorre de forma lenta em relação ao crescimento da rede.

No caso do jogador B, o grau médio cresceu mesmo com o aumento no número total de nodos, isso significa que o número de pessoas se conectando dentro dessa rede é maior do que o número de novos contatos do jogador B. Talvez por ser o GM dos jogos, esse sujeito promove a

integração entre os demais. Com a exceção de relações familiares, os clusters dessa rede são todos relacionados a jogos de RPG, ou seja, existe um elemento em comum entre a maior parte dos membros, o que facilita a interação e a o estabelecimento de relações entre eles.

Já na rede do jogador C, a variação no grau médio não acompanha o crescimento da rede, embora o jogador esteja conhecendo novas pessoas não há interação suficiente entre elas, ou entre os clusters, para viabilizar novas relações. Nessa rede, os clusters são mais distantes uns dos outros, e alguns tem até elementos desconectados, que foram incorporados ao cluster de trabalho manualmente quando o participante identificou que se tratava de conhecidos de trabalho e portando deveriam estar no "grupo" de trabalho. Esses elementos desconectados não teriam sido associados a um cluster pelos algoritmos do Gephi, foi a informação do participante que levou a uma atualização do gráfico e análise diferenciada do caso:

**Diâmetro**

Tabela 13 − Diâmetro das redes de cada jogador observado

| Diâmetro | 2017 | 2018 |
|---|---|---|
| **A** | 10 | 9 |
| **B** | 5 | 5 |
| **C** | 8 | 9 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

**Comprimento médio de caminho**

Tabela 14 − Comprimento médio do caminho de cada uma das redes observadas

| Comprimento de caminho médio | 2017 | 2018 |
|---|---|---|
| **A** | 3.56 | 3.58 |
| **B** | 2.49 | 2.53 |
| **C** | 2.39 | 2.73 |

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Observamos, ainda, que a rede do jogador C, a com menor crescimento, foi a única com significativo aumento no comprimento médio do caminho.

## 4.2 Aspectos perceptivos e sociais nas observações e entrevistas

Para a entrevista tínhamos a intenção de manter uma conversa com os jogadores, as questões orientavam esse diálogo e traziam foco ao conteúdo relevante para objetivos da pesquisa, mas em muitos momentos era de interesse deixar o participante falar livremente. Se um assunto fosse abordado espontaneamente a pergunta não era feita diretamente.

A seguir apresentaremos os resultados das entrevistas e das observações de comunidades online relacionando-as articulando-as com nossos objetivos de pesquisa.

A questão "Como o RPG influenciou a sua vida?" causou dois tipos de reações, parte dos jogadores tinha respostas rápidas e conscientes como: "(RPG) me fez perder o medo de falar em público, me tornou mais autoconfiante e a buscar melhores estratégias. Além de melhorar minha maneira de falar e agir. Enfim, me tornou mais sociável" (Jogador) ou, "me fez ler mais" (Jogador) ou ainda, "me ajudou a lidar melhor com as pessoas e comigo mesmo" (Jogador). Outros participantes pareceram um pouco incertos, alguns tendiam a dizer que não influenciou até serem instigados a responder enquanto outros tinham exemplos rápidos. À medida que a pergunta se transformava em conversa muitos dos participantes tinham algo para contar sobre um aprendizado de jogo que foi útil na vida real, como uma "moral da história" dos contos de fada, ou uma atividade que passaram a praticar por causa do jogo, como desenhar para representar os próprios personagens ou até jogadores que escreveram livros por causa de seus personagens de RPG. Além de participar em comunidades ou frequentar eventos, é o desejo de jogar e o envolvimento com o jogo que levou a maioria desses jogadores a escrever, desenhar, participar e organizar eventos e encontros, estudar cartografia, economia, história, etc. Existem casos em que o interesse por criar uma história levou o participante a conhecer e se interessar por RPG, mas, nos casos observados, criar uma história era uma vontade, o RPG foi a realização da vontade. O RPG parece motivar que algumas intenções passem do desejo para a prática. Os participantes retomam o fator social frequentemente dizendo que o jogo os ajudou a se socializar, a superar a timidez, a entender melhor os outros. Admitem que "Antes de jogar RPG eu não gostava de ler nem de estudar" (jogador) e mencionam que "O jogo ajuda a me relacionar com os outros" (jogador).

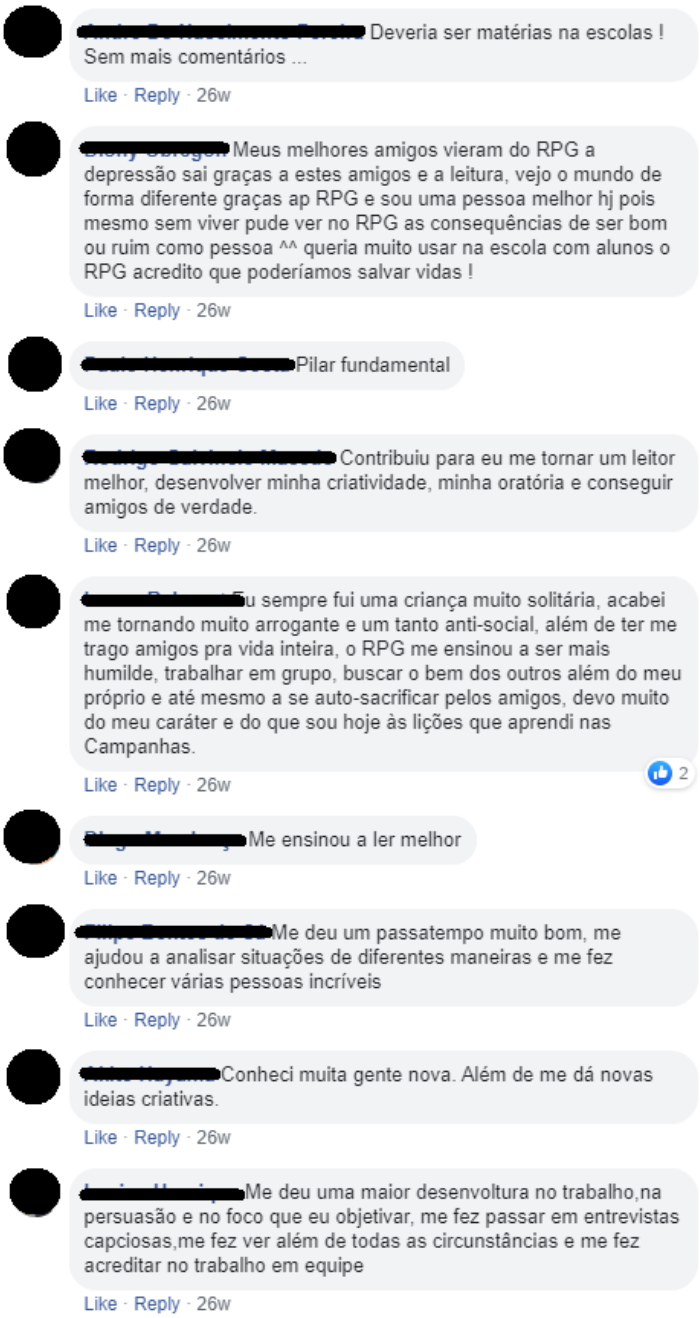
Essas observações se alinham ao que registramos de outros jogadores nas redes sociais:

Figura 25 – Discussão sobre “conteúdos aprendidos para o jogo”, no grupo D&D DMs Only

Fonte: Post capturado pela autora em janeiro de 2018, comentários capturados em janeiro de 2020.

A figura acima exemplifica como o jogo motiva os jogadores, em especial os GMs, a buscarem informações na expectativa de tornar seus mundos criveis, verossímeis. Isso enriquece a experiência de jogar e aproxima o jogo da realidade.

Figura 26 – Respostas de membros do grupo “Pensando Dungeons & Dragons” à pergunta “Como o RPG influenciou a sua vida?”




Fonte: Capturada pela autora em 2019.

Além disso os jogadores mencionam que o jogo ajuda a superar a timidez e a ter assunto para conversar dizendo: “É fácil conversar com outros jogadores, pergunto o que estão

jogando e logo estamos contando histórias malucas sobre as nossas aventuras." (Jogador). "Nunca sei o que falar com as pessoas, mas de RPG eu sei conversar" (Jogador).

A questão "Por que você joga RPG?" trouxe respostas e reflexões bastante interessantes aos jogadores. Os jogadores que jogam a mais tempo parecem a elaborar respostas mais complexas sobre seu interesse no jogo e seus depoimentos evocam maior diversidade de motivos para jogar.

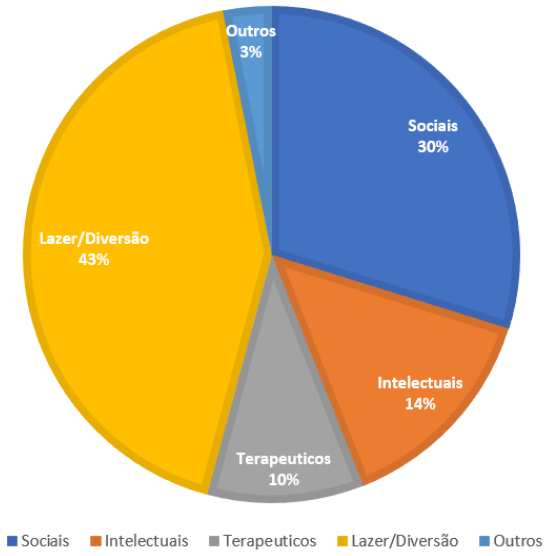
Uma jogadora do segundo grupo, que joga a um ano, sorri para a pergunta pensando por uns instantes antes de responder "[nome do amigo] sempre me convidava, dizia que eu ia gostar, uma hora acabei aceitando e gostei mesmo. É divertido" (jogadora). A pesquisadora permite alguns instantes de silêncio e a jogadora complementa: "Eu jogo para me distrair e rir" (jogadora).

Essa é uma resposta que sugere o lazer e a diversão como a principal motivação para jogar, embora a menção do convite recorrente do amigo sugira um aspecto social.

Um jogador do mesmo grupo, que joga a 22 anos conta: "Jogar virou uma tradição, é como eu encontro meus amigos, é a nossa versão da cerveja no bar de sexta feira eu acho (...). Eu tinha um pouco de vergonha quando era novo (...) mas uma hora você aceita, né, que gosta de umas coisas e não de outras. Eu gosto de jogar, a gente discute coisas interessantes, tem ideias loucas, resolve uns problemas, salva o mundo as vezes, é, é empoderador (risos)" (jogador).

Essa resposta apresenta o fator social de forma clara, o jogo como local de encontro com os amigos, mas também apresenta o jogo como uma experiência criativa e intelectual. Além disso esse depoimento se aproxima de mencionar a realização de fantasias e o poder. Para construir o gráfico apresentado na Figura 7, identificando as motivações para o jogo, essa resposta contribui para três categorias; social, intelectual, terapêutico.

Figura 27 - Motivações identificadas nas respostas à pergunta "Por que você joga RPG?"




Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

A partir dessas respostas podemos confirmar que os jogadores consideram o aspecto social do jogo relevante e tem percepção disso. A motivação social é a segunda mais frequentemente mencionada pelos jogadores, atras apenas da busca por diversão e lazer. Não só os jogadores percebem o jogo como um ambiente socializador como a atividade social é um dos motivos pelos quais buscam o jogo.

Nos grupos online as respostas também cobrem diversos aspectos e diferentes motivos para o interesse no jogo, como mostra a Figura 8. Questões de identidade, de criatividade, de desenvolvimento moral, entre outras.

Figura 28 – Respostas on-line dadas à pergunta: “Por que você joga RPG?”

Fonte: Capturada pela autora, 2019.

Quanto à pergunta “Você participa de comunidades de RPG? Quais?”, 12 jogadores responderam prontamente que sim e puderam dar exemplos das comunidades que participavam. Os demais jogadores diziam não participar, ou não lembrar o nome da comunidade. A pergunta era reformulada, pedíamos uma sugestão de onde procurar grupos de jogo ou onde tirar dúvidas sobre regras e as sugestões vinham mais facilmente. Vários mencionavam ter encontrado o grupo de jogo em um grupo de Facebook.

A noção de “participação” pode ter comprometido a pergunta, os jogadores participam do grupo de jogo, existe um compromisso com o grupo. Não existe compromisso com a comunidade online, ler ou não um post online, comentar ou não em um grupo de jogo é percebido como uma eventualidade para a maioria deles. Poucos relataram uma participação frequente, mas os que o

fizeram mencionaram contribuir com posts, material para aventuras (mapas, tabelas, sugestões de inimigos) e comentários.

Além dos grupos de Facebook já citados (Pensando Dungeons & Dragons, RPG em São Paulo, RPG Brasil!, D&D DMs Only, Vampiro: A Máscara Brasil, RedeRPG, Lenda dos Cinco Anéis RPG (L5A) - Brasil e RRPG Firecasters) também foram mencionados grupos em aplicativos de chat como Discord, WhatsApp e Telegram, Blogs e canais de youtube, de forma que apenas três jogadores mantiveram a afirmação de não participarem de qualquer comunidade ao longo da entrevista. Esses jogadores foram apresentados ao jogo por um amigo e esse amigo era, até o momento da entrevista, a única ponte entre o participante e o universo do jogo. O que ocorre nas redes sociais, entretanto é que esses participantes começam a se relacionar, e adicionar contatos, com outros jogadores, de forma que mesmo sem participar diretamente de um grupo ou comunidade como as listadas os jogadores acabam vendo posts e compartilhamentos de amigos relacionados ao tema do RPG.

Perguntando ao participante "Você tem um personagem favorito? Me fale sobre ele." Abrimos caminho para todo tipo de história. Alguns jogadores são reservados a princípio, falar do personagem sempre é falar um pouco de si mesmo e no momento das entrevistas nem todos os participantes estavam confortáveis para dar detalhes mais profundos, mas todos tinham um personagem para mencionar e algum fato da vida desse personagem que era relevante para eles.

A relação do jogador com seus personagens parece amadurecer ao longo do tempo, conforme algumas necessidades são satisfeitas e alguns aspectos são totalmente explorados. Um dos participantes, que joga à apenas alguns meses, conta empolgadamente sobre seu personagem bardo; bonito, carismático, bem sucedido com as garotas, entre os outros personagens ele é o "*jack of all traits*", embora não seja especialmente bom em algo especifico ele pode ajudar um pouco cada um dos outros membros do grupo. Conforme narrado pelo participante, o personagem é querido e bem quisto pelos demais e isso faz o jogador se sentir da mesma forma. Esse personagem é uma idealização, ele permita a satisfação de um desejo que de outra forma poderia se tornar frustrante ou obsessivo. O jogador nunca é o personagem, e tem plena consciência disso, mas eles compartilham uma história e alguns aprendizados ao longo desse caminho.

Os jogadores demonstram envolvimento emocional com seus personagens em diferentes níveis. Não tínhamos instrumentos para mensurar esse envolvimento e o impacto dessa relação mas é notável que para alguns o personagem é uma ferramenta para explorar o jogo, um peão no

tabuleiro com objetivo de vencer desafios, e ainda é possível ser criativo e experimentar a si mesmo no jogo sem uma forte conexão com o personagem.

Para outros jogadores, entretanto, o personagem é uma extensão de si, essas pessoas tem empatia pela própria criação de forma a dividirem as experiências emocionas dos personagens. A jogadora A diz “eu prefiro jogo triste do que jogo sem emoção. Quero sentir coisas quando eu jogo” (Jogadora). Esses sentimentos surgem das circunstâncias dos personagens, que tem medos, paixões, desafetos e objetivos diversos.

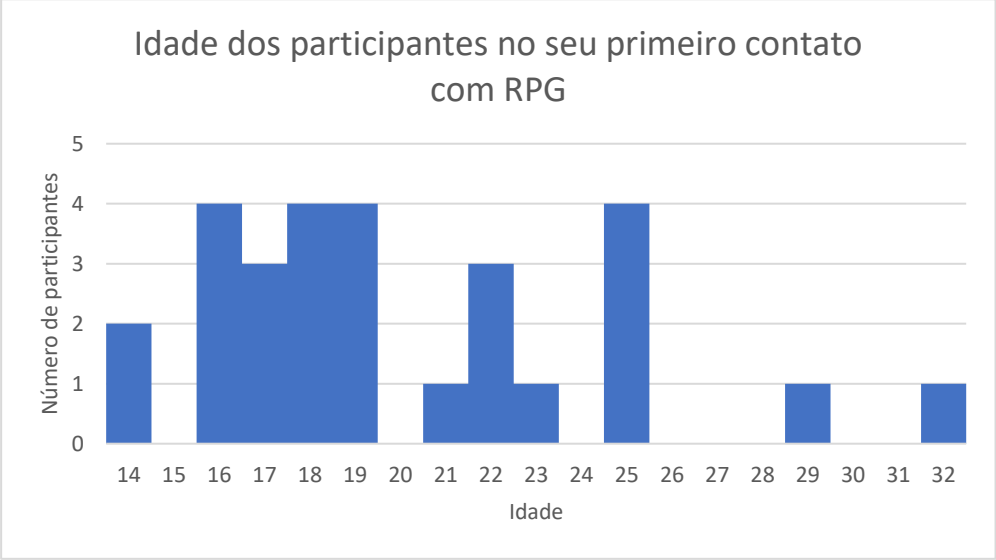
Figura 29 - Comentários dos jogadores sobre "chorar em jogo"

Fonte: Capturado do grupo “Vampiro: A Máscara Brasil” pela autora em janeiro de 2019.

É quando perguntamos sobre os personagens que os jogadores relatam mais experiências emocionais e sentimentais. Tristeza quando alguém morre, orgulho de realizar uma tarefa difícil, felicidade em reencontrar a família, desapontamento ao ser traído, raiva ao ser injustiçado. Falar sobre os personagens traz mais menções a emoções e sentimentos do que falar sobre o jogo em si.

Quando perguntamos aos jogadores sobre “Quando você começou a jogar RPG?” pudemos observar que, dos 28 jogadores, 17 (60,61%) começaram participar de mesas de jogo na pré-adolescência ou adolescência, entre os 14 e os 19 anos.

Figura 30 - Idade dos participantes no seu primeiro contato com RPG




Fonte: Elaborado pela autora, 2020.

Quando perguntamos aos jogadores “Como você acha que jogar RPG afeta sua vida social?” as respostas tendem a revelar efeitos positivos. Devemos considerar que os participantes gostam de jogar e é esperado que eles “defendam” a atividade. Várias respostas relatam a importância do jogo como atividade que permite a manutenção das amizades atuais e o surgimento de novas amizades. Um dos jogadores diz que “(...) assim, eu tenho vários amigos, eu jogo videogame, cards, eu toco com a banda, mas o grupo de RPG é diferente. Os caras mudam toda hora, mas sempre tem um grupo” (jogador). Outro conta que “eu não teria amigos se não fosse pelo RPG, eu não teria nada para falar com as pessoas se não fosse RPG (...) falar dá nervoso” (jogador).

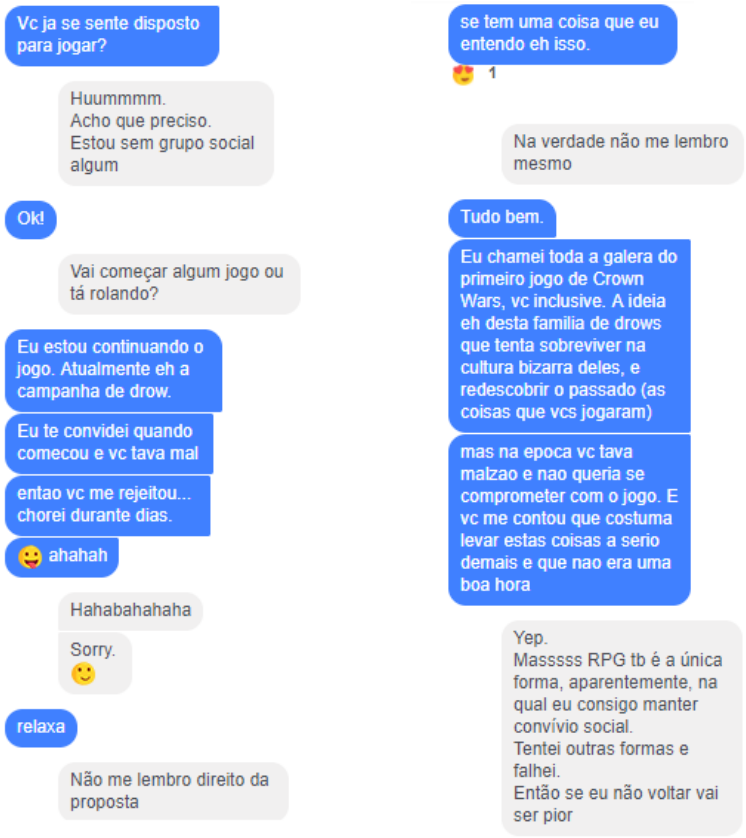
O jogo é percebido como um facilitador, mas alguns jogadores percebem os riscos: “Eu sempre prefiro jogar do que fazer qualquer outra coisa. Dai eu perdi uns amigos por isso, que me chamavam para fazer coisas que eu não queria” (jogador), ou “acho que minhas amizades mais longas são com outros jogadores, com alguns deles eu não jogo faz muito tempo mas sempre que a gente se encontra a gente lembra daquela vez (contam a história que viveram juntos)” (jogador),

e ainda “o jogo te isola um pouco de quem não joga, minha mãe vive dizendo que não entende o que eu falo” (jogadora).

Dado que algumas atividades concorrem pelo tempo do jogador e o jogo é favorecido em relação a outras opções parece o correr uma “especialização” do grupo social próximo de cada participante.

Outros jogadores dizem que o jogo os afeta, por exemplo ajudando a evitar a depressão de forma que “sem RPG eu não tenho vida social” (jogador), mas nesse caso não quer dizer que as únicas pessoas com as quais esse jogador interage sejam outros jogadores, e sim que o RPG “dá energia” (jogador), “é que eu quero muito terminar de ver essa série antes de morrer” (jogador), “jogar RPG me deixa feliz” (jogador). Inevitavelmente esses estados do ser influenciam nas abordagens e interações sociais.

Figura 31 - Conversa on-line entre um narrador (azul) e um jogador (cinza)




Fonte: Capturada pela autora em janeiro de 2018. Anonimizada e reproduzida com permissão dos participantes.

### 4.3. Aspectos perceptivos e sociais na subcultura

Desde o surgimento do D&D, em 1974, até a atualidade os jogos de RPG ganharam público, diversificaram-se, e estabeleceram uma subcultura própria em que os participantes se identificam como "RPGistas". A partir dessa identificação, está posto um interesse em comum que facilita a aproximação dos jogadores ao oferecer um repertório de conteúdo e interesses comuns. Os participantes de uma subcultura compartilham símbolos e vocabulário próprios, têm temas iniciais disponíveis para discutir e, no caso do RPG, possuem o próprio jogo como atividade na qual podem engajar coletivamente.

Muitos grupos de RPG formam-se inicialmente com participantes que são pouco conhecidos ou completos estranhos uns aos outros. Partilham apenas a vontade de jogar. A jogadora A conta que "comecei a levar meus livros de RPG para a faculdade, se alguém me perguntava o que era aquilo eu ficava super empolgada de explicar (...) então convidava para jogar. Assim nasceu meu primeiro grupo (de jogo)" (Jogadora).

A convivência em função do jogo torna possível a elaboração de relações mais profundas e o surgimento de amizades. Não é diferente dos alunos que iniciam o ano como desconhecidos em uma sala de aula e, ao longo do período letivo, com atividades e convivência veem emergir relações de diversos tipos.

Uma subcultura funciona como um "local" de encontro e de identificação. Aplicativos de rede social, como o Facebook, Tweeter, Instagram, entre outros, permitem que esses pontos de encontro se estabeleçam também em forma de comunidades on-line[57], como ocorre com as lojas de hobby. Enquanto clubes e lojas de hobbies são congregam um número limitado de pessoas, por questões como horário de funcionamento e espaço disponível, as comunidades on-line podem alcançar números enormes de participantes simultâneos em diferentes horários. A comunidade Pensando Dungeons & Dragons[58] por exemplo tem 27.262 participantes de todo o Brasil, a

[57] O estabelecimento de comunidades on-line já acontecia desde meados da década de 1990, conforme a internet ganhava espaço entre o grande público, sites especializados em temas como RPG eram criados. Depois, surgiram os fóruns e portais e grupos de chat. Está fora do atual escopo discutir como a evolução e o crescente acesso à internet influenciaram a socialização humana. O Facebook é a plataforma em que baseamos a presente pesquisa, convém, no entanto, ressaltar que existiram outras plataformas hospedando comunidades on-line anteriormente e novas ganham espaço atualmente. O mérito no que concerne o crescimento das comunidades não é apenas do surgimento de plataformas mais organizadas, eficientes e intuitivas, é também consequência do número crescente de pessoas com acesso cada vez mais frequente à internet.

[58] https://www.facebook.com/groups/721894341313478/

comunidade RPG em São Paulo[59] se dedica quase que exclusivamente ao anúncio de mesas e busca de grupos na cidade de São Paulo, e conta com 2.811 atualmente.

Embora os grupos de RPG geralmente sejam compostos por um número relativamente pequeno de pessoas, em média 6 participantes simultâneos por mesa, instabilidades no grupo podem causar uma rotatividade de jogadores. Diversos deles podem passar por um grupo e os jogadores muitas vezes passam por diversos grupos, tanto em jogos on-line quanto nos tradicionais jogos *tabletop*.

Esse trânsito de jogadores pelas mesas de jogo é, simultaneamente, um risco e uma oportunidade para o grupo. A boa continuidade do jogo e a coerência interna da história compartilha, a estabilidade do mundo de fantasia, dependem do comprometimento dos jogadores envolvidos: estes controlam os protagonistas da história, um protagonista não pode desaparecer e reaparecer porque um jogador faltou a uma sessão de jogo sem planejamento prévio. Um protagonista não pode esquecer o nome de um antagonista importante porque o jogador não trouxe suas anotações. É esperado que o grupo como um todo gerencie a continuidade do mundo de fantasia e se comprometam a manter sua consistência. Um jogador que sabidamente vai faltar em alguns jogos possivelmente vai ter seu personagem em um papel secundário da grande trama. Assim, havendo um núcleo de jogadores, que inclui o GM, é possível que alguns jogadores deixem a mesa e outros venham a substituí-los ao longo da mesma história, sem comprometer a continuidade da criação coletiva. Em outros casos, quando jogadores deixam a mesa e novos jogadores são convidados, simplesmente inicia-se uma nova história, com personagens novos para todos os jogadores. Como em muitas atividades de lazer ou esportivas, o RPG requer comprometimento com horários e encontros regulares. Idealmente, o grupo tem um número fixo de jogadores.

Além do compromisso com datas, o RPG, geralmente, requer um período longo contínuo de disponibilidade do jogador. Alguns grupos se uma ou mais vezes por semana, enquanto outros tem apenas um encontro mensal. A duração desses encontros vária muito; Uma sessão curta de jogo dura cerca de 3 horas. Sessões de jogo podem facilmente tomar uma tarde toda e ir noite adentro, e todos os jogadores envolvidos precisam concordar quanto ao tempo disponível para o jogo. Nos grupos observados, as sessões duravam em média 6 horas, mas a variação entre os grupos era ampla. No primeiro grupo, o acordo era chegar ao local do jogo às 14h30min e jogar

[59] https://www.facebook.com/groups/rpgsp/

das 15h às 21h, os jogos observados duravam em média as 6 horas planejadas. No segundo grupo, o jogo aconteceria das 14h às 22h, considerando eventuais atrasos dos jogadores, a duração média dos encontros observados foi de 7h25min. No caso do terceiro grupo os jogos eram bem mais curtos, o acordo era jogar a partir das 18h, os jogadores raramente conseguiam chegar no horário e o jogo frequentemente começava em torno das 19h30, durando em média 4 horas.

Como podemos ver, embora seja uma atividade de lazer o jogo requer compromisso real e investimentos mental e emocional, podendo se tornar uma atividade bem cansativa e mentalmente estafante.

Por fatores como esses, encontrar jogadores que tenham interesses e disponibilidade de tempo parecidas é essencial. Essa necessidade motiva que os jogadores busquem uns aos outros, e sejam particularmente abertos a uma grande faixa etária de colegas de jogo, sempre tentando encontrar uma combinação conveniente de interesses pessoais, temáticas preferenciais, disponibilidades de tempo e acesso.

Há uma constante busca para formar novos grupos e viver novas aventuras. Essa busca, aliada às possibilidades de aplicativos como o Facebook, permite uma aproximação muito rápida entre as pessoas, como nos seguintes exemplos.

Figura 32 - Exemplos de jogadores buscando grupos e organizando jogos em comunidades online.

Fonte: Coletado pela autora, 2019.

A percepção de socialização dos jogadores não vem apenas da quantidade de jogadores com os quais eles têm contato devido ao jogo. Vem também de uma identificação com esses contatos, de um entendimento mínimo de quem são essas outras pessoas. Nas três redes observadas, os componentes desconectados são numerosos e apresentam crescimento elevado, mas eles não são distinguíveis para os jogadores e, portanto, mantêm um caráter genérico de “desconhecidos”, ao contrário das pessoas que o jogador não conhece pessoalmente, mas sabe que

fazem parte da mesma subcultura: Quando um contato é identificado como pertencente a um cluster de RPG os jogadores observados afirmam coisas como: “Eu sei que se eu for falar com essa pessoa eu posso, por exemplo, perguntar o que ela está jogando e isso vai dar papo”. (Jogadora).

O processo de socialização começa quando o jogador se identifica como “RPGista”, esta identificação motiva a participação na subcultura e o contato com a comunidade, como acontece com outras atividades de lazer ou sociais. A participação na subcultura dá-se de várias formas e motiva o jogador a expressar-se de várias formas, e a adquirir o conteúdo relevante ao meio.

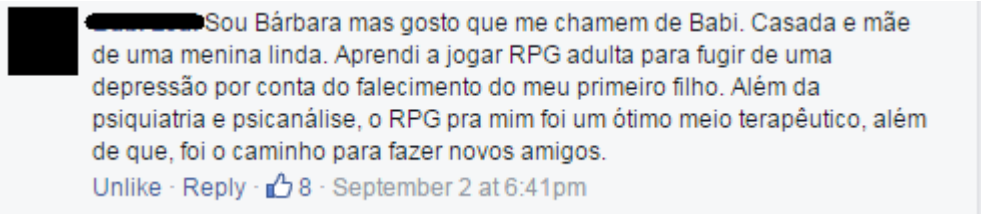
Já mencionamos como o RPG estimula o interesse pela leitura. Pavão constatou “grande intensidade das práticas de leitura e de escrita entre essa comunidade” (2000, p.1). O jogo também estimula a curiosidade por outras formas de expressão, escrita, teatro e ilustração estão entre as mais comumente observadas (exemplos em anexo).

Figura 33 - Depoimento e ilustração retratando cena do jogo

Fonte: Coletados pela autora, 2019.

Em grupos de jogadores, relatos sobre o impacto do RPG na vida dos participantes não são difíceis de encontrar. Eles descrevem como o jogo facilitou a introdução ou o retorno à vida social, conforme mostra a captura de tela da Figura 32 a seguir.

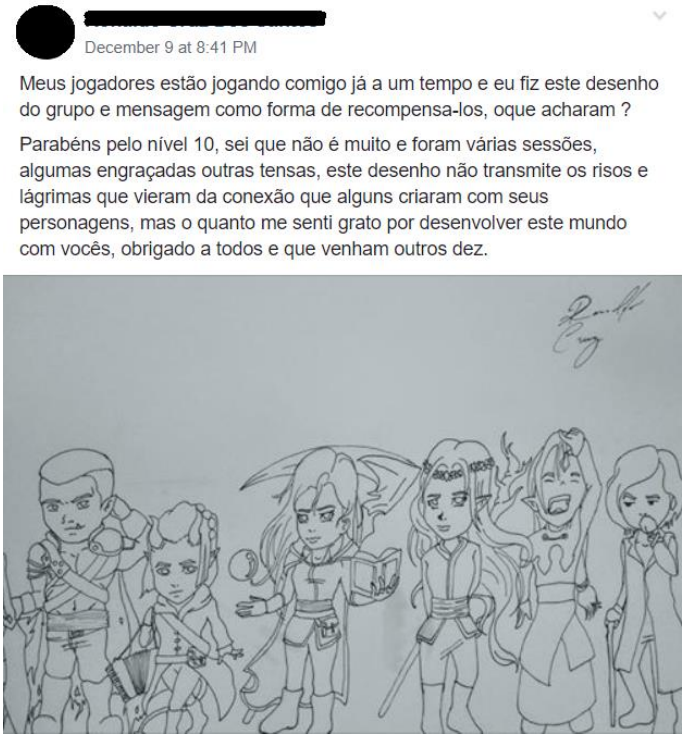
Figura 34 – Depoimento de jogadora




Fonte: Coletada pela autora, 2017. Reproduzido com autorização da jogadora.

É nítido que o jogo é uma motivação para o desenvolvimento no sentido de incentivar o jogador a aprender coisas com o intuito de participar da subcultura, de contribuir para o jogo e de criar personagens ou situações plausíveis (Ceoni, 2009). Vários dos jogadores vão ler, estudar história, geografia ou tópicos de interesse do próprio personagem, com o único objetivo de “fazer o jogo melhor”. Indiretamente, eles buscam tornar a experiência mais rica, mais real. Identificamos vários jogadores que aprenderam a desenhar por causa do jogo.

Figura 35 – Desenho autoral em que jogador retrata personagens




Fonte: Coletado pela autora, 2019.

Um jogador que aprendeu a programar depois de ter um personagem hacker:

> [...] o jogo sempre gerava muita discussão. Sempre que eu queria fazer alguma 'hackear' alguma coisa, cada um tinha opinião de quão difícil deveria ser, se era possível ou não. Isso começou a virar uma disputa, eu comecei a ler notícias de ataques de hacker e mandar para o grupo ver o que era possível ou não ser feito. [...] até que eu comecei a seguir tutoriais e escrever um pouco de código. No final, tive que aceitar que *hacking* não é mágica e fazer um caixa eletrônico cuspir dinheiro usando apenas seu celular é praticamente impossível, mas eu aprendi muitas coisas por causa desse personagem. (Jogador).

Muitos jogadores identificam o jogo como terapêutico e muitos aspectos extremamente pessoais dos jogadores acabam emergindo em seus personagens. Questões de sexualidade, abuso, violência, poder, religião, relação com os pais ou autoridades podem surgir em maior ou menor grau, dependendo da situação, da confiança no grupo, do momento de vida do jogador e da situação em que o personagem acaba envolvido. Experiências de jogo são potencialmente transformadoras (Daniau, 2016; Carroll & Carolin, 1989) e os jogadores reconhecem muitas dessas transformações, conforme pode ser verificado na Figura 36 abaixo.

Figura 36 – Depoimentos on-line coletados no Grupo “Pensando Dungeons & Dragons”

Fonte: Coletados pela autora, 2019.

Porém não é apenas pela participação na subcultura e na identificação com o grupo que o RPG permite ao jogador exercitar suas habilidades sociais. Dois outros aspectos, inerentes à pratica do jogo merecem atenção. Primeiro, jogar prevê o testemunho e a corroboração do grupo. A presença e participação dos outros é o que permite à fantasia compartilhada assumir um caráter de realidade alternativa. É o que torna a experiência mais viva do que a mera imaginação solitária de uma situação fictícia. No jogo, a experiência é reforçada pelo testemunho e pela participação do outro. Saímos do jogo com algo novo que foi criado em conjunto. Podemos assegurar uns aos outros a realidade dessa criação, compartilhar as lembranças, recontar e reviver, como fazemos

com experiências do mundo real. E a experiência criativa é a expressão do *self*. O jogo permite que a pessoa sinta-se ela mesma com aprovação e suporte dos outros.

Depois, jogar prevê mais do que a interação com o outro, prevê "ser um outro", uma pessoa com imaginação, experimentar sapatos que não os seus. Ser o outro muitas vezes se traduz em ser uma "versão de si mesmo". A canadense Avery Alder criou seu jogo chamado Monsterhearts para canalizar suas próprias experiências de adolescente LGBT. No jogo os personagens são adolescentes com poderes sobrenaturais, onde a rolagem dos dados é tão aleatória quanto os efeitos de um pico hormonal[62]. As regras de diversos jogos têm o objetivo de ajudar a simular, de forma simplificada, as complexidades do mundo real. Essa formalização das regras, juntamente com a mediação do narrador, facilita e coordena a sobreposição das áreas do brincar de todos os jogadores envolvidos. Winnicott diz que grupos podem compartilhar experiências ilusórias e, se desejarem, podem se reunir e formar um grupo com base nas similaridades dessas experiências ilusórias (1975, p.15), as regras e a estrutura do RPG contribuem para aproximar, e encadear a ilusão, o sonho, dos participantes. A observação às regras mantém o senso de justiça e a confiança necessária para que as pessoas brinquem juntas (Winnicott, 1975, p...). Quanto mais confiança, e mais abertura para se expor, mais profundas e significativas podem ser as cenas criadas. Voltando ao primeiro ponto abordado; o grupo é cocriador da própria narrativa, os jogadores validam e testemunham as criações e realizações uns dos outros. Ao mesmo tempo, as regras do RPG preveem a criatividade dos participantes, preveem o inesperado e dão ao moderador (GM) ferramentas para lidar com isso. Quando o personagem é uma versão do jogador, várias experiências emocionais são supridas e o potencial transformador do jogo fica evidente.

Parafraseando os jogadores observados e apoiando-nos nas redes observadas, podemos concluir que "RPG é um meio de fazer e manter amigos", mas não apenas isso. Os jogadores identificam no RPG a oportunidade de exercitar e experimentar características e virtudes que não são nítidas no dia a dia. O jogo permite a eles explorar suas qualidades e seus defeitos de uma forma que o mundo real não permitiria, e permite também expressarem emoções e realizarem desejos que não seriam possíveis no mundo real. Tudo isso é feito em grupo, são eventos "testemunhados" que acabam aproximando a experiência lúdica da experiência real. Essa sensação de realização parece contribuir para uma redução na ansiedade e agressividade, e ajudar para o

[62] Tradução livre da autora: https://www.theguardian.com/lifeandstyle/booksblog/2017/feb/08/monsterhearts-a-lot-of-queer-youth-are-made-to-feel-monstrous-by-people-around-them

reconhecimento de si. Segundo Daniau (2016), o jogo auxilia no desenvolvimento pessoal, permitindo que habilidades desenvolvidas em jogo venham a se tornar habilidades do jogador.

A segurança do jogo viabiliza a exploração e favorece, no jogador, a habilidade de lidar com diferentes resultados. Isso não é uma garantia de que o comportamento exploratório dar-se-á em outras esferas da vida, ou quando o jogador estiver atuando em outros papéis, mas permite que o jogador tenha esse comportamento no seu repertório de possibilidades. É o mesmo que acontece com as interações sociais. Dentro do jogo, um personagem vai interagir com diferentes personagens, enquanto o jogador está seguro em um grupo conhecido, as possibilidades exploradas na fantasia tornam-se aos poucos disponíveis para serem experimentadas no mundo real.

> Sempre gostei de criar histórias e personagens, e o RPG permite que eu faça isso com outras pessoas, o que torna a experiência muito mais rica. Também gosto muito de poder me sentir na pele de outra pessoa completamente diferente, ou então de algo que eu gostaria de ser e não posso." (Jogador, 2017).

Existe um investimento emocional notável no jogo e na fantasia compartilhada que se desenvolve nele. Evidentemente, é um investimento que varia de indivíduo para indivíduo e de condição para condição. Descrevemos a seguir uma situação observada em jogo.

O narrador convidou quatro amigos para jogar, todos desconhecidos entre si. No jogo, todos os personagens eram samurais e cada um deles dedicado a um nobre diferente, o que os colocava em uma situação de animosidade política, ainda que não houvesse contendas pessoais entre eles. Em um dado momento, dois personagens desentenderam-se em uma conversa em que um, implicitamente (e segundo o jogador não intencionalmente) chamou o outro de covarde em público. Tal ofensa não poderia ser aceita e, portanto, forçado a defender sua honra, o segundo samurai pediu um duelo.

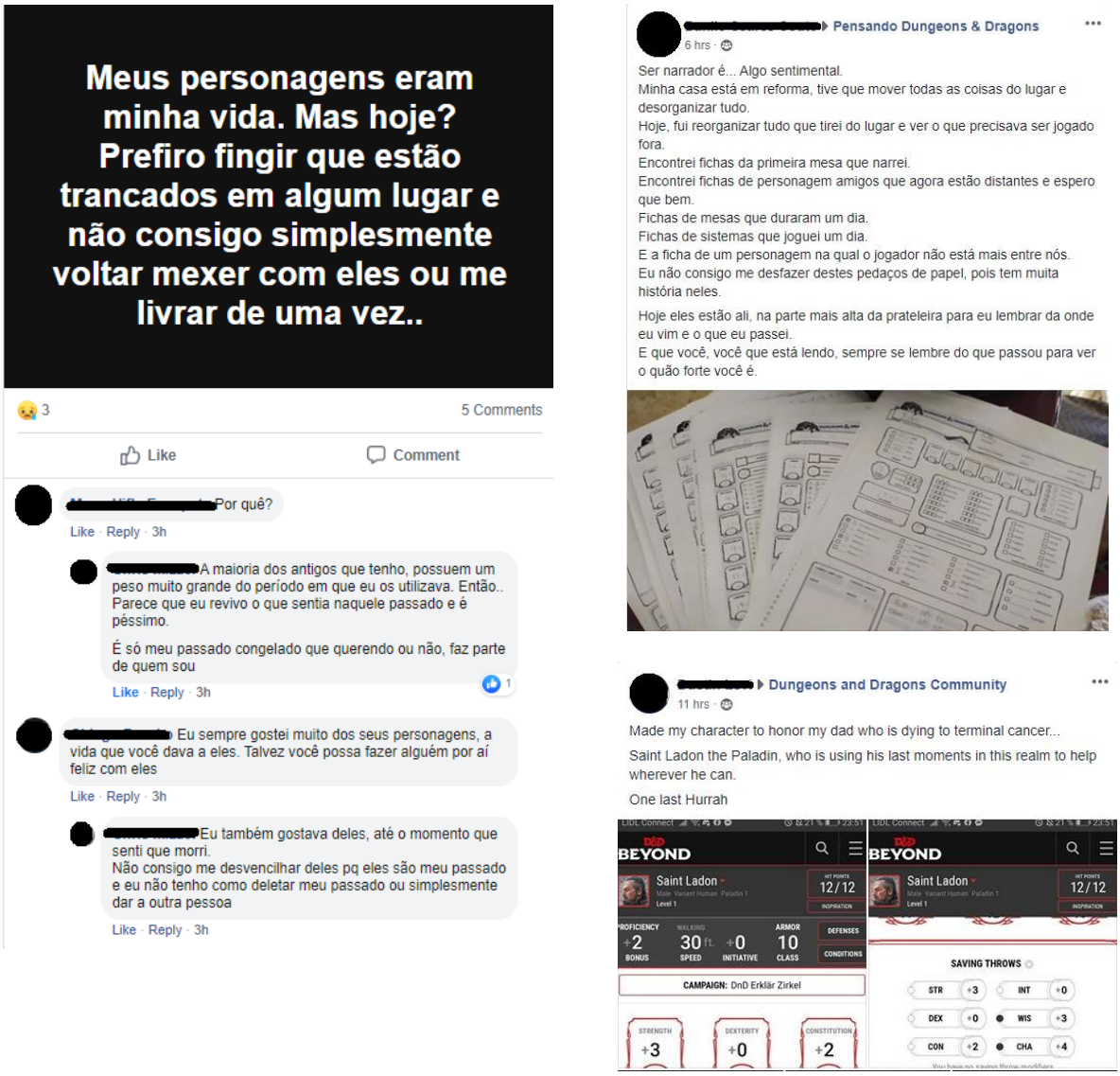
Nesse cenário de fantasia, o duelo é uma situação burocrática que tem que ser aprovada pelos superiores de ambos os envolvidos. O resultado de um duelo é a verdade. O campeão disse a verdade e não pode ser contestado. O perdedor está errado, não importam as provas ou testemunhas, alguém pagou com sangue, ou com a vida, durante o duelo. O assunto está encerrado.

O pedido de duelo causou um desconforto na mesa, o jogo foi interrompido com as cartas enviadas aos superiores comunicando o ocorrido.

Na sessão seguinte, os jogadores estavam na mesa, antes do início do jogo. Os envolvidos no duelo já estavam se desculpando um com outro, tentando mitigar os efeitos do jogo.

Evidentemente, ninguém queria matar o personagem do colega, mas a forma como a história decorreu levou a essa situação. Um dos jogadores não envolvidos no duelo acabou comentando: “Calma, gente, o personagem é só um pedaço de papel, se morrer faz outro”. Um quarto jogador, que estava em silêncio, respondeu prontamente: “Mas é um pedaço de papel que às vezes a gente ama”. Todos ali pareciam entender bem isso. É apenas um jogo, todos querem ser maduros e lidar com o jogo da melhor maneira possível, mas as implicações emocionais são inegáveis e podem se tornar fortes e evidentes, como mostrado na Figura 29 e na Figura 37, abaixo:

Figura 37 – Depoimentos on-line




Fonte: Coletados pela autora, 2019

## 5 Conclusões

Conforme os dados e as respostas dos participantes, e concordando com pesquisas anteriores (Fine, 2002; Waskul, 2006; Ceoni & Marques, 2007; Silva & Silveira, 2010; Brace, 2012; Ewalt, 2016), nosso estudo indica que que a experiência do jogo é percebida pelos jogadores como facilitadora de socialização e de desenvolvimento pessoal. Jogadores de RPG recorrentemente associam a prática do jogo a uma melhora nas habilidades sociais e à manutenção de suas amizades. Perceber-se mais sociável é, por si só, um ganho para o indivíduo, favorecendo confiança nas próprias habilidades.

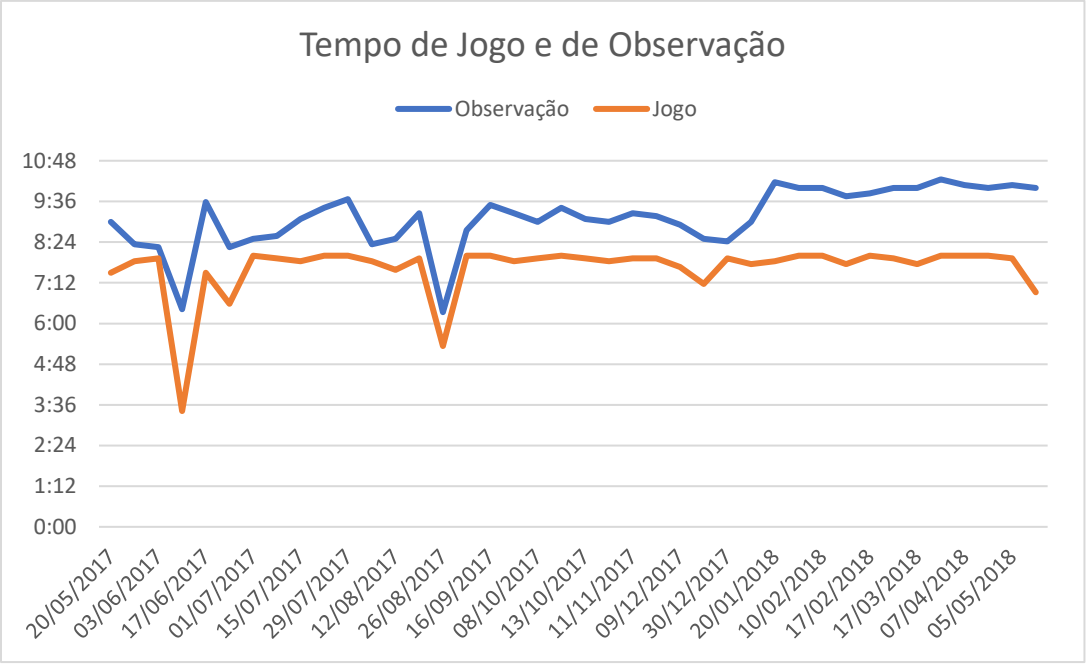
Os jogadores aqui investigados mostram que encontram no meio RPGistico um ambiente que lhes permite fazer e manter amigos.

A subcultura do RPG é bastante diversa, é possível encontrar pessoas de diferentes origens sociais, étnicas, econômicas, culturais e religiosas, como encontramos nos grupos observados, além da crescente presença de minorias. Quanto a posicionamentos políticos, que têm se tornado um fator segregador, especialmente em aplicativos de Redes Sociais: Não foi possível identificar um posicionamento político predominante. Observamos apenas que algumas comunidades on-line proíbem discussões políticas em modo público, enquanto em outras visões opostas enfrentam-se abertamente. No primeiro grupo observado dois jogadores com opiniões políticas e econômicas completamente opostas costumavam provocar discussões muito interessantes, convidando a participação dos demais. Eles se conheceram nessa mesa de jogo e se tornaram bons amigos. Todavia, traçar esses perfis não era o objetivo da presente pesquisa, apenas cabe ressaltar que durante a observação das sessões de jogo não pudemos identificar uma posição política predominante, que possamos considerar representativa da subcultura. O que observamos, no entanto, nas mesas presenciais, foi uma convivência suficientemente harmônica de opiniões diversas. Onde, com o tempo, até os participantes mais retraídos eventualmente se sentiam confortáveis para se manifestar sobre temas polêmicos ou controversos. Segundo os jogadores a realidade dos jogos online, onde as pessoas jogam pela internet sem se conhecer pessoalmente, é diferente, e os grupos online tendem a durar menos e serem mais conflituosos se as pessoas não se conhecem na realidade.

Grupos recém-formados se encontram com o objetivo de jogar, eles conversam sobre o jogo, jogam e encerram a atividade. Jogadores recém chegados em um grupo tendem a ser os primeiros a ir embora depois que o jogo termina, ao passo que os jogadores mais entrosados ficam

até mais tarde, mesmo depois que do jogo acabar. O Segundo grupo observado mostra isso de forma mais clara, apesar da recorrente chegada e saída de jogadores ao grupo:

Figura 38 - Duração das observações e duração dos jogos do segundo grupo observado




Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

Esse grupo começava o jogo de forma bastante pontual, e buscamos observar toda a atividade dos jogadores após o jogo. É possível notar como a interação do grupo fora do tempo de jogo passa a durar mais tempo ao longo do ano. As pessoas se aproximam, deixam de ser apenas companheiros de jogo e passam a compartilhar outras atividades como sair para uma pizza, para assistir um filme ou simplesmente ficar conversando, efetivamente formando novas amizades.

O meio “RPGístico” fornece aos jogadores conteúdo variado e um repertório próprio de símbolos, facilitando a aproximação entre as pessoas pela identificação de interesses comuns e pelos conteúdos fantásticos que podem ser discutidos. Os jogadores se apropriam desse conteúdo com naturalidade e se sentem confortáveis para “conversar de RPG”.

O jogo é um gatilho para a atividade social. Os jogadores gostam de jogar e a vontade de jogar os faz buscar outros jogadores e a comunidade.

Podemos concluir que o RPG oferece um meio propício à socialização. Sendo o jogo uma atividade que essencialmente exige a constituição de um grupo, a vontade de jogar motiva a busca e contato com outros jogadores. A vontade de jogar, aliada a impulsos e desejos de socialização

inerentes ao ser humano, motiva o jogador a explorar o ambiente social, levando-a a explorar o "meio ambiente" RPGistico justamente por suas características facilitadoras – estrutura, conteúdo, existência de atividade bem definida, uma suposta "formalização" de interações possíveis.

A subcultura do RPG oferece ambientes para atividades sociais tanto no mundo real quando on-line e facilita o trânsito de relações entre esses dois mundos.

Os sociogramas mostram a existência de clusters genéricos de RPGitas nas redes de todos os participantes, trata-se de uma amostra da subcultura. São outros jogadores, são amigos em potencial. Os sociogramas mostram também clusters de grupos de jogo específicos, geralmente misturados a amigos e pessoas próximas, que compartilham essa subcultura. Especialmente, vemos alguns casos de migração do cluster geral, para o cluster próximo. Tanto a pesquisadora quando os jogadores identificam movimentos de aproximação ao compararem as redes sociais de 2017 e 2018. Além disso, no âmbito da subcultura observamos experiências sendo relatas e compartilhadas. Por haver uma formalização na estrutura do jogo os RPGistas facilmente se identificam com essas propostas e podem acrescentar suas próprias experiências e relatos. São discussões sobre personagens icônicos, momentos engraçados de jogo, uma cena de muito azar, uma cena de muita sorte.

Podemos questionar se o que facilita a socialização é o jogo ou a internet, mas observando as narrativas dos jogadores parece seguro concluir que a internet é um meio que acelera o acesso ao jogo e a outros jogadores, mas ela é uma ferramenta para o jogo. Os jogadores vão para internet procurar jogos e procurar outros jogadores. Alguns conhecem o jogo na internet, mas a internet não é o motivo da busca, é apenas o meio. Enquanto a internet garante o acesso a outros jogadores é o RPG que oferece motivação e conteúdo para a interação.

Ainda assim, o RPG não é o único ambiente social disponível online ou offline. As redes sociais desenhadas mostram que os jogadores encontram oportunidades de socialização em todos os meios dos quais participam. Voltando à evolução das três redes sociais anteriormente apresentadas, vemos uma forte influência do meio de trabalho na rede do Jogador C. Já para os jogadores A e B, observamos a expansão dos clusters relacionadas à família.

Ao serem apresentados às suas redes sociais e levados a discutir a transformação das mesmas ao longo do ano, os três jogadores demonstram algum grau de surpresa quando, à primeira vista, notam que o cluster de RPG não foi o que mais cresceu. A jogadora A questionou se havia algo errado quando o cluster de "RPGistas" apresentou decrescimento (-21,84%). Esses jogadores,

em maior ou menor grau, mencionaram o RPG como atividade socializadora quando foram inicialmente entrevistados. A percepção do jogo como meio social já existia, e não é incorreta. Porém, oportunidades de socialização também existem em outros meios. Nas redes sociais dos Jogadores A e B, observamos crescimentos nos grupos familiares. Tanto a Jogadora A quanto o Jogador B demonstraram alguma surpresa com o aumento e os movimentos no cluster familiar. Eles rapidamente identificaram os motivos: parentes de gerações anteriores aderindo à tecnologia e se tornando disponíveis on-line, bem como a expansão natural da família na medida em que novos relacionamentos (casamentos, namoros) se estabelecem.

Os três jogadores observados mencionaram o RPG como um importante dispositivo para a sua socialização e todos os jogadores entrevistados apontam seus melhores amigos e pessoas mais próximas entre os membros de um cluster que congrega amigos e jogadores de RPG. Nesses três casos, os melhores amigos dos RPGistas são outros RPGistas. Os relacionamentos afetivos mais próximos (namorado da Jogadora A, esposa do Jogador B, namorada do Jogador C) estão no cluster de amigos e jogadores de RPG, não de família.

Tratamos até o momento da quantidade de contatos. Contudo, o diferencial do RPG parece advir da qualidade desses contatos. A forma pela qual as pessoas se aproximam em situações lúdicas, no espaço do brincar, gera relações mais significativas e que podem se aprofundar rapidamente. No RPG, os jogadores criam juntos, reconhecem as criações uns dos outros. Isso favorece o fortalecimento do *self*, da própria identidade, permite ao jogador ser no mundo. O personagem de RPG existe como criação viva e atuante do jogador. Uma criação com poder o suficiente para afetar o mundo fictício compartilhado por outras pessoas.

Em suma, parece seguro afirmar que o RPG oferece um meio propício à socialização, em especial para aqueles que precisam de uma estrutura pré-definida de encontros ou que precisem sentir que têm um domínio do conteúdo relevante ao meio para se sentirem confiantes e confortáveis ao lidar com os pares. Não apenas os jogadores se sentem mais sociáveis, os sociogramas mostram maior movimentação nos clusters relacionados ao jogo. O jogador demonstra maior identificação com outros jogadores, de forma que os clusters de amigos são indistinguíveis dos clusters de jogadores de RPG.

Mas a natureza do RPG também contribui para a aproximação das pessoas. Não se trata de um jogo exclusivamente de regras, onde a criatividade se limita a estratégia. Embora a estratégia com a regras participe do RPG, existe também o espaço para criar a si mesmo, através do

personagem. Existe ainda a contribuição coletiva para uma criação comum. Existe o outro como testemunha das minhas criações e realizações. Jogando juntas as pessoas sobrepõem o espaço potencial, depositam umas nas outras a confiança necessária para que o brincar realmente envolvente possa fluir. Essa confiança, quando suportada pelos pares, facilmente transcende a esfera do jogo e permeia o mundo real.

Jogar junto é dividir uma experiência agradável juntos. No RPG, jogar junto também significa criar junto, permitir que o outro seja quem ele quer ser no mundo de fantasia, enquanto o outro retribui a mesma permissão. Mesmo que inconscientemente os jogadores ativamente contribuem para as experiências de seus colegas de jogo. Criar coletivamente é ter sua expressão acatada e endossada pelo grupo, e o grupo tem o poder de tornar essa criação "mais real". O grupo oferece diferentes pontos de vista de um mesmo evento, emulando assim a complexidade do mundo real, enriquecendo a experiência do jogo.

Durante o jogo está posta a distinção entre a pessoa e o personagem, o jogador opera simultaneamente nos dois níveis, real e imaginário. Existe um tipo de ética do RPGista, etiqueta da subcultura, que envolve justamente distinguir entre esses dois níveis e se esforçar para mantê-los suficientemente separados. A medida que o jogador se apega ao personagem, tem orgulho e empatia pela própria criação, lidar com essa separação se torna um exercício de resiliência emocional. Dois personagens podem trocar ofensas sérias, muitas vezes os jogadores vão encenar isso a níveis teatrais, mas é esperado que o jogador não se sinta pessoalmente atacado. O conflito é do personagem, o jogador não deve sentir necessidade de defender sua obra.

Nas comunidades e em conversas os jogadores vão frequentemente discutir "maturidade". Jogadores maduros separam bem os mundos e não deixam os eventos do jogo afear a vida real nem vice-versa. Embora os jogadores saibam que isso é difícil e, em maior ou menor grau, todos já tenham experimentado algum nível do sangramento que discutimos anteriormente há o esforço de separação. O esforço de se comportar de forma adequada ao grupo de convívio. Isso não deixa de ser um exercício de controle de ansiedades e frustrações (quando um personagem faz uma bobeira em jogo, ele certamente vai ser criticado e repreendido). Os personagens são levados a tolerar, lidar, e superar, interações muito diferentes das que o jogador experimenta no seu dia a dia.

Observamos ainda que o RPG motiva outras atividades expressivas, escrita, desenho, teatro, leitura são habilidades frequentemente desenvolvidas em função de tornar o jogo melhor,

mas que favorecem a comunicação como um todo e, consequentemente, a socialização. Com novos interesses a pessoa pode buscar novos grupos, como vimos na rede social da primeira jogadora; o jogo levou ao interesse pela ilustração, a ilustração levou a uma expansão nos contatos e uma reformulação da rede com o surgimento de um novo cluster, que representa também novas possibilidades de interação.

Ao longo das observações pudemos notar o desenvolvimento da própria subcultura. Enquanto Fine (2002) descreve um ambiente predominantemente masculino, onde a percepção dos jogadores é de inexistência da participação feminina e as estatísticas são de 3 a 6% de jogadoras, nós observamos praticamente um terço de jogadoras (32,14%) e a percepção dos RPGistas é de que as jogadoras sejam entre 40 e 50% do público. Da década de 1980 para o momento atual o ambiente que a subcultura oferece aos seus participantes também se transformou sensivelmente tanto pela integração com a tecnologia quanto pela crescente abrangência dos conteúdos. Os jogos se diversificaram e as temáticas estão mais variadas. Mesmo o D&D observado por Fine (2002) e Waskul (2004), clássico cenário de Fantasia Medieval, se transformou tanto por necessidades do mercado atual, quanto pela inclusão de mulheres e minorias nas fileiras autorais. Além dos temas as mecânicas de jogo também se diversificaram, algumas buscando complexidade e realismo das simulações, outras buscando simplificação máxima para permitir um rápido início no jogo e reduzir a preocupação com regras. Tudo isso permite uma diversificação do público e consequentemente um enriquecimento e variabilidade de relações possíveis entre as pessoas que compartilham a subcultura. Os jogadores de 1980 jogavam escondidos e viam o RPG como “um clube secreto”. Os jogadores observados têm orgulho de ensinar seus filhos a jogar e vê-los desbravando novos mundos e novas possibilidades.

O RPG não é o único meio em que o jogador socializa, as redes sociais mostram novos conhecidos também em clusters familiares, de trabalho, de estudos e até completos desconhecidos se conectando aos jogadores, mas o meio de lazer, no caso o meio “RPGístico”, é percebido pelo jogador como favorável, é onde ele se sente confortável e suas amizades mais significativas muitas vezes estão inseridas.

No RPG, o jogador pode experimentar versões de si, explorar sua subjetividade e ser criativo com o aval e o testemunho de um grupo. Trata-se de uma importante experiência para o *self*. O jogador sente que pode ser ele mesmo no RPG, expressar-se livremente, mesmo que seja por meio de um personagem: “Eu jogo porque no jogo eu posso ser eu mesmo.” (Jogador).

*Limitações e possibilidades futuras*

Embora tenhamos visto que o RPG favorece a socialização e leva os jogadores a sentirem-se mais sociáveis, é possível que esse sentimento seja um efeito da participação em um grupo ou subcultura. Uma investigação que comparasse o RPG a outras atividades de lazer e esportivas traria mais clareza a esse aspecto. Os jogadores não foram questionados sobre outras formas de lazer, embora as redes sociais deem indícios de algumas, no caso da jogadora A existem clusters de colecionismo e de ilustração, no caso do jogador C existe um cluster de card games.

Analisamos redes sociais egocêntricas de apenas três participantes, encontramos uma considerável diferença entre as práticas de manutenção dessa rede e os critérios de cada participante para aceitar ou não uma requisição de amizade. Essa diferença de comportamento e a limitação no número de redes estudadas limitam nossas conclusões. Um trabalho que analisasse um número maior de redes sociais poderia aprofundar questões interessantes sobre os movimentos entre clusters e o crescimento das redes. Além disso uma análise da rede social de um grupo, ou comunidade virtual, ao longo do tempo apresentaria um ponto de vista mais geral e mais complexo que o das redes egocêntricas, permitindo foco nas interações entre dados grupos e o tempo de vida dos mesmos.

Os grupos que estudamos continuaram jogando após o final da pesquisa. No caso do primeiro e do segundo grupo há um núcleo de jogadores que continuariam jogando entre si mesmo que fossem apenas três ou quatro pessoas. Esse núcleo convida recorrentemente outros jogadores, que participam do jogo por tempo indefinido, alguns tornando-se jogadores recorrentes. No caso do terceiro grupo, existe também um núcleo de amigos, pessoas confortáveis umas com as outras que preferem jogar juntas, aceitam que os participantes atuais tragam convidados e, em raras ocasiões, convidam novos jogadores da internet. A natureza desses três grupos sugere que grupos de RPG duram muito tempo, no caso dos observados aqui, um ano no mínimo. Mas a partir dos relatos dos jogadores sabemos que alguns grupos não duram mais que dois ou três encontros. Um estudo que permitisse elaborar o ciclo de vida dos grupos de jogo e as características de seu sucesso e longevidade, ou fracasso e brevidade, traria contribuições para o entendimento do jogo como ambiente social e para os jogadores interessados na manutenção e sucesso dos seus grupos. Da mesma forma, um estudo que comparasse as realidades de mesas presenciais e mesas online traria contribuições à compreensão do RPG como espaço social.

Por fim, não realizamos nenhum teste de personalidade, nem nos aprofundamos no perfil dos participantes. Ambas essas informações poderiam ser relacionadas as características das redes sociais se dispuséssemos de mais redes. Essa abordagem seria interessante para estudos futuros.

## 6 Referências Bibliográficas


ADAMS, A. S. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research*: Vol. 12, Article 6. Disponível em: <http://opensiuc.lib.siu.edu/kaleidoscope/vol12/iss1/6>. Acesso em: 22 mar. 2016.

ALDERSON, G. (2017) World of Darkness Documentary. Germany: Figi Productions (co-production), Luckyday.

BETZ, U. K. (2011). What fantasy roleplaying games can teach your children (or even you). *British Journal of Educational Technology*, *42*(6), E117-E121. Recuperado de doi:10.1111/j.1467-8535.2011.01209.x

BLACKMON, W. D. (1994). Dungeons and Dragons: *The use* of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult. *American Journal of Psychotherapy*, *48*(4), 624-632.

BOWMAN, S. L. (2013) Nordic Larp Talks: How Emotions Effect Role-Playing Experiences. [Video Faile]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AtjeFU4mxw4 on 10/10/2019>. Acesso em: 23 jun. 2019.

BRACE, C. S. (2012) *of Dice and Men: An Ethnography of Contemporary Gaming Subculture*. University of Arkansas, ProQuest Dissertations Publishing. Disponível em: <http://scholarworks.uark.edu/etd/488>. Acesso em: 21 jun. 2019.

BROWN, B. B.; KLUTE, C. (2003). Friendships, cliques, and crowds. In G. R. Adams & M. D. Berzonsky (Eds.), *Blackwell handbook of adolescence* (p. 330-348). Oxford, UK: Blackwell.

BROWN, B. B.; LARSON, J. (2009). Peer relationships in adolescence. In R. L. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (3rd ed., Vol. 2, p. 74-103). New York: Wiley.

BORMAN, L. S. (2015). Bleed: The Spillover Between Player and Character. Disponível em: <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>. Acesso em: 22 jan. 2018.

CAILLOIS, R. (1961). *Man, Play, and Games*. University of Illinois.

CANO, I. (2012). Nas trincheiras do método: *o ensino da metodologia das ciências sociais no Brasil*. *Sociologias*, Vol. 14, n. 31. Porto Alegre.

CARROLL J. L.; Carolin P. M. (1989). Relationship between game playing and personality. *Psychological Reports*, *64*(3, Pt 1), 705-706. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1037/0033-2909.121.3.355>. Acesso em: 21 jan. 2016.

CEONI, K. C. (2009). *O jogo entre dois mundos: a relação entre o jogo e o metajogo nos Role Playing Games On-line e Tabletops*. 192 f. Trabalho de Conclusão Lazer e Turismo – Escola de Artes Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo, São Paulo.

CHENG, H.; FURNHAM, A. (2002). Personality, peer relations, and self-confidence as predictors of happiness and loneliness. *Journal of Adolescence, 25(3)*, p. 327-339.

COLLINS, W. A.; STEINBERG, L. (2006). Adolescent development in interpersonal context. In N. Eisenberg (Ed.) & W. Damon (Series Ed.), *Handbook of child psychology*: Vol. 3. Social, emotional, and personality development (6th ed. p. 1003-1067). New York: Wiley.

COSTA, R da. (2005). Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, *9*(17), 235-248. https://dx.doi.org/10.1590/S1414-32832005000200003

DANIAU, S. (2016). The Transformative Potential of Role-Playing Games—: From Play Skills to Human Skills. *Simulation & Gaming*, *47*(4), p. 423-444. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1046878116650765>. Acesso em: 21 jun. 2019.

DEMIR, M. (Ed.) (2015). *Friendship and happiness*: Across life-span and cultures. Dordrecht, the Netherlands: Springer.

DEMIR, M.; OZDEMIR, M. (2010). Friendship, need satisfaction and happiness. *Journal of Happiness Studies*, 11, p. 243-259.

DENNIS W.; PHILLIP, V. (2016). *Popular Culture as Everyday Life*. New York: Routledge.

DENNIS, W. (2006). The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: The Ludic Self and Everyday Life. *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games* (Edited by Patrick Williams, Sean Hendricks, and W. Keith Winkler). P. 19-38. McFarland: Jefferson, NC.

DERENARD, L. A; KLINE, L. M. (1990). Alienation and the game Dungeons and Dragons in *Psychological Reports*, 66, p. 1219-1222.

DIESTEL, R. (2005) Graph Theory. Eletronic Edition, New York: Springer-Verlag Heidelberg. Disponível em <https://sites.math.washington.edu/~billey/classes/562.winter.2018/articles/GraphTheory.pdf>. Acesso em 07 de outubro de 2019.

DREW, M. A.; IAN, J. D. Playing Analog Games is Associated With Reduced Declines in Cognitive Function: A 68-Year Longitudinal Cohort Study, *The Journals of Gerontology: Series B*. gbz149. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/geronb/gbz149>. Acesso em: 22 jun. 2019.

EWALT, D. M. (2016) *Dados e Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus Jogadores*. Rio de Janeiro: Record.

FERREIRA, D., SANTOS, A. J., RIBEIRO, O., FREITAS, M., CORREIA, J. V., & RUBIN, K. (2013). Isolamento social e sentimento de solidão em jovens adolescentes. *Análise Psicológica*, *31*(2), 117-127. Recuperado em 22 de Junho de 2016, de http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0870-82312013000200001&lng=pt&tlng=pt.

FINE, A.G. (2002) *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Words*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

FOWLER, J. H.; CHRISTAKIS, N. A. (2008). Dynamic spread of happiness in a large social network: longitudinal analysis over 20 years. *The Framingham Heart Study*. *BMJ*, *337*(dec04 2), a2338–a2338. Doi:10.1136/bmj.a2338

FUSTER, H.; OBERST, U.; GRIFFITHS, M.; CARBONELL, X.; CHAMARRO, A.; TALARN, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, Vol 28, nº 1, p. 274-280. Disponível em: <https://revistas.um.es/analesps/article/view/140752>. Acesso em: 01 jun. 2016.

HARTUP, W. W. (1989). Social relationships and their developmental significance. *American Psychologist*, *44*(2), p. 120-126. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.44.2.120>. Acesso em: 13 abr. 2016.

HARTUP, W. W. (1993), Adolescents and their friends. New Directions for Child and Adolescent Development, 1993, p. 3-22. Doi:10.1002/cd.23219936003

HARTUP, W. W.; STEVENS, N. (1997). Friendships and adaptation in the life course. *Psychological Bulletin*, *121*(3), p. 355-370. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1037/0033-2909.121.3.355>. Acesso em: 21 jun. 2019.

HEATHER K. F.; DIANE H. F.; RAND D. C. (2014) The Social Context of Adolescent Friendships: Parents, Peers, and Romantic Partners, *Youth & Society*, Vol 49, Issue 5, p. 679 -705.

HELLIWELL, J. F.; HUANG, H. (2013). Comparing the Happiness Effects of Real and On-Line Friends. *PloS ONE*, *8*(9), e72754. Disponível em: <http://doi.org/10.1371/journal.pone.0072754>. Acesso em: 21 jun. 2016.

HUIZINGA, J. (1999). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

JACKSON, T.; SODERLIND, A.; WEISS, K. E. (2000). Personality traits and quality of relationships as predictors of future loneliness among American college students. *Social Behavior and Personality: an international journal 28*(5), p. 463-470(8).

JACOMY, M.; VENTURINI, T.; HEYMANN, S.; BASTIAN, M. (2014) ForceAtlas2, a Continuous Graph Layout Algorithm for Handy Network Visualization Designed for the Gephi Software. PloS ONE 9(6): e98679. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098679>. Acesso em: 11 jul. 2019.

KIM, J.; LEE, J. E. R. (2011). The Facebook paths to happiness: Effects of the number of Facebook friends and self-presentation on subjective well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(6), p. 359-364. Doi:10.1089/cyber.2010.0374

KISHIMOTO, T. M. C. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 2002.

KRAUSE, N.; BASTIDA, E. (2011). Church-Based Social Relationships, Belonging, and Health Among Older Mexican Americans. *Journal for the Scientific Study of Religion*, *50*(2), p. 397-409. Disponível em: <http://doi.org/10.1111/j.1468-5906.2011.01575.x>. Acesso em: 27 jun. 2016.

KRAUSE, N. 2008. Aging in the Church: How Social Relationships affect Health. West Conshohocken, PA: Templeton Foundation Press.

LAMBIOTTE R.; DELVENNE J. C.; BARAHONA M. L. Dynamics and Multiscale Modular Structure in Networks 2009.

LARSEN, R.; MANNELL, R.; ZUZANEK, J. (1986). Daily well-being of older adults with friends and family. *Psychology and Aging 1*(2), p. 117-126. Disponível em: <doi:10.1037/0992-7974.1.2.117>. Acesso em: 20 set. 2017.

LI, N. P.; KANAZAWA, S. (2016). Country roads, take me home… to my friends: How intelligence, population density, and friendship affect modern happiness. *British Journal of Psychology*, 107(4), p. 675-697. Disponível em: <http://ink.library.smu.edu.sg/soss_research/1910>. Acesso em: 21 jun. 2016.

LIM, C.; ROBERT D. P. (2010). Religion, Social Networks, and Life Satisfaction. *American Sociological* Review 75(6): p. 914-933. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0003122410386686>. Acesso em: 20 out. 2016.

LIMBERGER, L. S.; SILVA, J. C. D. (2013). Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. *Boletim de Psicologia*, *63*(139), 193-200. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432013000200007&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em: 20 jun. 2017.

LORENZETTO, L. A. (1996). *O Lúdico: um Fenômeno Transicional*. *Motriz.* Vol. 2, nº 2.

LU, L.; ARGYLE, M. (1991). Happiness and Cooperation. *Personality and Individual Differences* 12 (10), p. 1019-1030.

LU, L.; GILMOUR, R. (2004). Culture and conceptions of happiness: Individual oriented and social oriented SWB. *Journal of Happiness Studies*, *5*(3), 269–291.

MCDALDNO, J. A. (2017) Safe Hearts: A guide to boundaries and vulnerability in Monsterhearts Disponível em: <http://buriedwithoutceremony.com/wp-content/uploads/2017/01/safe-hearts.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2019.

MCDALDNO, J. A. (2016) Monsterhearts: a story game about the messy lives of teenage monsters. Disponível em: <http://buriedwithoutceremony.com/monsterhearts>. Acesso em: 21 jun. 2019.

MALINOWISKI, B. (1975). *Uma teoria científica da cultura*. São Paulo: Zahar.

MALINOWISKI, B. (1976). *Argonautas do Pacífico Ocidental*. São Paulo: Abril Cultural.

MILGRAM, S. (1967) The Small World Problem. Psychology Today, 1, p. 61-67. Disponível em: <http://snap.stanford.edu/class/cs224w-readings/milgram67smallworld.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2019.

MÓNICO, L., ALFERES, V. R., CASTRO, P. A. e PARREIRA, P. (2017) A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa in Atas do 6º Congresso Hibero-Americano de Investigação Qualitativa Vol 3 < https://www.researchgate.net/profile/Lisete-Monico/publication/318702823_A_Observacao_Participante_enquanto_metodologia_de_investigacao_qualitativa/links/5978963645851570a1b979f6/A-Observacao-Participante-enquanto-metodologia-de-investigacao-qualitativa.pdf >

MORENO, J. L. (2008). *Quem Sobreviverá?* São Paulo: Daimon.

NEIL A. D.; IAN C. M. (1993). The Personality of Fantasy Game Players. *British Journal of Psychology*, 84 (4), p. 505-509. Disponível em: <http://www.rpgstudies.net/douse_and_mcmanus/personality.html>. Acesso em: 07 ago. 2018.

PAVÃO, A. (2000). A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG). Disponível em <https://anped.org.br/sites/default/files/gt_10_02.pdf>. Acesso em: Novembro de 2020.

PAVÃO, A. (2000a). A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG). São Paulo – Devir.

PIAGET, J. (1976). *Psicologia e pedagogia.* Rio de Janeiro: Forense Universitária.

QUEIROZ, D. T.; VALL. J.; SOUZA. A. M. A.; VIEIRA, N. F. C. (2007). Observação Participante na Pesquisa Qualitativa: Conceitos e Aplicações na Área da Saúde. *Revista Enfermagem. UERJ*. Abr-Jun 15(2), p. 276-283.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. (2009). A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. *Psicologia: Ciência e Profissão*, *29*(4), p. 700-717. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932009000400005>. Acesso em: 21 fev. 2016.

SILVA, D. A. F.; SILVEIRA. D. X. (2010). *Role Playing Game: estudo do perfil do jogador de* RPG. Disponível em: <http://biocomp.epm.br/rpg/rpg.html>. Acesso em: 21 fev. 2016.

SIMÓN, A. Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons. *Psychology in the Schools*, October 1987, p. 329-332.

SKELTON, S. B. (2008), Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. *The Journal of Popular Culture*, 41, p. 178–180. Disponível em: <doi:10.1111/j.1540-5931.2008.00497_12.x>. Acesso em: 21 fev. 2016.

SMETANA, J. G., ROBINSON, J., & ROTE, W. M. (2015). Socialization in adolescence. In J. E. Grusec & P. D. Hastings (Eds.), *Handbook of socialization: Theory and research* (p. 60–84). Guilford Press.

SOCIAL NETWORK ANALYSIS, THEORY AND APPLICATION (2011). Disponível em: <http://train.ed.psu.edu/WFED-543/SocNet_TheoryApp.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2017.

VERÍSSIMO, M.; SANTOS, A. J. (2008). Desenvolvimento social: Algumas considerações teóricas. Análise Psicológica, XXVI (3), p. 389-394.

VIGOTSKY, L. S. (1999). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins.

VINCENT, D. B; JEAN-LOUP, G.; RENAUD, L.; ETIENNE, L. Fast unfolding of communities in large networks, in Journal of Statistical Mechanics: Theory and Experiment 2008 (10), p. 1000.

WASKUL, D.; LUST, M. (2004), Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27: p. 333–356. Disponível em: <doi 10.1525/si.2004.27.3.333>. Acesso em: 12 mai. 2017.

WILLIAMS, J. P.; HENDRICKS, S. Q.; WINKLER W. K. (2006) Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. McFarlan & Company, Inc., Publishers.

WILSON, D. L. (2007). *An exploratory study on the players of "Dungeons and Dragons"* (Tese de doutoramento, Institute of Transpersonal Psychology) ProQuest, UMI. Disponível em: <http://search.proquest.com/docview/304743117>. Acesso em: 17 jun. 2018.

WINNICOTT, D. W. (2000). Desenvolvimento Emocional Primitivo. *Da Pediatria à Psicanálise*. Rio de janeiro: Imago.

WINNICOTT, D. W. (1994). Sobre "O Uso de um Objeto" in Explorações Psicanalíticas. São Paulo: Artmed.

WINNICOTT, D. W. (1980). The Piggle: An Account of the Psychoanalytic Treatment of a Little Girl. Disponível em: <http://icpla.edu/wp-content/uploads/2013/02/Winnicott- D.-The-Piggle-pp.1-201.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2016.

WINNICOTT, D. W. (1965). Os objetivos do tratamento psicanalítico in O ambiente e os processos de maturação. São Paulo: Artmed.

WINNICOTT, D. W. (1960). The Theory of the Parent-Infant Relationship. International Journal of Psychoanalyses., 41:585-595.

WINNICOTT, D. W. (1975). *O Brincar & a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

YEE, N. (2006) *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage*. Disponível em: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Psychology%20(2006).pdf>. Acesso em: 21 jun. 2016.

# Anexo 1 - Planilha de Observações do Primeiro Grupo

Jogos aos Domingos das 15h às 21h:

Presença dos jogadores:

| Data | Início da observação | Início do jogo | Fim do jogo | Fim da observação | M 38 | M 27 | F 30 | M 35 | M 37 (GM) | F 22 | M 25 | F 37* | F 30 | M 41 | F 26 | M 22 | Total observação | Total Jogo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30/07/2017 | 14:45 | 15:35 | 21:15 | 21:30 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 6:45 | 5:40 |
| 06/08/2017 | 14:45 | 15:05 | 21:45 | 22:00 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:15 | 6:40 |
| 13/08/2017 | 14:40 | 15:05 | 21:50 | 22:10 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:30 | 6:45 |
| 20/08/2017 | 14:45 | 16:00 | 21:05 | 22:05 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:20 | 5:05 |
| 27/08/2017 | 14:40 | 15:20 | 20:35 | 23:45 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 9:05 | 5:15 |
| 03/09/2017 | 14:40 | 14:50 | 21:00 | 22:30 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:50 | 6:10 |
| 17/09/2017 | 14:50 | 15:15 | 21:20 | 22:00 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:10 | 6:05 |
| 24/09/2017 | 14:45 | 15:30 | 21:50 | 22:20 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:35 | 6:20 |
| 01/10/2017 | 14:40 | 15:30 | 22:00 | 22:10 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:30 | 6:30 |
| 08/10/2017 | 14:40 | 15:35 | 21:50 | 22:00 | 1 | 0 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:20 | 6:15 |
| 22/10/2017 | 14:45 | 16:05 | 21:40 | 22:10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:25 | 5:35 |
| 29/10/2017 | 14:50 | 15:05 | 20:40 | 22:05 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:15 | 5:35 |
| 19/11/2017 | 14:40 | 15:05 | 22:10 | 22:30 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:50 | 7:05 |
| 26/11/2017 | 14:45 | 14:55 | 21:50 | 22:05 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:20 | 6:55 |
| 03/12/2017 | 14:45 | 15:35 | 22:50 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 8:15 | 7:15 |
| 10/12/2017 | 14:55 | 15:00 | 21:15 | 22:00 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:05 | 6:15 |
| 17/12/2017 | 14:40 | 15:15 | 21:40 | 22:00 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:20 | 6:25 |
| 14/01/2018 | 15:00 | 15:00 | 21:50 | 22:10 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:10 | 6:50 |
| 21/01/2018 | 14:45 | 15:05 | 21:25 | 22:20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:35 | 6:20 |
| 28/01/2018 | 14:40 | 15:25 | 20:55 | 22:15 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:35 | 5:30 |
| 04/02/2018 | 14:35 | 15:00 | 21:25 | 22:55 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 8:20 | 6:25 |
| 11/02/2018 | 14:45 | 15:10 | 21:45 | 22:25 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:40 | 6:35 |
| 18/02/2018 | 14:45 | 15:35 | 22:00 | 22:35 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 7:50 | 6:25 |
| 11/03/2018 | 14:40 | 15:05 | 22:00 | 22:30 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:50 | 6:55 |
| 18/03/2018 | 14:45 | 15:15 | 20:00 | 22:15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:30 | 4:45 |
| 25/03/2018 | 14:45 | 15:05 | 21:45 | 22:30 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 7:45 | 6:40 |
| 01/04/2018 | 14:40 | 15:00 | 21:50 | 22:40 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:00 | 6:50 |
| 29/04/2018 | 14:45 | 15:10 | 21:15 | 22:15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | 0 | 1 | | | 7:30 | 6:05 |
| 13/05/2018 | 14:45 | 15:00 | 22:10 | 22:25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | 0 | 1 | | | 7:40 | 7:10 |
| 20/05/2018 | 15:20 | 15:20 | 21:30 | 22:30 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | | | 7:10 | 6:10 |
| 27/05/2018 | 14:40 | 15:10 | 22:00 | 22:45 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:05 | 6:50 |
| 03/06/2018 | 14:45 | 16:15 | 21:40 | 22:20 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 7:35 | 5:25 |
| 10/06/20108 | 14:40 | 15:10 | 22:05 | 23:00 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:20 | 6:55 |
| 17/06/2018 | 14:50 | 15:00 | 21:50 | 22:20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 7:30 | 6:50 |
| 24/06/2018 | 14:45 | 15:10 | 21:15 | 22:05 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 7:20 | 6:05 |
| 01/07/2018 | 14:45 | 15:05 | 21:55 | 22:45 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:00 | 6:50 |
| 08/07/2018 | 14:45 | 15:00 | 21:35 | 22:40 | | 1 | 1 | 0 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 0 | 7:55 | 6:35 |
| 15/07/2018 | 14:40 | 15:05 | 21:30 | 23:00 | | 1 | 1 | 0 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:20 | 6:25 |
| 22/07/2018 | 14:35 | 15:15 | 20:45 | 23:10 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:35 | 5:30 |
| 29/07/2018 | 14:45 | 15:35 | 21:30 | 22:45 | | 1 | 1 | 0 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:00 | 5:55 |
| 05/08/2018 | 14:40 | 15:00 | 22:10 | 22:50 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:10 | 7:10 |
| 12/08/2018 | 14:30 | 15:00 | 20:45 | 23:00 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 8:30 | 5:45 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 323:45 | 264:45 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | Duração média do jogo: | 06:18 |

1 - presente
0 - ausente
branco - jogador não fazia parte do grupo

# Anexo 2 - Planilha de Observações do Segundo Grupo

Jogos aos Sabádos das 14h às 22h

Presença dos jogadores:

| Data | Início da observação | Início do jogo | Fim do jogo | Fim da observação | F 21 | M 31 | M 17 | M 35 (GM) * | F 35 * | M 32 * | F 32 * | M 33 * | M 29 | F 23 | Total observação | Total jogo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20/05/2017 | 13:45 | 14:00 | 21:30 | 22:45 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 9:00 | 7:30 |
| 27/05/2017 | 13:40 | 14:00 | 21:50 | 22:00 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:20 | 7:50 |
| 03/06/2017 | 13:45 | 14:05 | 22:00 | 22:00 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:15 | 7:55 |
| 15/06/2017 | 13:35 | 14:00 | 17:25 | 20:00 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | 6:25 | 3:25 |
| 17/06/2017 | 13:40 | 14:00 | 21:30 | 23:15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 9:35 | 7:30 |
| 24/06/2017 | 13:45 | 14:05 | 20:40 | 22:00 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:15 | 6:35 |
| 01/07/2017 | 14:00 | 14:00 | 22:00 | 22:30 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | | 8:30 | 8:00 |
| 08/07/2017 | 13:45 | 14:00 | 21:55 | 22:20 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:35 | 7:55 |
| 15/07/2017 | 13:40 | 14:10 | 22:00 | 22:45 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 9:05 | 7:50 |
| 22/07/2017 | 13:35 | 14:00 | 22:00 | 23:00 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:25 | 8:00 |
| 29/07/2017 | 13:40 | 14:00 | 22:00 | 23:20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:40 | 8:00 |
| 05/08/2017 | 13:40 | 14:00 | 21:50 | 22:00 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | 8:20 | 7:50 |
| 12/08/2017 | 13:40 | 14:00 | 21:35 | 22:10 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 8:30 | 7:35 |
| 19/08/2017 | 13:45 | 14:05 | 22:00 | 23:00 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:15 | 7:55 |
| 26/08/2017 | 13:40 | 14:20 | 19:40 | 20:00 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 6:20 | 5:20 |
| 02/09/2017 | 13:45 | 14:00 | 22:00 | 22:30 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 8:45 | 8:00 |
| 16/09/2017 | 13:50 | 14:00 | 22:00 | 23:20 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:30 | 8:00 |
| 30/09/2017 | 13:45 | 14:00 | 21:50 | 23:00 | 1 | 0 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:15 | 7:50 |
| 08/10/2017 | 14:05 | 14:05 | 22:00 | 23:05 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:00 | 7:55 |
| 12/10/2017 | 13:45 | 14:00 | 22:00 | 23:10 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:25 | 8:00 |
| 13/10/2017 | 13:50 | 14:00 | 21:55 | 22:55 | 0 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | | 9:05 | 7:55 |
| 22/10/2017 | 13:45 | 14:00 | 21:50 | 22:45 | 1 | 0 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:00 | 7:50 |
| 11/11/2017 | 13:45 | 14:05 | 22:00 | 23:00 | 1 | 0 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 9:15 | 7:55 |
| 25/11/2017 | 13:45 | 14:05 | 22:00 | 22:55 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 9:10 | 7:55 |
| 09/12/2017 | 13:40 | 14:05 | 21:45 | 22:35 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 8:55 | 7:40 |
| 16/12/2017 | 13:40 | 14:10 | 21:20 | 22:10 | 1 | 0 | | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | 8:30 | 7:10 |
| 30/12/2017 | 13:40 | 14:05 | 22:00 | 22:05 | 1 | | | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | 8:25 | 7:55 |
| 07/01/2018 | 13:45 | 14:05 | 21:50 | 22:45 | 1 | | | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | 9:00 | 7:45 |
| 20/01/2018 | 13:40 | 14:10 | 22:00 | 23:50 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 10:10 | 7:50 |
| 03/02/2018 | 13:40 | 14:00 | 22:00 | 23:40 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 10:00 | 8:00 |
| 10/02/2018 | 13:45 | 14:00 | 22:00 | 23:45 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | | 10:00 | 8:00 |
| 13/02/2018 | 13:45 | 14:00 | 21:45 | 23:30 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | 1 | 9:45 | 7:45 |
| 17/02/2018 | 13:40 | 14:00 | 22:00 | 23:30 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 9:50 | 8:00 |
| 03/03/2018 | 13:35 | 14:00 | 21:55 | 23:35 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 10:00 | 7:55 |
| 17/03/2018 | 13:40 | 14:05 | 21:50 | 23:40 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 10:00 | 7:45 |
| 24/03/2018 | 13:30 | 14:00 | 22:00 | 23:45 | 1 | | | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | 1 | 10:15 | 8:00 |
| 07/04/2018 | 13:40 | 14:00 | 22:00 | 23:45 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 10:05 | 8:00 |
| 21/04/2018 | 13:45 | 14:00 | 22:00 | 23:45 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 10:00 | 8:00 |
| 05/05/2018 | 13:40 | 14:00 | 21:55 | 23:45 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 10:05 | 7:55 |
| 19/05/2018 | 13:40 | 14:05 | 21:00 | 23:40 | 1 | | | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | 10:00 | 6:55 |
| | | | | | | | | | | | | | | Totais | 364:55 | 305:05 |
| | | | | | | | | | | | | | | Duração média do jogo: | | 07:37 |

1 - presente
0 - ausente
branco - jogador não fazia parte do grupo

## Anexo 3 - Planilha de Observações do Terceiro Grupo

Jogos às Sexta-feiras a partir das 18h

Presença dos jogadores:

| Data | Inicio da observação | Inicio do jogo | Fim do jogo | Fim da observação | M 40 | M 34 | M 38 (GM) | M 36 | M 28 | M 31 | Total observação | Total jogo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 27/10/2017 | 18:40 | 19:45 | 22:45 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:20 | 3:00 |
| 10/11/2017 | 18:45 | 20:25 | 23:00 | 23:10 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:25 | 2:35 |
| 24/11/2017 | 18:35 | 19:30 | 23:10 | 23:15 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:40 | 3:40 |
| 08/12/2017 | 18:40 | 19:45 | 23:05 | 23:05 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:25 | 3:20 |
| 15/12/2017 | 18:50 | 20:00 | 22:50 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:10 | 2:50 |
| 12/01/2018 | 18:50 | 19:35 | 23:00 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:10 | 3:25 |
| internet | | | | | | | | | | | | |
| 02/03/2018 | 19:00 | 19:25 | 22:45 | 22:55 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 3:55 | 3:20 |
| 16/03/2018 | 19:00 | 19:20 | 23:00 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4:00 | 3:40 |
| 23/03/2018 | 19:00 | 19:30 | 22:50 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 4:00 | 3:20 |
| 06/04/2018 | 19:00 | 19:30 | 22:55 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 4:00 | 3:25 |
| 13/04/2018 | 19:00 | 19:35 | 22:45 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4:00 | 3:10 |
| 27/04/2018 | 19:00 | 19:30 | 23:00 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4:00 | 3:30 |
| 11/05/2018 | 19:00 | 19:20 | 23:00 | 23:00 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4:00 | 3:40 |
| 25/05/2018 | 19:00 | 19:25 | 23:45 | 23:50 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4:50 | 4:20 |
| | | | | | | | | | | Totais: | 58:55 | 47:15 |

1 - presente
0 - ausente
branco - jogador não fazia parte do grupo

Duração média do jogo: 03:22