



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CEILÂNDIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM TERAPIA OCUPACIONAL

GUILHERME HENRIQUE ALVES MATIAS

**TECENDO HISTÓRIAS:
O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a
pandemia de covid-19**

Brasília - DF

2022

GUILHERME HENRIQUE ALVES MATIAS

TECENDO HISTÓRIAS: O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a pandemia de covid-19

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade de Brasília – Faculdade de
Ceilândia como requisito parcial para obtenção
do título de Bacharel em Terapia Ocupacional

Orientador: Prof. Dr. Rafael Garcia Barreiro.

Brasília – DF

2022

Dedico este trabalho à minha mãe por fornecer materiais para a construção do meu “mundo” e ao meu pai por ter permitido que eu habitasse nele.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, aos participantes do “Clube de RPG” que estiveram comigo, alegrando as minhas semanas e aceitaram em participar deste estudo: os personagens Isaac Maxwell, Asper Koyomi e Oliver Pine. E, também, os participantes do primeiro enredo RPG “GAIA” que deram início a esse processo: Leonhart Bennett, Eddie Perry, Lars Shelby, Leni Wave e Peter Wittenagels.

Agradeço, também, o meu orientador, o professor Rafael Garcia Barreiro, por ter estado comigo nesta trajetória e pela paciência, revisões e recomendações de leituras sempre muito importantes e que, sem as quais, este trabalho não seria possível.

À professora Grasielle Silveira Tavares Paulin pelo auxílio junto ao Comitê de Ética em Pesquisa. Aos demais docentes do curso de graduação de terapia ocupacional pelos ensinamentos e acompanhamento ao longo do curso. Destaco a importância do professor Rafael e da professora Letícia Meda Vendrusculo-Fangel por terem modificado o meu olhar sobre a profissão e mostrado outras perspectivas de ação; o professor Rafael junto às mídias sociais e juventudes e a professora Letícia com relação ao cuidado, à questão de sofrimento e dor total e uma reflexão em torno das perdas.

Quero agradecer aos meus colegas de curso que caminharam comigo ao longo da graduação, em especial o meu amigo Arthur Drumond da Cunha, parceiro de estágio, que me trouxe novos conhecimentos, trocas de experiências e esteve presente no processo inicial deste trabalho, acompanhando o seu progresso; e a minha amiga Letícia Oliveira Dantas, companheira de graduação ao longo de vários e vários semestres, nos ajudando mutuamente e sempre presente para qualquer necessidade, nem sempre relacionada aos conhecimentos do curso, mas, também, o amparo em relação à saúde mental.

Agradeço o apoio e auxílio da minha família na construção desse trabalho e por respeitarem os meus “momentos de produção”.

E por último, mas não menos importante, muito longe disso: gostaria de agradecer a Deus, aos companheiros espirituais que me auxiliaram durante toda a produção desse trabalho, mantendo a minha sanidade, paciência, bom ânimo e, acima de tudo a resiliência e diligência para finalizá-lo.

*Nos sonhos, entramos num mundo inteiramente
nosso.*

*Podemos nadar no oceano mais profundo ou
flutuar nas nuvens mais altas.*

Alvo Dumbledore

RESUMO

O RPG (*Role-Playing Game*) ou jogo de interpretação de papéis, é um jogo narrativo que data da década de 1970 e, desde então, foi ganhando espaço, em especial entre as juventudes. O jogo se utiliza de elementos narrativos e teatrais para construir uma história proposta por um dos jogadores, o Mestre. Porém, essa história será contada juntamente por todos os demais participantes. Dessa forma, o objetivo deste trabalho foi compreender se os jogos de interpretação, como o RPG, podem contribuir com as reflexões do cotidiano dos participantes e auxiliar no cuidado do indivíduo e sua vida cotidiana. Utilizando o jogo como metodologia, na perspectiva das oficinas de atividade da terapia ocupacional, verificou-se o potencial da atividade, como jogo, de formar uma identidade entre seus jogadores e ressignificar o cotidiano, principalmente quando há um momento de ruptura das atividades cotidianas em decorrência da pandemia de Covid-19. O estudo observa as atividades de quatro RPGistas (jogadores de RPG) em 32 encontros para a realização do jogo, no ano de 2021; colhe relatos através de entrevistas com os jogadores sobre suas experiências no jogo, suas impressões acerca da pandemia, alterações no cotidiano, conversas *online* pelo grupo de WhatsApp e como e por quê o jogo exerceu um papel tão importante no cotidiano deste público. Os achados são pertinentes para a discussão do cotidiano, as influências do jogo, o enriquecimento do repertório ocupacional através dele, e a criação de subsídio teórico para basear a prática terapêutica ocupacional. Foi discutido o potencial do RPG na ressignificação da vida cotidiana, visando um cuidado integral do indivíduo e de seus modos de vida. Dessa forma, o trabalho conclui que o jogo possui um grande potencial para se empregar no público juvenil, como ferramenta para analisar o cotidiano e instrumento de ressignificação e elaboração do processo de perdas e rupturas da vida cotidiana e papéis sociais.

Palavras-chave: RPG. Desempenho de Papéis. Terapia Ocupacional. Juventude. Atividades Cotidianas.

ABSTRACT

The RPG (Role-Playing Game) is a narrative game that dates back to the 1970s and, since then, has been gaining ground, especially among youth. The game uses narrative and theatrical elements to build a story proposed by one of the players, the Game Master. However, this story will be told together by all the other participants. Thus, the objective of this study was to understand whether role-playing games can contribute to the reflections of the participants' daily lives and help in the care of the individual and his daily life. Using the game as a methodology, from the perspective of the occupational therapy activity workshops, it was verified the potential of the activity, as a game, to form an identity among its players and to resignify the daily life, especially when there is a moment of rupture of the daily activities in as a result of the Covid-19 pandemic. The study observes the activities of four RPG players (RPG players) in 32 meetings for the realization of the game, in the year 2021; collects reports through interviews with players about their experiences in the game, their impressions about the pandemic, changes in daily life, online conversations through the WhatsApp group and how and why the game played such an important role in the daily life of this audience. The findings are relevant for the discussion of everyday life, the influences of the game, the enrichment of the occupational repertoire through it, and the creation of theoretical subsidy to base the occupational therapy practice. The potential of RPG in the resignification of everyday life was discussed, aiming at an integral care of the individual and their ways of life. In this way, the work concludes that the game has great potential to be used in the youth public, as a tool to analyze the daily life and instrument of resignification and elaboration of the process of losses and ruptures of daily life and social roles.

Keywords: RPG. Role Playing. Occupational therapy. Youth. Activities of Daily Living.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Dados de RPG de mesa, <i>Role-Playing Game</i>	14
FIGURA 2 – Sessão de RPG de mesa genérica.....	15
FIGURA 3 – Ambiente Virtual do <i>Discord</i> , servidor do Clube de RPG.....	25
FIGURA 4 – Ambiente Virtual do <i>OneNote</i> , Fichas de Personagens.....	25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG – *Role-Playing Game* – Jogo de interpretação de papéis

MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – Jogo de interpretação de papéis online, multijogador em massa.

EUA – Estados Unidos da América

D&D – *Dungeons & Dragons* – Masmorras & Dragões

GM – *Game Master* – Mestre do Jogo

D20 – Dado de vinte (20) faces

NPC – *Non-Player Character* – Personagem não-jogável

OMS – Organização Mundial de Saúde

OPAS – Organização Pan-Americana de Saúde

ESPII – Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional

EPI – Equipamento de Proteção Individual

CNS – Conselho Nacional de Saúde

TCLE – Termo de consentimento livre e esclarecido

TALE – Termo de assentimento livre e esclarecido

SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 O Jogo e a Cultura.....	12
1.2 História e Fundamentos do <i>Role-Playing Game</i>.....	12
1.3 Adolescência e Modos de Vida.....	15
1.4 Luto Cotidiano.....	17
1.5 O RPG e o Cuidado.....	18
1.6 Justificativa.....	18
2. OBJETIVOS.....	21
2.1 Objetivo Geral.....	21
2.2 Objetivos Específicos.....	21
3. METODOLOGIA.....	22
3.1 Tipo de pesquisa.....	22
3.2 População de estudo.....	22
3.3 Critérios de inclusão e exclusão.....	24
3.4 Local de pesquisa.....	24
3.5 Instrumentos.....	24
3.6 Procedimento de coleta de dados.....	26
3.7 Análise de dados.....	26
3.8 Procedimentos éticos.....	26
4. RESULTADO E DISCUSSÃO.....	27
4.1 A Oficina de Atividade de Terapia Ocupacional – RPG “ORDEM”.....	27
4.2 Primeiras impressões.....	27
4.3 Motivadores para o jogo.....	28
4.4 Cotidiano e suas reorganizações.....	30
4.5 Tecendo a história.....	33
4.6 Narrativa, perdas e lutos.....	37
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44

APÊNDICES.....	47
Apêndice A – Roteiro de Entrevista.....	47
Apêndice B – Termo de Compromisso Livre e Esclarecido.....	48
Apêndice C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido.....	49
Apêndice D – Termo para uso de imagem e som de voz.....	50

1 INTRODUÇÃO

1.1 O Jogo e a Cultura

O brincar está presente na cultura humana desde o nascimento do indivíduo, não importando o local, os costumes e hábitos da sociedade. Na verdade, Huizinga (1938) afirma ser o jogo muito mais antigo que a própria cultura, já que não é uma atividade exclusiva de seres humanos, pois até os animais brincam. É através do brincar que a criança se desenvolve e adquire as primeiras habilidades. Para além da infância, o brincar é visto aos jovens e adultos como atividade de lazer. Segundo Martinelli (2011), o lazer é uma atividade muito importante para todas as faixas etárias, pois possibilita a escolha pessoal; permite que a pessoa realize sua própria vontade, oportunizando uma constituição pessoal de descobertas e expressão de capacidades.

O jogo transcende as necessidades para se ter vida (HUIZINGA, 1938). É algo que possui um significado, que guarda um sentido; uma essência que, muitas vezes, não pode ser explicada além do fato de gerar um bem-estar, de divertir.

Ele se insere na cultura antes da existência da própria cultura, “acompanhando-a e marcando-a, desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” (HUIZINGA, 1938 p. 10). Desde então, as pessoas passaram a consumir mais conteúdo com a finalidade de lazer, inclusive jovens e adultos. Nessa perspectiva, surge uma denominação para as pessoas que passaram a se dedicar à essas atividades do brincar, e as incorporaram ao próprio estilo de vida: os *geeks*.

Palavra do inglês, que teve muitos significados até o que é hoje: pessoas aficionadas pelo novo e buscam saber de tudo a respeito de sua área de interesse; geralmente jogos online, eletrônicos e de tabuleiro; livros, animações, quadrinhos, tecnologia, séries, filmes e praticamente tudo relacionado com a temática de fantasia e ficção científica (SILVEIRA, 2018). O termo *nerd*, que até meados da década de 1990 era considerado pejorativo, foi combinado ao *geek* e vem se destacando na comunidade, em geral, entre as juventudes (SILVEIRA, 2018). Pode-se dizer que, atualmente, quase todo mundo possui algo da cultura *geek*, por terem expandido tanto suas linhas de interesse, mas, em geral, elas se concentram em jogos, tecnologia e histórias de ficção científica e fantasia; entre eles os chamados RPGs.

1.2 História e Fundamentos do *Role-Playing Game*

O *Role-Playing Game* (RPG) surge em um período em que o ato de jogar já está inserido no cotidiano de vários grupos e com jogadores de diversas idades. (SALDANHA E BATISTA,

2009). O jogo difere de alguns outros, pela sua proposta cooperativa ao invés da competitiva entre os participantes. O nome pode ser traduzido do inglês como jogo de interpretação de papéis e, atualmente, possui jogadores em todo o mundo, tanto de forma tradicional – RPG de mesa –, como virtual – videogames de simulação para um ou mais jogadores – e, também, os chamados *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), que pode ser traduzido como jogos de interpretação de papéis online, multijogador em massa, ou seja, um RPG online, jogado por um jogador, através de um dispositivo, inserido em um enredo ou contexto, conectado por diversos outros jogadores ao redor do mundo.

Surgiu nos Estados Unidos (EUA), em 1971, com a criação do *The Fantasy Game*, não sendo traduzido para o português e logo rebatizado, em 1974, de *Dungeons & Dragons* (D&D), Masmorras & Dragões. Um jogo fortemente influenciado pelos romances de J. R. R. Tolkien: *O Hobbit* e a sequência, *O Senhor dos Anéis* (SALES, S.d.), que trazem uma literatura de ficção fantástica, um enredo de guerra, combativo e que inicia o conceito de *Quests*; – traduzido como missões ou buscas – muito utilizadas nas narrativas de RPG e é o foco de uma “campanha” (conjunto de mais de uma sessão do jogo sobre uma mesma história ou arco da história). O jogo se popularizou no Brasil na década de 1990 (SALDANHA E BATISTA, 2009) e, desde então, vem ganhando mais adeptos.

O jogo funciona como um espetáculo teatral; no entanto, a história é tecida em tempo real conforme o andamento e as escolhas dos jogadores. O enredo é escolhido e proposto pelo Mestre, também conhecido como *Game Master* (GM), que é o narrador e árbitro do jogo. Este enredo pode ser apenas uma *Quest*, uma missão para os jogadores, que pode ter duração de uma única sessão ou mais, como, também, pode ser uma narrativa complexa e elaborada envolvendo várias missões e buscas. O Mestre é quem decide o término daquela história, podendo a mesma se estender por vários meses ou anos.

Quando terminada uma história, o Mestre ou outro jogador poderá propor um novo enredo, que pode ter algum tipo de relação com o antigo ou não. Exemplo: uma história medieval termina, a próxima poderá ser de ficção científica, em naves espaciais.

Segundo Jackson (1994), não há necessidade de objetos ou tabuleiros para os *Role-Playing Games*, ele é jogado verbalmente; o Mestre descreve cada situação aos jogadores, descrevendo as sensações, como veem, ouvem, sentem... Os jogadores, por sua vez, descrevem suas ações. O Mestre é quem decide se as ações dos jogadores acontecerão ou não, e como ocorrerá; ele poderá se utilizar de alguns instrumentos para ajudá-lo na decisão, como os dados, em especial o de vinte faces (D20): dado mais comumente utilizado nos RPGs de mesa, como demonstrado na figura 1. Podem existir regras específicas para os jogadores, porém,

dependendo do roteiro proposto pelo Mestre, o jogador poderá gozar de relativa liberdade no jogo, para tomar suas decisões.

Mesmo sem a necessidade, o uso de tabuleiros é muito comum (Figura 2), principalmente para uma melhor visualização da localização dos personagens nos cenários da história, bem como as fichas de personagens, que cada jogador mantém e atualiza conforme o andamento da história.

Outra ferramenta muito importante é o NPC: do inglês *non-player character* (personagem não-jogável). São personagens inserido no enredo do jogo e interpretados pelo Mestre e, geralmente, são um dos meios que ele se utiliza para interferir na história e exercer o seu papel como moderador do jogo. A flexibilidade do jogo permite infinitas possibilidades e, juntos, Mestre e jogadores, vão tecendo a história.

FIGURA 1 - Dados de RPG de mesa, *Role-Playing Game*



Fonte: elaborado pelo autor.

FIGURA 2 – Sessão de RPG de mesa genérica



Fonte: FERNANDES, 2014. Disponível em: <https://newgameplus.com.br/da-mesa-para-a-tela-os-rpgs-de-papel-e-lapis-que- viraram-bons-jogos/>. Acessado em 26 de abril de 2021.

1.3 Adolescência e Modos de Vida

Para Kishimoto (2003) a criança se afasta da realidade do seu cotidiano ao brincar – ela entra num mundo imaginário —, o que pode transpor-se a grupos como de jovens e adultos que buscam no lazer esse afastamento da realidade, a criação de uma fantasia, como o jogador de RPG, formado principalmente por adolescentes e jovens adultos.

A adolescência, segundo Erikson (1968) *apud* Papalia (2006, p. 477), é um período de “crise da Identidade *versus* Confusão da Identidade”; é o processo enfrentado pelo adolescente que está em transição do período da infância para a fase adulta, sendo o jogo de interpretação além de um entretenimento, um meio de conhecer o “eu” e criar essa identidade através dos vários papéis representados na atividade. O jogo é uma preparação do jovem para tarefas sérias que poderá desenvolver ao longo da vida (HUIZINGA, 1938). Nunes (2004), relata que o jogo não é real, mas permite uma simulação, uma transferência para uma bolha, com regras e premissas próprias; oportunizando a criação de um espaço seguro e ordenado que permite arriscar, errar e tentar novamente, no processo de construção dessa identidade.

No RPG, não é apenas a história do jogo que é tecida pelos jogadores e Mestre, mas a própria identidade dos jogadores. É no ato do brincar, da realização de uma atividade que o ser humano compreende e se relaciona com o mundo, enfrenta os seus medos e participa ativamente do desenvolvimento de si mesmo (KISHIMOTO, 2003). Limberger e Silva (2014), referem um dos principais motivos para os jogadores se envolverem tanto com o RPG, é a criação e

manutenção de laços pessoais, proporcionando uma sociabilidade, sentimentos de pertença e uma identidade social, fazendo com que eles adquiram, em outras palavras, outros modos de vida.

Pode-se definir modos de vida, (BARROS, 2004) como a identidade de um indivíduo inserida em uma determinada coletividade. Como ele se relaciona com as atividades cotidianas e culturalmente relevantes do grupo dentro desse contexto social. Aristóteles cita em sua obra, Política (1253a 7-8), “[...] o homem, mais do que uma abelha ou um animal gregário é um ser vivo político” e, por isso, deve viver em sociedade, porque necessita de outros, necessita de uma convivência em grupo para diversas finalidades e objetivos. É natural do ser humano constituir grupos, desde a mais tenra idade. Limberger e Silva (2014), trazem outras nomenclaturas para alguns desses agrupamentos, como clubes, comunidades, clãs, equipes; cada uma nomeando de diferentes formas os jogadores de RPG, também conhecidos por RPGistas ou *Roleplayers*.

Huizinga (1938) descreve como a fase primitiva da cultura, o jogo. Assim sendo, foi através do jogo que ocorreu o desenvolvimento da civilização. A contação de histórias deu forma às mitologias que, por sua vez, explicavam de formas fantasiosas fenômenos da natureza e encerravam aprendizados necessários à sobrevivência e de cunho moral. O Autor também coloca o jogo competitivo como o catalisador da mudança e o estímulo à criatividade dos indivíduos. A própria história da humanidade é construída aos poucos pelos indivíduos viventes e participantes dela, como jogadores num mundo próprio, idealizando, modificando e legando a própria cultura e estilo de vida às gerações futuras. E como uma competição, as futuras gerações absorvem dos antigos a base para construir o novo. A cultura dos jogadores de RPG é derivada da cultura individual de muitos que não se opõem uns aos outros no grande jogo da civilização do mundo, no entanto, cooperam entre si, tecendo o estilo e modos de vida. Os jogadores aprendem uns com os outros (NUNES, 2004).

Os RPGistas possuem uma identidade característica como membros de uma mesma coletividade que é a dos jogadores de RPG. No entanto, são variados os estilos, regras e enredos de jogo, fazendo com que os jogadores de diferentes grupos ou clãs/clubes tenham diferentes formas de jogar o jogo, e conseqüente modos de vida distinto. Até mesmo entre um mesmo grupo com as mesmas regras, existem jogadores que gostam de atuar e interpretar os seus personagens, já outros que apenas descrevem as suas ações. E ainda existem as diferenças entre cada Mestre e como ele conduzirá sua história, seus NPCs e como exercerá seu papel de moderador decidindo os sucessos e fracassos das ações dos personagens: há alguns que decidem tudo pelo resultado dos dados, outros que analisam de forma subjetiva de acordo com a

interação do jogador e sua criatividade e, também aqueles que utilizam os dois métodos, fazendo de cada grupo e “campanha” únicos, com visões e interações diferentes, sendo necessário um olhar perscrutador desses modos de vida e cotidianos, pensando em possibilidades de atuação da terapia ocupacional (BARROS, 2004), nesse caso, com a juventude contemporânea.

1.4 Luto Cotidiano

Diante do panorama da pandemia de Covid-19¹ e as medidas de isolamento social, o RPG tradicional de mesa também sofreu alterações e teve que se adequar ao novo cenário, bem como, os seus jogadores; aumentando ainda mais as possibilidades. Como por exemplo, a realização do jogo tradicional, porém, em formato online e sem a presença física dos participantes em um mesmo local, apenas de forma remota.

O distanciamento social, além do RPG, promoveu mudanças em outras áreas e rotinas. Algumas mudanças foram tão drásticas que Brito (2020), considera o momento vivido, de restrições, da não realização de atividades rotineiras, da perda do cotidiano pré-pandemia, como um luto coletivo.

Considera-se luto, a reação à perda de uma pessoa amada ou uma abstração dessa figura como um objeto, a liberdade, a rotina (FREUD, 1917). Considera-se, ainda, como o estado resultado da perda de uma figura de apego (SHEAR ET AL, 2007). O sofrimento gerado pela perda de alguém, de um objeto ou de um ideal só ocorre quando há um vínculo, quando há o apego pelo objeto perdido, seja por separação ou afastamento.

Lo Bianco e Costa-Moura (2020), afirmam que falar em luto é algo complexo, pois, apesar de semelhanças, ele não deixa de ser subjetivo e altamente individual. Quando vemos o cotidiano, hábitos e costumes modificados, e ameaçados em sua própria existência, semelhante aos impactos do distanciamento social da pandemia de Covid-19, a forma como processamos o luto muda inteiramente.

O cotidiano é algo singular e extremamente intrínseco a cada indivíduo, por isso, há apego. A ruptura desse cotidiano, o afastamento da rotina gera uma situação de luto.

¹ Identificada, primeiramente, na cidade de Wuhan, na China, em 31 de dezembro de 2019, uma nova cepa do tipo coronavírus. Em 30 de janeiro de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS), declarou surto do novo coronavírus, constituindo uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII). Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia. Desde então, países pelo globo, decretaram medidas de isolamento social e usos de Equipamentos de Proteção Individual (EPI) para evitar o contágio da doença respiratória. Em algumas regiões, medidas extremas de isolamento foram adotadas, como o *lockdown* (confinamento). Aulas foram suspensas e serviços considerados não-essenciais tiveram de fechar o atendimento presencial ao público. OPAS – Organização Pan-Americana de Saúde. <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em 21 de abril de 2022.

Além do luto, propriamente dito, o distanciamento social, a incerteza causada pela pandemia, provocou sentimentos de insegurança, ansiedade e, em alguns indivíduos, o chamado luto antecipatório. Ele pode ser entendido como o luto que ocorre antes da perda real, antecipando o momento da perda (FLACH ET AL, 2012). Ou, no contexto de pandemia, pode-se colocá-lo como o luto diante da incerteza do retorno do afastamento do distanciamento social: as relações interpessoais, as atividades, o cotidiano.

1.5 O RPG e o Cuidado

Tronto (1993, p. 103), refere o cuidado do indivíduo como uma série de atividades e ações que realizamos de forma a manter, e reparar o nosso “mundo”; para que possamos viver da melhor maneira que conseguirmos. Heller (1970, p. 15) considera a vida cotidiana como a vida do homem “inteiro”, fazendo das ocupações e atividades diárias as formas de cuidado para manter o nosso próprio “eu”; e, a impossibilidade da realização dessas mesmas atividades, uma ruptura desse cuidado.

Este trabalho utilizou o RPG como metodologia de pesquisa, na perspectiva da oficina de atividade da terapia ocupacional (LOPES et al, 2011), sendo definidos como espaços com um determinado valor para uma sociedade, que se relacionam através de ações, do fazer e promovem experiências compartilhadas, tornando o participante como um ser ativo da sua construção de subjetividade; e verificou, entre outras coisas, se ele pode contribuir para a reflexão dos participantes sobre o próprio cotidiano e a resignificação do mesmo, sobretudo em situações de ruptura como a vivida em meio à pandemia de Covid-19.

1.6 Justificativa

Sempre me interessei por histórias, em especial pelo “faz de conta”, a capacidade de estimular e aguçar a imaginação, e a forma que conta situações cotidianas comuns dentro de um quadro fantástico e incrível. O RPG como um jogo de desempenho de papéis, tem a habilidade de simular situações da vida cotidiana e, potencialmente, utilizar esse processo para auxiliar em sua resignificação e reparar rupturas. Acredito que comecei a jogar uma forma de RPG de simulação virtual desde os meus cinco ou seis anos de idade, um jogo solitário em que não precisava da participação de outros jogadores. Apesar de, posteriormente, eu fazer uso de alguns MMORPG, nunca me relacionei com ninguém do espaço virtual online até então. Foi então com dezessete anos que eu consegui formar um pequeno grupo para um RPG de mesa, em que eu era o Mestre e contava uma história. Esse grupo aumentou e pude conhecer outras pessoas, me relacionar de maneira mais rápida e eficiente através dele.

Em decorrência da pandemia de Covid-19 os encontros foram interrompidos e só, a partir do segundo semestre de 2020, pude reunir membros novos e antigos propondo uma nova história para as sessões de RPG, que passaram a ser através de videochamadas e semanais.

Um estudo feito utilizando a modalidade de jogo RPG (SANTOS, 2017), trouxe resultados significativos para esse debate. Segundo Santos (2017, p. 13), “O que se encontra ao analisar os casos apresentados é o potencial dos jogos narrativos em projetar conteúdo dos pacientes nos personagens criados ou nas histórias narradas durante o jogo”. O autor acredita que isso ocorre porque o ato de fantasiar pode servir como uma comunicação do inconsciente. “Mais ainda, também se observa o jogar como um caminho de escuta de si mesmo e, conseqüentemente, uma porta para ressignificação.” (p. 13).

Algumas obras da literatura científica abordam o caráter promissor do RPG, principalmente em sua utilização em áreas pedagógicas, para didática, sendo utilizado até mesmo em universidades. Isso é chamado gamificação (do inglês *gamification*), a utilização de mecanismos de jogos orientados para um objetivo de resolver situações específicas da vida prática e garantir um maior engajamento entre os pares (VIANNA et al, 2013). É um fenômeno que está aquém do RPG e intensificado, em especial na área da educação, em função das aulas remotas devido, novamente, ao isolamento conseqüente da pandemia de Covid-19.

Na medicina, tem sido utilizado para ensinar e aprender diferentes situações da prática médica, permitindo uma análise do processo de comunicação e dos fatores que dificultam ou melhoram a relação médico-paciente. Nesta modalidade, cada membro do grupo desempenha um papel específico e contribui de forma individual ou coletiva. Dentro de cada grupo, é obtida uma rede completa de funções que atuam dinamicamente e se relacionam entre si. A estratégia é mais livre. Após a distribuição dos alunos em grupos, os personagens são apresentados caracterizados de acordo com seus papéis. (LIBERALI & GROSSEMAN, 2015, p. 562).

As possibilidades de intervenção são proporcionais à criatividade do terapeuta ocupacional, pois, para Nunes (2004), o RPG tem como base a criatividade do Mestre e seus participantes. O jogador não é um mero espectador na atividade, ele representa um papel e atua ativamente no processo de criação, tomando decisões nem sempre previstas pelo Mestre. O terapeuta ocupacional deve se utilizar de atividades que estão culturalmente ligadas à comunidade para entender como elas modificam e se entrelaçam nessa mesma comunidade e se tornam símbolos chaves para a formação de identidades (BARROS, 2004).

Por isso, é necessário observar os RPGistas pelo olhar terapêutico ocupacional visando os relacionamentos dessa coletividade e como se diferem das demais, bem como, suas contribuições para os membros. É de interesse da profissão o fazer humano e as relações do

cotidiano e estamos observando um grupo que faz uma “suspensão” do próprio cotidiano criando outros, o que trouxe reflexões sobre a prática.

Este trabalho pretende discutir essas questões observando as relações dentro de um grupo de RPGistas, analisando as sessões do jogo, utilizando esta oficina de atividade como o cerne metodológico e fundamento da pesquisa para dialogar com os jogadores e compreender o impacto da pandemia de covid-19 em suas rotinas e como esse luto coletivo (BRITO, 2020; LO BIANCO E COSTA-MOURA, 2020) se insere e interfere no cotidiano e modos de vida.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Compreender as relações dos jogos de interpretação – RPG – e suas contribuições para a terapia ocupacional, tendo como fim o entendimento da juventude e seus modos de vida, no contexto de isolamento social provocado pela pandemia de Covid-19.

2.2 Objetivos Específicos

Analisar o potencial dos jogos de interpretação, mais especificamente o RPG, no processo de compreensão de problemas surgidos devido às rupturas ou desorganizações do cotidiano.

Estabelecer a relação entre a juventude e às práticas do RPG; semelhanças e diferenças entre jogadores, inclusive os motivos que os levaram à prática.

Ofertar subsídios metodológicos para os processos de intervenção da terapia ocupacional com as juventudes.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

Trata-se de uma pesquisa etnográfica, ou seja, de olhar o cotidiano de um grupo microsocial, compreendendo os processos diários e aplicando métodos e técnicas compatíveis com a abordagem qualitativa (SEVERINO, 2014). Em função da pandemia de Covid-19, a abordagem etnográfica utilizada foi tanto *online* como *offline* (SIMÕES, 2017) pelo caráter das reuniões de grupo para a realização do jogo e pelas mídias sociais utilizadas na troca de informações e conteúdos extras.

A etnografia foi empregada pelo fato de eu ser um RPGista e fazer parte de um grupo que realiza sessões sistemáticas do jogo, de forma que eu, pesquisador, fui considerado objeto de estudo por também ser jogador.

Sendo as atividades, um recurso utilizado pelo terapeuta ocupacional, este profissional tem um certo domínio sobre ela, e delas se beneficia; utilizando-as para aplicação, análise e interpretação de dados, de forma mais apropriada aos indivíduos da pesquisa, seus contextos e expressões (SILVA, 2013).

O RPG foi utilizado como uma oficina de atividade e o foco da pesquisa ao se observar as interações entre o RPGistas durante a sua realização, na abordagem etnográfica *offline*. Além das sessões, propriamente ditas, o grupo de mensagens do *WhatsApp* usado pelos jogadores também é um espaço de pesquisa, sendo considerado o modo *online* da mesma. Após a experiência da oficina de atividade, os RPGistas iniciaram um novo enredo e, após alguns meses, foi iniciada a segunda etapa de coleta de dados, a das entrevistas com os jogadores sobre o mesmo enredo observado anteriormente.

A distância entre o fim do enredo e o início das entrevistas foi importante para se ter uma nova perspectiva dos jogadores sobre o jogo, depois da atividade já ter sido encerrada e, também, sobre o quão impactante aquela vivência foi para o cotidiano deles (ou o nosso).

3.2 População de estudo

O grupo de RPGistas do estudo foi, inicialmente, formado em agosto de 2020. Eu participo como instrutor em um grupo de jovens de uma instituição religiosa e, nesse período, alguns jovens desse grupo trouxeram a demanda da realização de aulas com a temática do RPG como eu já tinha feito anteriormente à pandemia, em caráter presencial. Resolvi criar um grupo: “Clube de RPG”, pelo *WhatsApp*, e convidar aqueles que tivessem interesse em participar das atividades do jogo sem qualquer ligação com as reuniões do grupo da instituição. Além deles,

eu também fiz um convite para outros amigos (via *WhatsApp*) que já tinham jogado RPG comigo anteriormente.

Demos início às atividades do “Clube de RPG” em agosto de 2020, utilizando a plataforma de videochamadas do *Google Meet*, pelo contexto de isolamento social. Esse primeiro enredo (RPG “GAIA”) foi encerrado apenas em abril de 2021 e eu fiz a proposta de utilizar o grupo como objeto de estudo para esta pesquisa no próximo enredo. Alguns membros do clube já tinham se ausentado por motivos diversos e dois, que ainda permaneciam, concordaram em participar do próximo jogo e da pesquisa.

Durante o planejamento do próximo enredo eu cheguei a convidar os demais membros do clube, que tinham se ausentado, a participar da pesquisa e convidei outros dois possíveis interessados do meu círculo pessoal.

Iniciamos o enredo de RPG desta pesquisa em um domingo, 30 de maio de 2021, através do serviço de videochamada *Discord* com cinco participantes, sendo um deles o Mestre e os outros quatro, jogadores. Após o encontro inicial, um dos participantes não retornou aos encontros seguintes e, portanto, excluído da pesquisa; dos demais três jogadores, excetuando o Mestre, dois se mantiveram assíduos nos 31 encontros seguintes e práticas extras, como a “sessão por *WhatsApp*”. O jogador restante se ausentou algumas vezes, porém, não o suficiente para justificar a exclusão da pesquisa e, o Mestre, por ser o narrador do jogo, não poderia estar ausente, pois, do contrário, o jogo não ocorreria.

A história deste RPG foi nomeada como “ORDEM”, pois, girava em torno de organizações mágicas secretas, num período do século XXI, e ambientado, inicialmente, em Londres, Reino Unido e, posteriormente, em cidades de demais países europeus e Japão.

O jogo analisado não seguiu nenhum sistema de RPG já existente e a história era construída conforme as sessões iam acontecendo.

Os encontros ocorriam quase que semanalmente. Houveram alguns casos de impossibilidade de algum participante e o dia e horário eram remarcados, fazendo alguns acontecerem duas vezes na mesma semana. A duração de cada sessão também variava, mas, em geral, ultrapassava as três horas, com um intervalo de três a cinco minutos para banheiro e beber água.

Atualmente, o “Clube de RPG” está jogando em um novo enredo, o RPG “PARANORMAL”, com os quatro jogadores desta pesquisa, substituindo-se o Mestre do RPG “ORDEM” por outro dos jogadores, desde 23 de janeiro de 2022.

A idade dos jogadores era de 25, 21 e os outros dois de 15 anos, durante o período do RPG “ORDEM”.

3.3 Critérios de inclusão e exclusão

Foram incluídos os membros que aceitaram em participar do “Clube de RPG” e participaram como jogadores (Personagem ou Mestre) do enredo do RPG “ORDEM”.

Foram excluídos os jogadores que tiveram ausência das sessões do RPG “ORDEM” por mais de três vezes consecutivas sem justificativas ou ter participação inferior a 70% do total de sessões. (< 22 participações).

3.4 Local da pesquisa

A pesquisa ocorreu no ambiente virtual (Figura 3) do serviço de videochamada *Discord*², onde ocorriam as sessões de RPG e, também, as entrevistas entre o pesquisador e jogadores ao fim do enredo do jogo. No ambiente virtual da mídia social *WhatsApp*, onde havia a comunicação entre os RPGistas do clube e divulgação de conteúdos extras, além do evento de sessão por *WhatsApp* ocorrido no período de 17 a 21 de outubro de 2021.

O clube optou por migrar do *Google Meet* para o *Discord*, pelo segundo ser um recurso conhecido e utilizado pelo público *gamer* e permitir o compartilhamento da tela do Mestre, a utilização de *bots* (programa de software que executa tarefas automatizadas, repetitivas e pré-definidas), para a rolagem de dados, através de comandos nos canais de texto do servidor do RPG, e a utilização de músicas de fundo, por exemplo.

Os jogadores advêm do Distrito Federal, porém, um deles, se mudou para Parnaíba, Piauí, durante a realização do jogo e permanece lá desde então, não impactando de nenhuma forma a realização da atividade por estar sendo por videochamada.

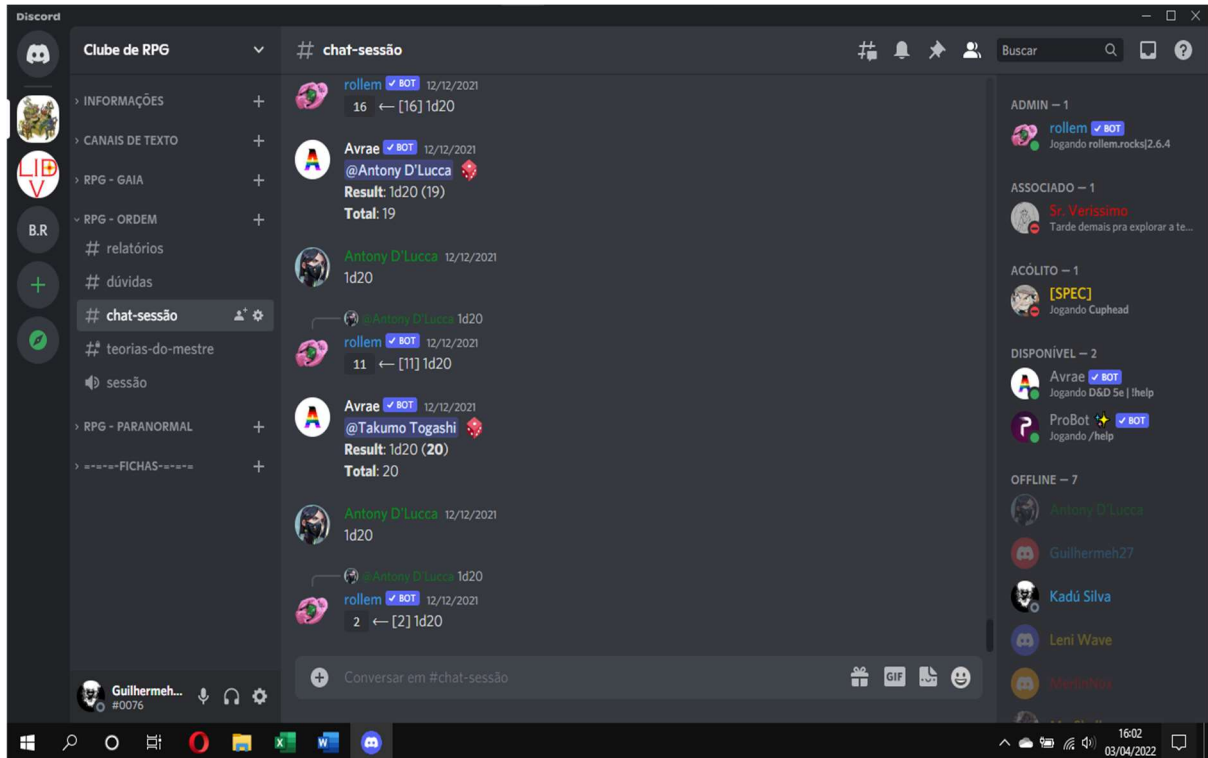
3.5 Instrumentos

Foi utilizado o aplicativo de mensagens *WhatsApp* para comunicação entre os jogadores e troca de informações sobre o jogo, como: áudios, narrações, conteúdos extras e desenhos dos personagens; a plataforma de comunicação *Discord*; o enredo da história proposta pelo Mestre; as fichas de personagens, que eram mantidas pelo Mestre e alteradas por ele (Figura 4), assim como transmitida pelo *Discord* durante as sessões; formulários do *Google Forms*, empregado nas primeiras sessões do jogo para definição das magias dos personagens dos jogadores; os relatórios escritos pelo Mestre do Jogo, ao fim de cada sessão, disponibilizado em um canal de

² É uma plataforma de comunicação instantânea que permite a troca de mensagens em texto, áudio e vídeo. É um aplicativo gratuito que permite o download em dispositivos Android, iOS, Linux, Mac, Windows e, também, sua utilização, sem baixar, pela Web. <https://discord.com/>. Acessado em 26 de abril de 2021.

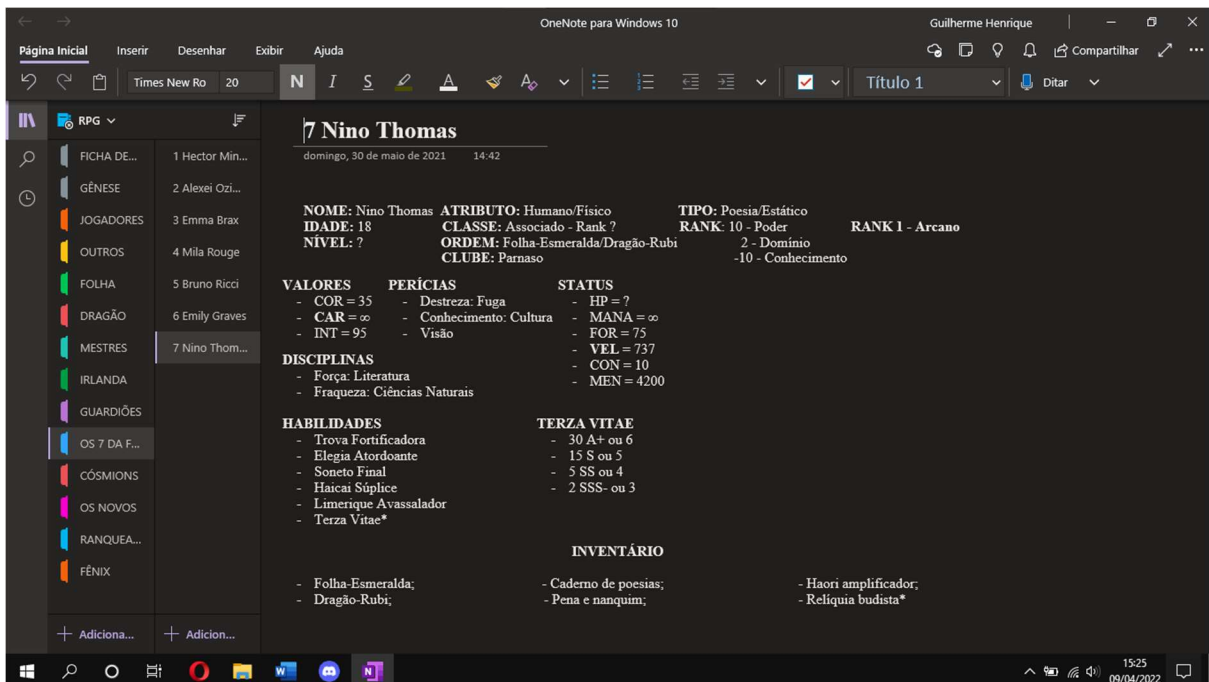
texto do *Discord* para os demais jogadores; e as entrevistas feitas com os jogadores ao fim de todo o enredo do RPG “Ordem”, bem como as suas respectivas transcrições.

FIGURA 3 – Ambiente Virtual do *Discord*, servidor do Clube de RPG



FONTE: *print screen* do aplicativo *Discord* para Desktop (Windows 10).

FIGURA 4 – Ambiente Virtual do *OneNote*, Fichas de Personagens – Nino Thomas



FONTE: *print screen* da aplicação *OneNote* para Windows 10

3.6 Procedimentos de coleta de dados

Os dados foram colhidos através das experiências e observações nas oficinas de atividades do “Clube de RPG” nos ambientes virtuais do *Discord* – Online: chat e relatórios – Offline: sessões e entrevistas; e *WhatsApp*.

O jogo teve um total de 33 sessões, sendo uma delas a feita pelo *WhatsApp*. Além das sessões, o pesquisador teve acesso aos conteúdos extras, áudios de narrações feitas pelo Mestre e disponibilizadas no grupo de *WhatsApp*, e desenhos dos personagens do jogo, também disponibilizados no referido grupo.

As entrevistas com os jogadores ocorreram após a aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) e as respectivas assinaturas dos participantes e seus responsáveis legais.

A última sessão do RPG “ORDEM” ocorreu no dia 12 de dezembro de 2021 e as entrevistas ocorreram em 08, 11 e 14 de março de 2022. As entrevistas foram transcritas e, a partir daí, puderam ser elencadas as temáticas para a discussão desse estudo.

3.7 Análise de dados

Através das entrevistas feitas com os jogadores, foi possível a análise qualitativa dos relatos, auxiliada pela transcrição, sistematização e organização de categorias para a discussão. Além delas, o próprio jogo serviu como dado para uma análise conjunta utilizando as narrativas do jogo, retiradas dos relatórios de sessão do *Game Master*, possibilitando discutir, em detalhes, sobre o cotidiano e modos de vida dos jogadores. Essas informações sobre jogo, estão contidas em um documento à parte, onde foram organizados como uma leitura complementar à discussão desse estudo.

3.8 Procedimentos éticos

O presente estudo respeitou os aspectos mencionados na Resolução 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS); recebeu a aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais da Universidade de Brasília; número do processo: 21696919.0.0000.5540. Assim, mantendo o sigilo de informações, utilizando os nomes dos personagens para identificação (Isaac Maxwell, Asper Koyomi e Oliver Pine), ao invés do dos jogadores; pois o estudo se tornará público.

Os jogadores assinaram, antes das entrevistas, os termos cabíveis para a realização deste estudo. **TCLE** para os RPGistas maiores de 18 anos e o **TALE** para os RPGistas maiores de 14 anos e menores de 18 anos e **Termo de autorização para utilização de imagem e som de voz** (ver apêndice B, C e D).

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

4.1 A Oficina de Atividade de Terapia Ocupacional – RPG “ORDEM”

Os dados serão apresentados por meio dos relatos dos RPGistas em entrevistas e trechos retirados dos relatórios das sessões produzido pelo Mestre do jogo. Os trechos e demais informações sobre o RPG “ORDEM” foram organizados em um documento separado do desse trabalho, como uma leitura complementar. Suas citações estão referenciadas em negrito. Os discursos de ambos foram utilizados para contextualizar e corroborar as vivências durante as oficinas de atividades, os impactos no cotidiano e rupturas provocadas pela pandemia de covid-19.

O *Game Master* (GM) introduziu os jogadores num mundo contemporâneo, no entanto, com um segredo místico. Foi neste enredo de um mundo secreto e mágico, que coexistia com nosso mundo, que se pautou o RPG. A magia, porém, não era algo milagroso e onipotente, era mais semelhante à ciência, pois tinha regras e premissas que estava subordinada e que, assim como os jogadores, deveria seguir. As ciências mágicas eram divididas em sete atributos: elemental, alquímico, físico, corpóreo, mental, espiritual e humano (**ver Seção 3 – Atributos e Tipos Mágicos, p. 21**).

Os jogadores eram magos dos seguintes atributos e tipos:

- Isaac Maxwell: atributo alquímico, do tipo transmutação e, posteriormente, adicionado o atributo corpóreo, do tipo transmorfo;
- Asper Koyomi: atributo físico, do tipo termal, atômico e, posteriormente, elétrico;
- Oliver Pine: atributo espiritual, do tipo anima e, posteriormente, adicionado o tipo possessão.

Os desenhos dos personagens, incluindo NPCs, eram disponibilizados pelo GM no referido grupo de *WhatsApp* e, no caso do desenho dos personagens dos jogadores, foram aprovados pelos mesmos. (**Seção 10 – Desenhos dos Personagens, p. 57**).

Os jogadores seriam todos alunos do primeiro ano do colegial, possuindo 15 anos de idade e calouros numa nova escola situada em Londres.

O Mestre orientou os jogadores, pela rolagem de dados, a decidirem alguns “pontos base” aleatórios para compor alguns campos em suas fichas de personagem (**Seção 6 – Componentes da ficha dos personagens, p. 33**).

4.2 Primeiras impressões

Desde a primeira sessão, os jogadores se mostraram muito animados com o jogo, principalmente porque faziam algumas semanas desde a finalização do último enredo, o RPG “GAIA”. Todos nós já tínhamos o RPG como uma atividade cotidiana importante e

significativa, mesmo que apenas dois de nós quatro tivéssemos tido o contato com o jogo, de forma sistemática, antes da pandemia.

O primeiro conflito e gerador do desenvolvimento central da história, ocorre logo quando os jogadores se tornaram mais familiarizados com o novo mundo e as próprias habilidades.

Este primeiro conflito envolveu o NPC, Hector Minnus, um Magistratus da Ordem (**ver Seção 4 – Hierarquia das Ordens Mágicas, p. 25**), responsável pela iniciação dos jogadores e o primeiro a se vincular mais intimamente a eles. Neste momento, os jogadores se deparam com uma situação em que ocorre a suspensão de suas aulas por um acontecimento na escola (**ver Trecho 01 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 6**).

Deste trecho podemos correlacionar com o momento vivido pelos jogadores, da suspensão das aulas e demais atividades fora de casa. – “[...] *teve o primeiro cancelamento das aulas, falou lá: ‘quinze dias sem aula’ [...] esses quinze dias foram virando um mês, depois, daqui a pouco, um ano...*” Isaac Maxwell. – Um acontecimento que, por si só, alarma os jogadores e assusta, principalmente pela própria vivência pessoal. A suspensão das atividades rotineiras, após a pandemia, tem uma conotação diferente, em que toda e qualquer mudança na rotina é um componente estressor (SOUZA; CORRÊA, 2009) e, como alguns deles referiram, gerador de uma sensação de ansiedade.

Porém, diferente do contexto da pandemia, o conflito do jogo tinha uma causa mais focal e, de certa forma, mais facilmente solucionável. (**ver Trecho 02 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 6**). O responsável pelo acontecimento foi identificado e detido, no entanto, o principal vilão foi apresentado, o que, posteriormente, desencadearia alguns sentimentos nos personagens. – “*que ódio que eu tinha desse homem. Esse aí era raiva absoluta.*” Asper Koyomi.

4.3 Motivadores para o jogo

Os jogadores disseram demonstrar o interesse pelo RPG pela necessidade de incorporar uma nova atividade em suas rotinas, de preencher uma lacuna: “*qual foi o seu interesse por esse jogo durante a pandemia? - ocupar o tempo.*” Asper Koyomi. Souza e Côrrea (2009), acreditam que o “ocupar o tempo” não significa apenas isso, mas a busca por uma atividade com objetivo, um sentido que envolva o interesse pessoal e uma troca entre pares. É através da troca de experiências grupais, em torno do cotidiano, que ocorre o desenvolvimento pessoal do indivíduo (HELLER, 1970). O jogo nunca teve um objetivo terapêutico, o principal, além de ocupar o tempo, como descrito anteriormente, era a diversão; o lazer.

O ócio é apontado pelos jogadores como um vazio em suas rotinas e que deve ser preenchido com alguma atividade. – *“eu fiquei muito... mais ocioso do que eu tava. Isso gerou muitas consequências tanto físicas como mentais, né?” Asper Koyomi.* – Russel (1935) refere a construção proverbial de que o ‘ócio é o pai de todos os vícios’ e, torna sagrado o trabalho. Esta construção permanece nos dias de hoje. Ficar parado é sinônimo de inutilidade e preguiça. Uma ideia extraída e alimentada durante o período da Revolução Industrial, em que o trabalho era colocado pela igreja como ferramenta divina para melhorar a vida dos trabalhadores (RUSSEL, 1935), enquanto o ócio era posto como de origem demoníaca e que, aqueles que não trabalhavam tinham algum tipo de conexão diabólica.

No entanto, nem sempre uma atividade deve ter algum tipo de resultado produtivo para preencher o “vazio” no cotidiano do indivíduo. O ócio era entendido pelos gregos da antiguidade (MARTINS, 2015), como um momento de contemplação e reflexão, muito importante e necessário, sendo o principal gatilho para o desenvolvimento do lazer e da cultura; o lazer pode ser considerado como uma forma de “curtir” esse ócio, sendo ele essencial para a civilização (RUSSEL, 1935). Assim, o RPG desempenhou um importante papel de preencher o ócio, porém, desmistificando a necessidade de ocupar o tempo com o trabalho produtivo, e demonstrando que o ócio/lazer também são significativos na vida cotidiana (HELLER, 1970).

Além do ócio, o RPG despertou o interesse dos jogadores pela liberdade que o jogo possui. Por ser considerado um jogo narrativo, não existem regras rígidas, apenas aquelas acordadas entre os jogadores e descritas pelo Mestre. Porém, ainda assim, tudo pode ser discutido e, muitas vezes, a única coisa que regula o jogo é a rolagem dos dados – *“eu posso fazer tudo que eu... que eu quero fazer na vida real, só que... não vou me responsabilizar por isso.” Isaac Maxwell.*

Logo no início da trama, o personagem demonstra isso (**ver Trecho 03 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 8**). Ele furta um livro em uma biblioteca e permanece com ele durante quase todo o desenrolar da história sem sofrer nenhuma sanção; além de outras questões menos antiéticas, que os jogadores teriam vergonha em fazer na “vida real”, mas não veem problema quando seus personagens fazem.

Nunes (2004), refere essa liberdade sem consequências, viabilizada nos jogos de RPG, como um ambiente controlado, que permite correr riscos e tentar novamente. Algo muito útil especialmente para o público jovem, que tem essa necessidade de correr riscos e experimentar para formar a própria identidade. (ERIKSON, 1968 APUD PAPALIA, 2006). Os jogadores sempre perguntavam ao GM se podiam ou não fazer uma ação, muitas vezes considerada ousada.

“[...] eu me interessei, até porque eu conseguia demonstrar ideias minhas sobre um personagem, sobre uma vivência, numa história com outras pessoas... de pensar como uma pessoa agiria em situações adversas...” Oliver Pine –, e a variedade de possibilidades e de vivenciar diferentes situações em diferentes “realidades”.

Essa liberdade garante, entre outras coisas, as possibilidades de “virar a mesa”, de sair de uma situação complicada apenas improvisando – “é um RPG bem de improvisação, e improvisar um negócio desses no meio desse perigo (ver **Trecho 8 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 10**)... foi incrível...” Oliver Pine – O jogo permite um certo otimismo dos jogadores, pois, por mais que uma situação esteja difícil ou complicada, eles sempre podem utilizar a própria criatividade e inventividade para se safarem. Kishimoto (2003) dizia que o brincar levava a criança para um mundo imaginário, fazendo do RPG um instrumento que permite ao jovem e ao adulto uma imersão semelhante à da criança, um processo que se pensava perdido conforme o desenvolvimento do indivíduo ou, ao menos, criticado, por ter-se “infantilizado” o ato de imaginar.

Outro ponto interessante do jogo é a possibilidade de ser uma outra pessoa, viver como outra pessoa e experienciar outras coisas. – “quando eu fui fazer o personagem, eu tentei fazer [...] um pouco mais diferente de mim. O Isaac, ele é um personagem um pouco mais fechado, né, ele fala menos... um pouco mais sério, as vezes brincalhão, mas, com aquelas pessoas próximas. Já, eu, sou mais diferente. Eu sou aberto com todo mundo, tô sorrindo o tempo todo, falando com todo mundo, falo alto... essas coisas assim, sabe?” Isaac Maxwell – O jogo também serviu para experimentar outras personas e, assim, incorporar na identidade do jogador, traços do personagem. – “Então acaba que, hoje em dia, por mais que eu continue do mesmo jeito, que é brincando, que é fazendo tudo... eu sempre tô atento à muita coisa, sempre observando, sempre ouvindo, sempre vendo.” Isaac Maxwell. Cada atividade possui um significado diferente para uma pessoa ou grupo e, independente da significação que se dá à uma ou à outra, o praticante e a atividade dialogam entre si sobrepondo seus significados, construindo uma nova identidade (BARROS, 2004).

4.4 Cotidiano e suas reorganizações

O jogo, por ter surgido na rotina dos jogadores em meio à pandemia, tinha um papel além do de atividade de lazer, mas, também, como atividade significativa para “preencher” o vazio de um cotidiano desorganizado. – “ele ficaria como um momento a mais de diversão.” Isaac Maxwell. – Sendo considerado pelos jogadores como “mais que um jogo”.

A inserção do RPG na rotina desorganizada dos jogadores promoveu mudanças significativas – *“muitas das vezes eu ficava meio que a semana inteira pensando: ‘hum, será que isso é por causa disso? Ah, chegar no dia do RPG vamos ver’, ficava meio que a semana toda, as vezes lembrando, as vezes criando teorias na cabeça; então, por mais que fosse só um dia, ocupava mais que um dia da minha semana.” Asper Koyomi.* – A oficina de atividade oportunizava o surgimento de outras atividades para além do momento da oficina em si (SILVA, 2013), enriquecendo o repertório de atividades, expressões e culturas dos sujeitos. Isso demonstra o quanto o RPG se tornou uma atividade importante para os jogadores no período da pandemia.

Durante a semana eles se envolviam em pesquisas e formas de desvendar algum mistério do jogo e de desenvolver o próprio personagem – *“eu fui atrás pra poder melhorar o meu personagem; situações onde eu entrei no YouTube, onde eu fui ver anime... eu acabei pegando ações do personagem, do personagem do anime e tentei transferir pro personagem do meu RPG” Isaac Maxwell.*

O jogador de Isaac modificou o solo criando uma estalagmite (**ver Trecho 05 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 9**), usando como referência um personagem de anime de Fullmetal Alchemist³, que faz o mesmo usando as habilidades de alquimista, assim como Isaac, que é um mago do atributo alquímico. O conhecimento sobre a pirita de ferro (**ver Trecho 06 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 9**) deveu-se ao anime Dr. Stone⁴. Através dele, o jogador também descobriu sobre a resistência e leveza do grafeno, utilizando esse material muitas vezes como armas e para transmutar o próprio corpo. Outro material utilizado foi o tungstênio, em que o jogador chegou a criar um escudo do material para a sua proteção, assim como uma personagem do anime Boku no Hero Academia⁵.

Outros jogadores também pesquisavam na internet sobre outros elementos para poderem melhorar seus movimentos. Asper, em alguns momentos do jogo, utilizava suas habilidades para reunir átomos de nitrogênio no ar e diminuir a temperatura, tornando-os líquidos, para congelar os adversários (**ver Trecho 07 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 9**).

³ É um mangá shounen escrito e ilustrado por Hiromu Arakawa no período de 2001-2010. Chegou a ser adaptado como animação (anime), primeiramente em 2003 e contou com um *reboot* em 2009. Wikipédia. https://pt.wikipedia.org/wiki/Fullmetal_Alchemist. Acesso em 17 de abril de 2022.

⁴ É um mangá escrito por Riichiro Inagaki e ilustrado por Boichi no período de 2017-2022. Está sendo adaptado como a animação (anime) desde 2019. Wikipédia. https://pt.wikipedia.org/wiki/Dr._Stone. Acesso em 17 de abril de 2022.

⁵ É uma série de mangá escrita e ilustrada por Kōhei Horikoshi desde 2014. Está sendo adaptado como animação (anime) desde 2016. Wikipédia. https://pt.wikipedia.org/wiki/Boku_no_Hero_Academia. Acesso em 17 de abril de 2022.

Durante o jogo, os jogadores buscam em leituras, pesquisas e outras ferramentas, além da troca com os demais participantes, para desenvolver os próprios personagens (NUNES, 2004).

O jogo, também, permitiu estabelecer um compromisso, um encontro fixo, com dia e hora marcada, que serviu de âncora nessa rotina; para alguns dos jogadores, as sessões de RPG eram a única certeza que eles tinham de atividade na semana. – “[...] quando algo marcado, assim, algum evento, é... se torna muito importante pra mim, eu faço questão de sempre tentar chegar na hora e ser presente naquilo; e com o RPG meio que foi assim [...] o RPG fazia parte da minha semana” *Asper Koyomi*. – A terapia ocupacional se utiliza de atividades como mediadoras para um objetivo bem traçado. No entanto, atividades contextualizadas na experiência do sujeito, que façam sentido, promovendo uma ressignificação do “eu”, descentralizando do indivíduo para inseri-lo na própria história. (BARROS; GHIRARDI; LOPES, 2002). O RPG se tornou tão importante que os jogadores chegaram a forjar mensagens de *WhatsApp* deles com o GM, dizendo que eles teriam outras sessões do jogo na mesma semana. Quase sempre, era o GM quem tinha que estipular limites para sistematizar a atividade: uma frequência de encontros adequada, horários pré-determinados... Mesmo sem a intenção, acredito que a organização dos encontros, de fato, auxiliou na organização das demais atividades rotineiras, que, muitas vezes, não tinham um horário para começar ou terminar.

É por meio de grupos, como o “Clube de RPG” que ocorre o amadurecimento dos indivíduos envolvidos numa mesma cotidianidade (HELLER, 1970) e modos de vida (BARROS, 2004).

Outra influência citada pelos jogadores foi o potencial simulador do jogo e as trocas de experiências entre jogador e personagem. Um dos jogadores relata que através do jogo ele pôde vivenciar situações que ele acredita que poderiam acontecer na “vida real”, sendo possível prepará-lo para estas caso ocorram; muito semelhante às gamificações utilizadas em espaços pedagógicos com o mesmo objetivo (VIANNA et al, 2013).

Em um dos relatos, os jogadores apontaram refletir sobre as suas ações como indivíduos, baseados nos seus próprios personagens: em determinadas situações, eles mencionam se perguntar o que o personagem do jogo faria e, a partir daí, tomariam suas próprias escolhas. – “o meu personagem ele lembra um pouco a minha personalidade, mas ele tem algumas coisas que... ele faria de diferente. Aí tem certas situações do cotidiano, assim, que acontece normalmente, que eu já parei e pensei: “hum, será que o Asper faria isso?” Às vezes eu penso como ele lidaria com a situação.” *Asper Koyomi* – O personagem do jogo servia como referência para condutas em atividades do cotidiano. As atividades, por si só, não possuem um

significado já fixo e limitado; são as trocas entre indivíduo e atividade ou, jogador e personagem, que os significados surgem e se sobrepõem, criando novas identidades (BARROS, 2004).

Um importante exemplo dessa influência no cotidiano, foi o de um jogador que estava enfrentando problemas em se relacionar com outras pessoas, assim como o personagem criado por ele no RPG e, após observar isso no jogo, ele conseguiu refletir sobre os próprios relacionamentos da “vida real” e pôde criar estratégias para solucionar os problemas e, logo mais, aplicou as experiências socioafetivas (LIMBERGER; SILVA, 2014) do “mundo real” na vivência e interação do jogo. – *“você tá dizendo que, através das suas experiências no jogo, né, jogando o RPG, você conseguiu modificar os seus relacionamentos... fora do jogo? — sim, consegui modificar e... de forma muito boa, inclusive.” Oliver Pine.* – Heller (1970) refere que o grupo estabelece uma mediação entre o indivíduo, os costumes e normas de uma sociedade, sendo através dele, que ocorre o aprendizado dos elementos que integram a cotidianidade; como a forma de se comportar em determinados ambientes e de se tratar os outros.

Isso tende a acontecer pelo modo diferenciado de jogar: um jogo narrativo, onde apenas a fala, as ações dos personagens realmente importam (JACKSON, 1994). E, apesar de tão simples, tão fácil de ser jogado, essa mesma facilidade possibilita as complexidades e nuances do universo criado para o desenvolvimento da história. Um jogo de RPG sempre será único, mesmo se uma mesma história for reproduzida nos mínimos detalhes. A forma como o Mestre a contará mudará, a forma como os jogadores conduzirão os seus personagens também, e as influências no cotidiano de cada um também serão diversas. As experiências do indivíduo são irrepetíveis, justamente pela constante mudança e processo de amadurecimento que ele sofre na sua própria cotidianidade; o cotidiano de cada indivíduo é único e irreproduzível (HELLER, 1970).

Assim, Silva (2013) aponta que espaços constituídos para e pelos jovens, na atuação em uma oficina de atividade, proporcionam reflexões acerca de suas experiências cotidianas, trazidas por diferentes formas de expressão e compreensão através da atividade empregada.

4.5 Tecendo a história

Os jogadores relataram se sentirem muito bem ao jogar e que, quando não ocorriam as sessões, por algum imprevisto, ficavam incomodados e, às vezes, ansiosos. Durante o jogo, eles mencionaram que os melhores momentos foram quando eles se sentiram úteis, quando puderam fazer exatamente o que tinham planejado e/ou ajudado, de alguma forma, os outros companheiros. – *“a gente tava viajando pra essa floresta mágica, pra treinar. E aí a gente teve*

que se separar (ver Trecho 04 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 8). E a gente teve que lidar com o que a gente tinha, com o pouco que a gente tinha num lugar extremamente perigoso. Isso me deixou extremamente... ahn, tenso, até porque eu tava... eu estava com medo de acontecer alguma coisa com o outro grupo ou com a gente, mas, me deixou... eu fiquei muito feliz, porque a gente conseguiu sair daquela situação de uma forma... relativamente boa, né, para aquele momento.” Oliver Pine.

“Outro momento de muita felicidade minha foi... quando eu não tava podendo muito ser útil... e eu fui lá e fui!... útil, né?” Isaac Maxwell. – Neste ponto (ver Trecho 09 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 11), é onde o personagem Isaac se esforça para poder enfrentar o inimigo, porém, nada do que ele planeja funciona e todas as suas tentativas falham, tornando-o um peso para o grupo. Apesar do RPG ser um jogo, assim como afirma Huizinga (1938, p. 12), “certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias.” E, para os RPGistas, viver o personagem é uma questão séria, é a vida dele (do personagem) que está em jogo e, também, a vida de outros (NPCs). Esses personagens podem não ser reais, mas, na vivência do jogo, naquele momento, tudo é real; assim como as alegrias, tristezas, frustrações e sucessos.

O jogador Isaac, refere este momento (ver Trecho 10 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 11), como de muita felicidade, pelo fato de ele ter realizado um feito incrível: ao invés de rolar o dado de 20 faces, este jogador estava rolando 3 dados de 6 faces e, ambos os três dados deram o número seis (6-6-6), permitindo a utilização da sua habilidade de Transmutação Sanguínea, pela primeira vez, e salvar a vida dos irmãos O’Connor.

“Um dos melhores momentos para mim foi quando eu introduzi o personagem Nino Thomas na história. (ver Trecho 11 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 12). Era um personagem muito complexo e que demorou várias sessões para aparecer, apesar de que, desde as primeiras sessões, eu já tinha citado o seu nome... Eu me divertia com os jogadores tentando descobrir sobre ele, conversando com os outros NPCs... Mas, o principal, foi a construção dele. Por eu ter escolhido a magia de poesia eu tive que compor as habilidades dele, literalmente. Foi desgastante, mas bem divertido...” Game Master. – O Mestre do jogo utiliza os seus momentos livres para pensar e planejar as próximas sessões, bem como a construção de novos NPCs. Diferente dos outros jogadores, o jogo estava inserido fortemente em quase todos os dias da sua semana, além, é claro, das produções artísticas com os desenhos de personagens. “Ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.” (HUIZINGA, 1938 p. 11)

Em contrapartida, os piores momentos descritos pelos personagens foram os que eles não conseguiam fazer o que queriam e se frustravam com a própria impotência. – “o meu

personagem em uma certa sessão, ele simplesmente não fez nada (ver Trecho 12 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 14). O sentimento de impotência pra minha pessoa, depois dessa sessão, me deixou com muita raiva, cara. Eu queria muito ter feito alguma coisa na sessão e... eu só não fiz nada. Essa pra mim foi triste, foi horrível, mas superável...” Asper Koyomi.

“Quando ele sequestrou o Ted (ver Trecho 13 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 14), eu fiquei... eu me senti... é... impotente e me senti fraco, porque eu não consegui salvar ele. Eu fiquei extremamente triste com isso.” Oliver Pine.

Acredito que a grande liberdade do jogo, bem como, as muitas possibilidades, contribuíram para o sentimento de frustração diante da inutilidade dos jogadores e seus personagens no enredo. Mais do que a impotência no jogo, pode-se associar o sentimento à mesma ansiedade citada anteriormente, pela incapacidade de realizar as atividades rotineiras. – *“toda oportunidade que eu tinha, eu tava fora de casa. E depois da pandemia... quando começou ela, pelo menos, fechou tudo, não podia mais fazer nada e acabou que eu fiquei... preso em casa. As aulas começaram a ser online, e eu fiquei: ‘poxa, queria tanto tá presencial e não pode, né?’” Isaac Maxwell.* – Essa sensação de estar preso, de impotência, é o que mais marcou os jogadores na narrativa do RPG, como “*piores momentos*”. – *“por isso que eu me senti frustrado. Porque eu queria fazer alguma coisa e eu não conseguia, né” Isaac Maxwell.*

“[...] outro momento foi... é... nessa mesma situação assim [...] — você tá falando quando o Nino se sacrificou para derrotar o Graves? (ver Trecho 14 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 18). — Isso, o bendito Graves.” Isaac Maxwell. – Mais uma vez os jogadores trazem a perda como umas das piores situações vivenciadas no jogo.

Foi questionado sobre os sentimentos e sensações dos jogadores enquanto jogavam. O principal foi o sentimento de felicidade, pois era uma atividade de lazer, logo, eles se divertiam. – *“na maioria dos momentos, eu fiquei muito... ahn... muito feliz. Porque era um... porque eu tava esperando alguma coisa acontecer e acontecia várias coisas que eu não esperava e me deixava... ahn... surpreso e... nossas relações de, de conversa me deixou... sempre me colocava um sorriso no rosto, pelo carinho dos personagens.” Oliver Pine* – Porém, outro sentimento muito comentado foi a ansiedade, em especial durante a semana, entre duas sessões de RPG. Os jogadores relatam não ser um sentimento negativo, mas uma sensação boa, de expectativa pela próxima sessão, de curiosidade pelo desenrolar da história. – *“Às vezes, não era um ansioso ruim, mas... muito bom também. Mais expectativa, no caso.”; “O RPG proporciona muitos tipos de... vários tipos de sensação diferentes, e varia muito de sessão pra sessão; praticamente qualquer tipo de emoção... em uma sessão e sentir o completo oposto em outra.” Asper Koyomi.*

Algumas vezes, os jogadores referiram o sentimento de raiva e tristeza, por alguns acontecimentos, como injustiça, e ao se depararem com o vilão da história. Entretanto, nenhum deles refere esses sentimentos negativos como influenciadores em sua rotina pós-jogo. – “*Como você falou, eu não aguento nem ouvir é... ah... o nome do ser humano. Fez a gente passar por bons perrengues aí. É só um ódio absoluto [...], mas nada que... é... eu pudesse refletir pra ele, que ele (o personagem) realmente só odiava ele por tudo que ele fez, e nada que passasse dele pra mim (o jogador).*” *Asper Koyomi*. – Considero que essa separação ocorre pela imersão que os jogadores relatam nas entrevistas – “*eu coloquei como se eu realmente estivesse lá e aquilo tudo realmente estivesse acontecendo e aquelas pessoas realmente existissem.*” *Isaac Maxwell*. – Um mergulho dentro de um mundo em que as ações, sensações e pensamentos são do personagem e, assim, que o jogador emerge daquele mergulho, os sentimentos ficam para trás, apesar de algumas coisas permanecerem com ele, assim como um mergulhador permanece molhado depois de emergir de volta à superfície; contudo, nada que implicasse numa transformação total do indivíduo ou humor, assim como relatado: apenas alguns traços.

Nunes (2004) já comentava sobre os espaços que eram criados pelos jogadores ao jogar o RPG. A troca entre os participantes moldavam e modificavam as relações dos jogadores e seus personagens com a própria história do jogo; contudo, assim como relatado em entrevistas, as modificações eram sutis e se construía com o desenrolar da aventura e desenvolvimento dos personagens. A imersão servia como uma suspensão da vida cotidiana (KISHIMOTO, 2003).

Além das sessões, o grupo de *WhatsApp* foi muito utilizado, principalmente quando teve início os jogos mágicos na sessão no. 19. (Ver **Seção 7 Relatórios Resumidos, p. 35**). Como os eventos dos jogos envolviam lutas entre NPCs e, os personagens dos jogadores não tinham se classificado, o GM propôs apostas entre os jogadores a respeito dos ganhadores das disputas para gerar um maior engajamento e alguma participação, pois, não eram os personagens dos jogadores que batalhavam.

Ao propor competições entre vários magos poderosos de Ordens Mágicas espalhadas pelo mundo, o GM pedia para que os jogadores apostassem nos vencedores e mandassem as respostas diretamente para o seu *WhatsApp* pessoal; e ele, mandava os resultados no grupo. Alguns resultados chamavam a atenção dos jogadores e eles pediam para saber como a luta tinha acontecido. O Mestre narrava essas lutas e mandava em formato de áudio no grupo. (Ver **Seção 8 Conteúdo Extra, p. 43**)

Outra situação em que a mídia social foi bastante utilizada, foi logo após o fim dos jogos. Metade dos participantes do RPG não poderiam comparecer no dia da próxima sessão, então o

GM, resolveu realizar uma sessão por *WhatsApp* naquela semana. Assim, os jogadores poderiam interagir com os NPCs apenas quando estivessem desocupados e duraria por mais de um dia. As conversas entre Mestre e jogadores, durante essa sessão, durou pelos dias de 17-21/10/2021 e não contou como uma das 32 sessões do jogo.

Apesar de ser uma alternativa viável para a situação, os jogadores ainda preferiam a sessão tradicional e não a substituiriam pela por *WhatsApp* se fosse uma opção, pois, assim como citado, a imersão do jogador durante a realização da atividade, é muito mais presente nas reuniões pelo *Discord*, e seriam ainda mais se fossem presenciais.

4.6 Narrativas, perdas e lutos

A pandemia de covid-19 trouxe diversas mudanças no cotidiano dos jogadores, pois todos mantinham muitas atividades fora de casa, impactando não apenas a rotina, mas estilo de vida, contexto socioafetivo e atividades de vida diária. – *“O meu estilo de vida, ele mudou bastante por conta da pandemia também. Essa coisa de ficar dentro de casa, eu... criei novos hábitos” Isaac Maxwell* – Por ter de ficar em casa, um dos jogadores adotou atividades com recursos tecnológicos que não tinha o costume de usar muito, como o celular, computador e o videogame. Outro sentiu grande impacto por não poder realizar suas atividades físicas por conta do fechamento de academias, estabelecendo uma rotina mais sedentária. Enquanto outro, se sentiu ainda mais recluso pelo fato de não poder interagir com as pessoas e por ter se mudado recentemente – *“eu tava numa época particularmente difícil: escola nova, com pessoas novas, eu tinha me mudado... e eu não conseguia... não consegui criar muitos laços durante essa época, principalmente porque eu não saía muito” Oliver Pine*. – A falta de atividades, uma mudança na rotina, e ainda, a impossibilidade de realizar as atividades significativas pode implicar em uma condição de luto (SOUZA & CORRÊA, 2009). – *“Bate um sentimento meio de frustração por num poder fazer nada.” Asper Koyomi*. – Essa situação promove mudanças, em que o indivíduo pode abandonar a rotina e ter que se adaptar a novas situações ocupacionais (SOUZA & CORRÊA, 2009).

Hoppes (2005), refere quatro estágios ocupacionais durante o processo de luto, correlacionando a perda com os processos (fases) de desinteresse na realização das atividades rotineiras. Um sentimento muito comum em situações onde ocorre a perda do objeto de apego, nesse caso, das atividades cotidianas e papéis sociais.

O primeiro estágio (HOPPES, 2005) é quando as atividades são mantidas enquanto se nega a gravidade da perda. O autor considera essa primeira fase não como uma forma de negar os acontecimentos e evitá-los, mas, de reconhecê-los aos poucos.

O segundo ocorre quando as ocupações e atividades de vida diária começam a perder o significado em vista da perda e, aos poucos, vão se desorganizando – *“A minha rotina não era uma rotina certa. Assim, eu não tinha horário para fazer as coisas, eu podia... eu fazia as coisas, meio que em desordem, quando dava na telha...”* Oliver Pine. – Entendemos aqui uma “desordem” não apenas pela mudança recente de contexto (distanciamento social), mas, uma desorganização do cotidiano em si, onde, as atividades, antes significativas, não possuem mais espaço na rotina, e a dificuldade de se criar novas.

O terceiro é caracterizado pela ambivalência de pensamentos e sentimentos associados às atividades e cotidiano. Esta fase oscila constantemente e é a mais singular e individual das quatro. O indivíduo pode realizar as atividades normalmente por um momento, em outro não. Pode ter sentimentos de angústia relacionado à impossibilidade da realização de atividades, antes rotineiras ou, ainda, sentimento de culpa pela não realização de atividade alguma ou desempenho do papel ocupacional. Para além do sofrimento da perda (morte), isso foi observado nos relatos anteriores sobre a frustração em situações de impotência na narrativa do RPG. Ainda que o jogo servia como atividade significativa e trazia sentimentos de pertença e felicidade, em outros, também trazia uma bagagem de inutilidade e ansiedade. Como um recurso simulador, o RPG serve para mimetizar o próprio cotidiano dos jogadores em um outro espaço; acredito que, assim como Santos (2017), o jogo serviu como uma comunicação do inconsciente do jogador ao interpretar o personagem na história. – *“eu acho que sim, porque, querendo ou não, por mais que seja um jogo de atuação e... e tudo o mais, se você tiver, por exemplo um dia meio ruim, acho que você... subconscientemente, você vai refletir um pouco no jogo. Então eu acho que até ocorreram sessões em que eu fiz isso.”* Asper Koyomi.

O quarto estágio seria o da restauração das ocupações e adaptação das atividades às novas condições (HOPPES, 2005). Novamente, os estágios citados foram pensados na perspectiva do luto pela perda por morte de um ente querido, parte do corpo (amputação) e separações, como o divórcio, e seus impactos no cotidiano do enlutado, entretanto, considero que, mesmo que os jovens do estudo não tenham vivenciado “esse luto”, propriamente dito, é inegável, pelos relatos, os impactos e rupturas no cotidiano e o afastamento do objeto de apego/amado: a vida cotidiana.

“[...] então minha primeira reação em relação à pandemia, primeiro foi eu ficar assustado, né, por conta da propagação, e o pessoal tava todo mundo falando que era muito perigoso e que tinha que tomar cuidado; e aí eu depois, eu fiquei feliz quando tudo, tipo... foi, ficou fechado. Depois de um ano eu queria tudo de volta já.” Isaac Maxwell. – Barros (2004)

refere o processo de adoecimento como um evento tanto social quanto individual, e que só pode ser apreendido no exercício de uma atividade interpretativa, assim como o RPG para os jogadores.

O RPG desempenhou um papel importante no processo de ressignificação do cotidiano. “As grandes ações não cotidianas que são contadas nos livros de história partem da vida cotidiana e a ela retornam” (HELLER, 1970 p. 17), podendo-se assim, relacionar as histórias vivenciadas pelos jogadores, na prática do RPG, vindo de suas experiências do cotidiano e retornando a ele. Scaletti e Hocking (2010) descrevem o importante papel que a contação de histórias exerce como recurso da terapia ocupacional para resolver problemas de origem psicossocial, apoiando, através da história, o sofrimento e a perda, auxiliando na elaboração de um sentido. Garmon & Patterson (2017), também trazem para a discussão o potencial reflexivo das histórias. Citam, através de resultados em estudo, que uma parcela de indivíduos que consomem repetidamente produtos da franquia Harry Potter (livros e filmes) possuem uma noção mais ampla sobre a morte e lidam melhor com o que os autores chamam de “obsessão/ansiedade por morte”.

Bettocchi e Klimick (2003), referem o RPG como uma forma de narrativa hipermidiática: um texto verbo-audiovisual de uma obra inacabada, onde o participante tem a oportunidade de modificar e recombina as narrativas no decorrer da própria narrativa. Um processo vivo gerenciado pela própria imaginação humana. O termo hipertexto é empregado pelos autores, apesar de ser originado da área da informática, pela essência da narrativa nos jogos de RPG não ser linear, mas simultânea e fragmentada, conectada por “links” (p. 6) entre os participantes.

O RPG é um espaço virtual que se atualiza constantemente. (BETTOCCHI E KLIMICK, 2003). As escolhas dos jogadores, no decorrer da narrativa, os tornariam facilitadores da história, ao invés de autores, concebendo a própria narrativa como um ser vivo que caminha guiado pelos RPGistas.

Os jogadores escrevem e leem por prazer, sentam-se em uma mesa com seus companheiros e produzem uma narrativa de anônimos, sem cobranças, sem formalização acadêmica dessa escrita; aprendem uns com os outros e aventuram-se por uma viagem em nível imaginário que contribui para a constituição de um conhecimento partilhado num espaço de vivência do prazer. (NUNES, 2004, p. 81)

Santos (2017) afirma que o RPG é, no mínimo, um instrumento de reflexão, muito aplicável no enfrentamento do luto. A forma como simula elementos da vida cotidiana, cria espaços seguros para o jogador experimentar (NUNES, 2004) e refletir durante a realização da

atividade, transcendendo para situações além da atividade em si (SILVA, 2013; BARROS, 2004); muito semelhante às estratégias de *role-play* já utilizadas por profissionais da saúde para a elaboração do luto e, também, o luto antecipatório, em casos de processos de finitude de vida, por exemplo.

Contudo, mais que um instrumento terapêutico, o RPG é um jogo e, como jogo, serve para ser jogado (SANTOS, 2017), é lazer e, por isso, inserido no cotidiano (HELLER, 1970), assim como parte das tantas atividades que compõem o nosso mundo interno (TRONTO, 1993), mantendo-o são, para, assim, garantirmos o cuidado.

O distanciamento social, promoveu uma ruptura desse cotidiano. Assim sendo, também impediu a realização de vários papéis ocupacionais dos jogadores: como o de estudantes, pois muitos ficaram afastados da rede de ensino e, também de amigos, pois não se relacionavam mais como antes. O RPG, por ser um jogo de interpretação de papéis, oportunizou a construção de um novo papel para os jogadores e sua inclusão como papel social do indivíduo; fazendo, pouco a pouco, o processo de ressignificação da vida cotidiana, saindo do empobrecimento do repertório ocupacional, durante a pandemia, para uma rotina ativa e espontânea.

“[...] como o universo que você está e a situação que você é botado, que você é inserido, às vezes de forma brusca... de forma imersiva, ter que agir... você tem que improvisar bastante.” Oliver Pine – Heller (1970) refere como a principal característica da vida cotidiana, a espontaneidade. Surgem situações em que devemos improvisar, não apenas no jogo, mas também na “vida real”. Não é possível, na vida cotidiana, calcular com segurança as consequências de uma ação (HELLER, 1970); mesmo o Mestre do RPG, que exerce o papel de moderador, está sujeito às próprias regras e normas do enredo que ele criou e, ele não pode passar por cima disso. Podemos até dizer que são os dados os verdadeiros juízes do jogo, pois são imparciais: rolam aleatoriamente para os jogadores, NPCs e inimigos.

A questão jogador-personagem é o principal foco para se entender o desenvolvimento do papel social no RPG; como acontecia essa troca e como isso interferia no cotidiano do jogador. – *“[...] acho que por eu estar tão imerso no personagem, eu meio que só faço o que eu realmente imagino dele. Acho que nessa parte eu sei separar bem.”* Asper Koyomi. – Na vida cotidiana, nós, como indivíduo, assumimos vários papéis: seja como filhos, estudantes, profissionais, amigos, pais, parceiros... Entretanto, no RPG, os jogadores assumem outros papéis de uma forma menos sutil e mais livre, no entanto, assim como nos exemplos de papéis que desempenhamos na vida em geral, Heller (1970), coloca a mudança de ocupação como uma simples mudança de papel, assim como a mudança de papel num palco de teatro, por exemplo. A troca dos papéis não implica numa mudança absoluta do indivíduo por trás disso; um pai não

deixa de ser pai quando está desempenhando suas funções profissionais, mesmo que não esteja exercendo esse papel ocupacional naquele momento.

No enredo do jogo, teve uma situação em que dois personagens compartilharam o mesmo corpo (ver **Trecho 15 – Seção 2 – Trechos de Relatórios, p. 19**), porém, ainda assim, eles conservaram a própria individualidade e, ao invés de um substituir o outro, à medida em que trocavam o controle do corpo, suas magias se ajudavam e cooperavam. O segundo papel não impedia ou conflitava com o outro, eles eram fortalecidos.

Sendo uma troca, não é apenas o jogo que influencia o cotidiano, mas também o cotidiano quem dita ações dos personagens dentro do RPG. O contexto muda tudo, assim como a forma, a lente, pelo qual ele é visto. – *“Quando alguma coisa acontece... com o seu personagem que vão mudando a sua visão sobre o mundo e o mundo vai mudando junto com o personagem é o que eu... eu extremamente gosto muito. Um personagem ou grupo de personagens, ter uma missão inicial e ao longo que vai acontecendo as coisas, eles percebem que tá tudo... ahn... tem muita coisa acontecendo ao mesmo tempo e tudo tá mudando, tanto o mundo quanto eles. Isso eu acho que é... algo extremamente... é algo que... que mais me cativa, a relação entre jogador e mundo, e jogador e jogador. E ver como as coisas vão mudando ao longo do tempo é... é mágico.”* Oliver Pine.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que a pandemia prejudicou inúmeros grupos e indivíduos em variadas áreas, mas também, oportunizou discussões e criação de estratégias para enfrentamentos e práticas de cuidado pouco pensadas.

Os RPGistas são um grupo de jogadores que vivenciam experiências de outros tipos de jogos, que aliam o brincar, as atividades de lazer, à contação de histórias. Assim, eles promovem uma “suspensão” do cotidiano e imergem em um novo mundo, um mundo deles e guiado pela imaginação.

Em meio à tantas perdas e rupturas, a “suspensão” do cotidiano pode ser entendida, também, como um processo para promover a ressignificação; um espaço para elaborar as perdas e refletir com mais calma sobre a própria vida cotidiana e os papéis ocupacionais.

Analisando as entrevistas, os relatos sobre a capacidade de “fazer o que quiser” no jogo, sobre a liberdade, de “ser quem eu quiser” são indicativos dessa necessidade de ressignificar a própria vida cotidiana e formar uma nova identidade.

O papel social assumido como personagem no RPG é uma ferramenta auxiliadora desse processo. Jogador e personagem vão dialogando entre si para a construção do novo “eu”. É para esse novo “eu” que a terapia ocupacional olha.

O *setting* terapêutico da profissão transcende o consultório, o ambiente de cuidado de saúde e, de certa forma, o território em que se insere os hábitos e costumes do indivíduo. Agora, o terapeuta ocupacional tem de se relacionar com o indivíduo em meio à vários papéis e narrativas, e utilizando das mesmas para atingir o objetivo proposto.

Acredito que a oficina de atividade de RPG conseguiu atender aos objetivos propostos por esse trabalho. Considero uma ferramenta versátil e muito interessante para se entender o cotidiano e modos de vida das juventudes, sobretudo os da cultura *geek*. Porém, a discussão foi além do entendimento sobre o cotidiano desorganizado; o jogador muitas vezes, como citado pelos RPGistas da pesquisa, tem uma experiência imersiva dentro do jogo, criando um cotidiano à parte do que ele já possui.

Assim, outros questionamentos são levantados, pois o contexto em que foi observado o jogo foi bem específico (pandemia e isolamento social) e de difícil reprodução; entretanto, o jogo teria a mesma eficácia com públicos em situações semelhantes, por exemplo o de indivíduos institucionalizados ou “excluídos” da sociedade? Ou ainda, aqueles internados em hospitais e impossibilitados, por algum tempo, de exercer as atividades cotidianas e papéis ocupacionais? O RPG poderia servir de instrumento para a reflexão e/ou ressignificação de

papéis ocupacionais com públicos de diferentes juventudes e modos de vida? E fora desse público, o RPG seria viável na atuação com crianças ou pessoas mais velhas?

Mais do que um simples jogo, o RPG, para os jogadores, se tornou uma atividade bastante significativa que gerava sentimentos e pensamentos fora dos momentos da atividade em si; impulsionava os jogadores a aprenderem e consumirem conteúdo para desenvolverem os próprios personagens, fazia com que eles repensassem e refletissem sobre certas atitudes suas e de outros do seu cotidiano, fora do jogo e, até, chegou a auxiliar no desempenho socioafetivo, bem como no enfrentamento do processo de ruptura da vida cotidiana. O jogo se tornou uma ferramenta para analisar o próprio cotidiano dos RPGistas.

Considero o RPG um recurso de muito potencial para a terapia ocupacional, não apenas para fomentar discussões sobre determinado público ou tema, mas também como um importante instrumento para a abordagem terapêutica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES, **Política**. Tradução de António Campelo Amaral e Carlos Gomes. 1 ed. Lisboa: Vega, 1998.

BARROS, D. D. Terapia ocupacional social: o caminho se faz ao caminhar. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**, v. 15, n. 3, p. 90-7, set./dez., 2004.

BARROS, D. D.; GHIRARDI, M. I. G.; LOPES, R. E. Terapia Ocupacional Social. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**, v. 13, n. 3, p. 95-103, set./dez. 2002.

BETTOCCHI, E.; KLIMICK, C. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In: **II SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: ATOPIA**, 2003, Rio de Janeiro. II Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia. Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2003.

BRITO, L. D. “Isolamento Social e Luto: existe relação?”; **Rede de Psicologia**. Disponível em: <https://rededepsicologia.com/isolamento-social-e-luto-existe-relacao/>. Acesso em 07 de abril de 2022.

GARMON, L. C.; PATTERSON, M. M. Harry Potter Sees Thestrals (and Dead People): Death Obsession/Anxiety. In: **125th Annual Convention of the American Psychological Association (APA)**. Washington, DC, August 3rd, 2017.

FLACH, K.; LOBO, B. O. M.; POTTER, J. R.; LIMA, N. S. O luto antecipatório na unidade de terapia intensiva pediátrica: relato de experiência. **Rev. SBPH**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 83-100, jun. 2012. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-08582012000100006&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 23 maio 2022.

FREUD, S. **Luto e Melancolia**, 1917. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HELLER, A. **O Cotidiano e a História**. 11ª edição. Rio de Janeiro | São Paulo: Paz e Terra, 2016. p. 15-60.

HOPPES, S. When a Child Dies the World Should Stop Spinning: An Autoethnography Exploring the Impact of Family Loss on Occupation. **American Journal of Occupational Therapy**, Bethesda, v. 59, n. 1, p. 78-87, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACKSON, S. **GURPS: generic universal role-playing system: módulo básico - RPG**. São Paulo: Devir, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 13-43.

LIBERALI, R. e GROSSEMAN, S. Uso de Psicodrama em medicina no Brasil: uma revisão de literatura. **Interface (Botucatu)**. 2015; 19(54):561-71.

LIMBERGER, L. S. e SILVA, J. C. Os Role Playing Games (RPGs) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Boletim de Psicologia**, 2014, Vol. LXIII, Nº 139: 193-200.

LO BIANCO, A. C.; COSTA-MOURA, F. Covid-19: Luto, Morte e Sustentação do Laço Social. **Psicologia: Ciência e Profissão**, 2020 v. 40, e244103, 1-11.

LOPES, R. E.; BORBA, P. L. O.; TRAJBER, N. K. A.; SILVA, C. R.; CUEL, B. T. Oficinas de atividades com jovens da escola pública: tecnologias sociais entre educação e terapia ocupacional. **Interface (Botucatu)** vol.15 no.36 Botucatu Jan./Mar. 2011.

MARTINELLI, S. A. A importância de atividades de lazer na terapia ocupacional. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCar**, São Carlos, Jan/Abr 2011, v. 19, n.1, p. 111-118.

NUNES, H. F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Enc. BIBLI: R. Eletr. Bibl. Ci. Inf.**, Florianópolis, n. esp., 2º sem. 2004.

MARTINS, J. C. O. Ócio e **Promoção da Saúde**. **Rev. Bras. Promoç. Saúde**, Fortaleza, 28 (3): 297-300, jun./set., 2015.

PAPALIA, D. E., OLDS, S. W., & FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento humano**, 8. ed., D. Bueno, Trad. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006.

RUSSEL, B. **O Elogio ao Ócio**. Rio de Janeiro: Sextante, 2002.

SALDANHA, A. A. & BATISTA, J. R. M. A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos. **Psicologia, Ciência e Profissão**, 2009, 29 (4), 700-717.

SALES, M. "RPG (Role-Playing Game)"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 20 de abril de 2021.

SANTOS, E. A. S. (2017) **Os roleplaying games (RPGs) e a performance na psicologia do luto**. (Dissertação de mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo (USP). Ribeirão Preto, SP.

SCALETTLI, R.; HOCKING, C. Healing through Story Telling: An Integrated Approach for Children Experiencing Grief and Loss. **New Zealand Journal of Occupational Therapy**, New Zealand, v. 57, n. 2, p. 66-71, 2010.

SEVERINO, J. A. **Metodologia do Trabalho Científico**. Cortez Editora, São Paulo, 2014.

SHEAR, K.; MONK, T.; HOUCK, P.; MELHEM, N.; FRANK, E.; REYNOLDS, C.; SILLOWASH, R. An attachment-based model of complicated grief including the role of avoidance. **Eur Arch Psychiatry Clin Neurosci** (2007) 257: 453-461.

SILVA, C. R. As atividades como recurso para a pesquisa. **Cad. Ter. Ocup. UFSCar**, São Carlos, v. 21, n. 3, p. 461-470, 2013.

SILVEIRA, D. P. "O que é cultura Geek?"; **OFICINA DA NET**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek>. Acesso em 28 de abril de 2021.

SIMÕES, J. A. Explorando terrenos digitais: metodologias de investigação qualitativa *online* e *offline* em práticas culturais e de participação juvenis. In: FERREIRA, V. S. (Org.). **Pesquisar Jovens – Caminhos e Desafios Metodológicos**. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais (ICS), 2017. p. 111-134.

SOUZA, Airle Miranda de; CORRÊA, Victor Augusto Cavaleiro. Compreendendo o pesar do luto nas atividades ocupacionais. **Rev. NUFEN**, São Paul , v. 1, n. 2, p. 131-148, nov. 2009. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-25912009000200009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 03 de abril de 2022.

TRONTO, J. *Moral boundaries: a political argument for na Ethic of Care*. **New York: Routledge**, 1993.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B e TANAKA, S. (Org.) “**Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos”. Rio de Janeiro, MJV. 2013.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Roteiro de Entrevistas

1. Como você descreveria as mudanças ocorridas na sua vida durante a da pandemia de Covid-19?
2. O que mais sentiu que mudou em sua rotina durante a pandemia de Covid-19? Conseguiria exemplificar com alguma situação?
3. Como você começou a jogar a RGP? Qual foi seu interesse pelo jogo durante a pandemia de Covid-19?
4. Você acha que o RPG influencia de alguma forma a sua rotina e o seu cotidiano? Poderia descrever uma situação?
5. Durante o jogo, como você descreveria a sua relação jogador-personagem? Existem situações no seu cotidiano que influenciam o seu personagem? Poderia descrever alguma?
6. Como foi participar deste jogo? O que mais te interessou?
7. Quais foram os melhores e piores momentos do jogo? Poderia descrevê-los?
8. Gostaria de colocar alguma situação ou alguma questão que não foi contemplada nessa conversa?

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “*Tecendo histórias: O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a pandemia de covid-19*”, de responsabilidade de Guilherme Henrique Alves Matias, estudante de Terapia Ocupacional da Universidade de Brasília. O objetivo desta pesquisa é de retratar o cotidiano dos RPGistas, analisando o cotidiano destes em meio à pandemia de Covid-19, as rupturas desse cotidiano, o processo reparador do jogo, seus modos de vida, bem como, as possibilidades de ressignificação do cotidiano na vida destes sujeitos, baseando-se no olhar da terapia ocupacional. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, gravação das sessões de RPG, ficarão sob a guarda do/da pesquisador/a responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio entrevistas que serão marcadas verificando a disponibilidade do entrevistado e entrevistador ao final do processo de pesquisa, pelas anotações do pesquisador em seu diário de campo, contendo suas observações das sessões de RPG e através dos relatórios das sessões disponibilizados pelo *Game Master*. É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco.

Sua participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone (61) 99101-9316 ou pelo e-mail guilhermealvesh27@gmail.com.

A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio dos métodos de comunicação utilizados, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com você.

Assinatura do/da participante

Assinatura do pesquisador

Brasília, ____ de _____ de _____

APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

Termo para (maiores que 14 anos e menores de 18 anos) e para legalmente incapaz.

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “*Tecendo histórias: O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a pandemia de covid-19*”, de responsabilidade de Guilherme Henrique Alves Matias, estudante de Terapia Ocupacional da Universidade de Brasília. Seus pais permitiram que você participe. O objetivo desta pesquisa é de retratar o cotidiano dos RPGistas, analisando o cotidiano destes em meio à pandemia de Covid-19, as rupturas desse cotidiano, o processo reparador do jogo, seus modos de vida, bem como, as possibilidades de ressignificação do cotidiano na vida destes sujeitos, baseando-se no olhar da terapia ocupacional. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa. Você só precisa participar da pesquisa se quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir. Os participantes da pesquisa se encontram no público jovem a partir dos 14 anos. A pesquisa será feita de forma virtual focado em moradores do DF. O grupo tem utilizado o serviço de videochamada Discord, onde as participantes jogarão RPG (*Role-Playing Game*) e o pesquisador fará análises das sessões do jogo e marcará uma entrevista com cada participante ao final de todo o processo de pesquisa. Através de outro termo de consentimento você poderá permitir o uso de sua imagem e som de voz para o pesquisador poder gravar entrevista para melhor analisar os dados. É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco. Caso aconteça algo errado, você pode nos procurar pelo telefone (61) 99101-9316 ou pelo e-mail guilhermealvesh27@gmail.com. Ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar os jovens que participaram.

CONSENTIMENTO PÓS INFORMADO

Eu _____ aceito participar da pesquisa “*Tecendo histórias: O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a pandemia de covid-19*” Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que não tem problema nenhum nisso. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar da pesquisa.

Assinatura do menor

Assinatura do pesquisador

Brasília, ____ de _____ de _____

APÊNDICE D – Termo de autorização para utilização de imagem para fins de pesquisa

Eu, _____ autorizo a utilização da minha imagem, na qualidade de participante/entrevistado/a no projeto de pesquisa intitulado “*Tecendo histórias: O Role-Playing Game como instrumento de reflexão do cotidiano de jovens durante a pandemia de covid-19*”, de responsabilidade de Guilherme Henrique Alves Matias, estudante de Terapia Ocupacional da Universidade de Brasília.

Minha imagem pode ser utilizada apenas para análise por parte da equipe de pesquisa para compreender o cotidiano dos RPGistas, assim como, os processos e atividades específicas referente aos jogos de interpretação para a Terapia Ocupacional.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam eles televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao ensino e à pesquisa explicitadas acima. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e som de voz são de responsabilidade do/da pesquisador/a responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, da minha imagem e som de voz.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com o participante.

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador

Brasília, ____ de _____ de _____