

# O RPG e o Uso De Ferramentas On-Line

## Um estudo exploratório

Airine Carmo<sup>1,2,\*</sup>Maya Reyes-Ricon<sup>2</sup>Geraldo Xexéo<sup>1,2,3</sup><sup>1</sup>Programa de Engenharia de Sistemas e Computação - COPPE, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil<sup>2</sup>Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulações - LUDES, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil<sup>3</sup>Departamento de Ciência da Computação - IM, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

### RESUMO

As formas de comunicação entre pessoas vêm sendo alteradas ao longo dos anos com os avanços nas tecnologias de comunicação. Um jogo afetado por estas mudanças foi o Role-Playing Games (RPGs) e aqui buscamos entender a percepção de jogadores deste tipo de jogo acerca da utilização de ferramentas on-line para mediar o ato de jogar. Foi realizado um estudo exploratório qualitativo com estes jogadores, levantando categorias que podem gerar insights relevantes sobre o comportamento do jogador para o mercado desta modalidade de jogo.

**Keywords:** RPG, RPG on-line, pesquisa de exploratória, Pesquisa qualitativa, TI, ferramentas on-line.

### 1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento e o avanço nas tecnologias de informação vem alterando e permitindo novas formas comunicação e interação entre as pessoas. Essas novas formas, mediadas pela tecnologia, se fazem presentes em diversos campos da interação humana, incluindo o lazer e a maneira de se jogar jogos sociais. Um jogo afetado por esse avanço foi o RPG e, embora existam hoje diversas ferramentas para que se jogue RPG on-line, a percepção dos jogadores sobre essa modalidade ainda não foi identificada formalmente de uma perspectiva de mercado.

Nosso objeto de pesquisa é a percepção de jogadores de RPG de mesa sobre as formas de jogar mediadas pela Internet, que chamaremos aqui de RPGs on-line.

Definimos RPG on-line como um RPG tradicional de mesa, como Dungeons and Dragons[8], Desafio dos Bandeirantes[13], Vampire[24] e muitos outros, jogado por meio de mecanismos como e-mail, fóruns, sistemas de conversação como Skype, ou ferramentas especializadas criadas especificamente para isso.

Por outro lado, deixamos fora do escopo deste estudo os vídeo games de RPG, como Baldur's Gate[2], ou MMORPGs, como World of Warcraft[22].

Esse é um estudo exploratório de cunho qualitativo cujo objetivo é identificar as percepções dos jogadores sobre o RPG on-line. A pesquisa qualitativa exploratória visa levantar *insights* acerca dos temas que perpassam a escolha ou a recusa dos jogadores em se engajar nesse tipo de jogo.

### 2 AVANÇOS E UBIQUIDADE DA TI

De acordo com o IBGE, em 2016 no Brasil 116 milhões de pessoas estavam conectadas a internet equivalendo a 64,7% da população com idade acima de 10 anos [11], seja por meio de computador, smartphone, ou televisão. Esse número vem evoluindo desde 2013, quando a metodologia de pesquisa passou a ser utilizada, onde era de 48,0%, sendo de 54,9% em 2014, e 57,8% em 2015[10].

\*e-mail: carmoa@cos.ufrj.br

Isto nos mostra como a internet tem estado presente cada vez mais na vida das pessoas. Podemos relacionar estes números à ubiquidade da tecnologia se tornando onipresente em vários espaços de atividade humana.

A mesma pesquisa aponta também que para 94,2% a finalidade ao utilizar a internet era enviar ou receber mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos diferentes de e-mail [10]. Ao apresentar esses dados podemos argumentar que esta forma de diálogo entre pessoas mediada pela tecnologia, como a internet, influencia diretamente a forma como as pessoas se comunicam. Segundo Amaral, a influência de novas tecnologias na sociedade trazem consigo novas relações e nova forma de perceber o mundo e as pessoas gerando uma nova realidade, o ciberespaço, e juntamente outro conceito nasce, a cibercultura [1]. Segundo Lévy, cibercultura são um conjunto de práticas, valores que se desenvolvem com o ciberespaço [17].

Dentro da cibercultura, podemos citar a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que podem ser entendidas como uma série recursos tecnológicos para transmitir informações dentro da cibercultura como fóruns e chats. O RPG também acaba sendo afetado pela cibercultura no qual jogadores estão se utilizando de tecnologias para jogar RPG se comunicando num ciberespaço, alterando a forma de se jogar tradicional deste jogo.

### 3 RPG DE MESA VS RPG ON-LINE

Role Playing Games (RPG) de mesa, ou Jogos de Interpretação de Papéis de mesa foram inventados por Gary Gygax. Ele conta, em uma entrevista, que criou primeiro um jogo chamado “*Chainmail - Rules for Medieval Military Miniature*”, seguido de dois suplementos, “*Man-to-Man*” e “*Fantasy Supplement*”. Em 1972, baseado nesses textos, ele criou um manuscrito de 50 páginas chamado “*The Fantasy Game*”, que, estendido, se tornaria a primeira versão de “*Dungeons and Dragons*”, lançado por sua empresa, a TSR, em 1974[25]. Sua origem pode ser mapeada em *wargames*, jogos de interpretação executados de forma mais livre e semelhante ao que chamamos hoje de LARP e a fantasia de J.R.R. Tolkien[7].

Uma definição formal foi dada por Mackay:

“um sistema de criação de história episódico e participatório que inclui um conjunto de regras quantificadas que auxiliam um grupo de jogadores e um mestre do jogo a determinar como as interações espontâneas de seus personagens são resolvidas.” [18].

RPGs foram originalmente criados para serem jogados por um grupo de jogadores sentados ao redor de uma mesa[18], provavelmente com conjuntos de miniaturas, mapas quadriculados, livros de regras, papel e lápis e dados. Nada, porém, em sua definição ou nas regras encontradas em várias jogos, exige que todos jogadores estejam presentes em um mesmo local.

Com a profusão de formas novas de comunicação trazidas pela Internet, RPGs já foram jogados por e-mail, fóruns, wikis entre outros meios. A todas essas formas onde a presença de um ou

mais jogares pode ser mediada por uma ou mais Tecnologias da Informação e Comunicação, chamamos nesse artigo de **RPG on-line**. Supomos, nesse artigo, que jogar RPG on-line não é uma experiência exatamente igual a jogá-lo de forma presencial.

A segunda das poucas premissas iniciais é que existem duas formas claramente diferente de jogar RPG on-line: a forma síncrona e a assíncrona. Na primeira, a sessão de jogo acontece com todos presentes, possivelmente a distância, em um mesmo momento, por exemplo em uma conversão de vídeo por meio de Skype. Na segunda, a comunicação, mesmo que necessariamente sincronizada para que o jogo faça sentido, é feita sem que todos estejam presentes ao mesmo tempo, por exemplo por meio do uso de um fórum dedicado, como os encontrados na RPGNet.

#### 4 METODOLOGIA

A presente pesquisa qualitativa, feita com caráter exploratório e interpretativo, foi idealizada como uma pesquisa de marketing voltada a identificar as atitudes dos consumidores relativas ao uso de ferramentas on-line para jogar RPG. A pesquisa foi inspirada em duas abordagens metodológicas: de um lado a netnografia, por seu caráter de coleta de dados através das ferramentas on line [27, 19, 14]; do outro a abordagem da *Grounded Theory*.

Kozinets organiza de forma metódica um corpo de procedimentos para a técnica que permite a evolução da etnografia para os ambientes virtuais de forma a gerar *insight* sobre o comportamento dos consumidores, usando o termo netnografia. Embora a pesquisa não se atenha à técnica descrita alguns pontos são importantes: a ideia de que coleta e análise dos dados são concomitantes, a captura de dados extraídos a codificação e categorização dos dados levantados assim como comparação em busca de recorrências, contradições e desvios [14, 15].

Manteve-se também em mente a abordagem da *Grounded Theory*, uma vez que a pesquisa está sendo conduzida em uma área de pouco conhecimento sistematizado e desta forma não comporta hipóteses nessa sua fase inicial. O que busca-se com essa abordagem é a progressiva identificação e integração das categorias de significâncias (temas) que emergem dos dados aliada à sua análise contextualizada [27, 6].

##### 4.1 Coleta de Dados

A coleta de dados foi feita seguindo-se uma abordagem indutiva. Dessa forma evita-se a pré-formação de uma hipótese já que se tem como objetivo manter abertas as possibilidades de temas para análises. Essa técnica seguiu os seguintes passos: a área de estudo foi definida (opinião dos jogadores sobre jogar RPG on-line); a atitude dos respondentes sobre as temas a serem analisados foi elicitada a partir de uma única pergunta na qual os respondentes podiam expressar livremente sua opinião sobre o objeto [19].

Foram recebidas como retorno 98 entradas de jogadores voluntários que se dispuseram a responder o questionário. Entretanto uma das respostas estava repetida e foi suprimida, restando 97 entradas.

O formulário contou também com questões sobre idade e gênero para que as informações pudessem ser filtradas segundo essas categorias.

O perfil dos respondentes mostra que 81,7% estão entre 19 e 38 anos e 18,3% compreendem entre 39 e 58 anos, Figura ??, enquanto 78,5% são homens, 18,3% são mulheres e 3,2% se identificaram como outros gêneros, Figura ??.

##### 4.2 Análise dos dados

A partir da leitura das respostas foram levantados os principais temas, atitudes e percepções referentes ao uso das ferramentas síncronas e assíncronas para se jogar RPG on-line. Os temas, atitudes e percepções foram transformando em categorias para serem discutidas com base na literatura levando-se em conta, quando

possível ou relevante, as diferenças nas categorias etárias ou de gênero.

#### 5 TEMAS EMERGENTES

Os temas emergentes levantados a partir das respostas que foram recebidas serão apresentados e discutidos baseados na literatura abaixo. Alguns fragmentos de respostas serão inseridos também a fim de justificar a criação da categoria e possível subcategoria.

##### 5.1 Formas síncronas e assíncronas

Como visto anteriormente, as TICs possuem papel fundamental na comunicação entre pessoas no ciberespaço, e podem ser acontecer de forma assíncrona ou síncrona. Foram identificadas preferências pessoais nas duas categorias, por motivos diversos como podem ser vistos abaixo.

“Eu gostava muito de jogo por fórum, mas odeio jogo por chat, videoconferência, enfim, qualquer ferramenta de jogo online “em tempo real”. Acho ruim, maçante, pouco imersivo”

“Minhas experiências não foram boas. Se ocorre alguma demora nas respostas, a história é prejudicada e o grupo perde o interesse.”

##### 5.2 Ferramentas e recursos

Foram citados o uso das seguintes ferramentas genéricas de comunicação para o jogo de RPG On Line: chat, email, fóruns, Whatsapp, Telegram, Skype, Hangout, Discord e Google Drive. As ferramentas citadas relacionada ao universo de jogos foram: Roll20, Rrpg, Tabletop simulator e Twitch. Foram citados também ferramentas que já não existem ou não são usuais: Voip, mIRC e Gtalk.

Ao utilizar estas ferramentas, principalmente as relacionadas a jogos, os jogadores ganham novos recursos para o jogo como ferramentas para rolagem de dados entre outros como mostrado abaixo.

“Prático, rápido e eficaz. Ferramentas para rolagens, fichas, tabuleiro e comunicação facilitam muito a vida de todos.”

##### 5.3 Conveniência

Em uma pesquisa [9] realizada no final do ano de 2016, com jogadores de RPG de mesa em todo território brasileiro, foram apresentadas 1473 respostas. Das respostas apresentadas, 56,5% dos jogadores alegaram jogar mais de duas vezes por mês e 52,8% descreveu suas partidas como partidas duradouras, com períodos médios de 5 a 8 horas. Assim, pode ser visto que os jogadores gastam tempo considerável de suas vidas com essas partidas, incluindo deslocamento e horário fixo necessários para prática do RPG de mesa fisicamente presente em algum local. A utilização das TICs poderia facilitar o encontro, evitando possíveis deslocamentos. Este tema foi dividido em dois, sendo eles, localização e tempo.

###### 5.3.1 Localização

Segundo [23] “Por outro lado, os encontros virtuais são bastante heterogêneos. Reúnem pessoas de diversos países e culturas diferentes.”. O surgimento do ciberespaço propicia estes tipos de encontros mesmo que não sejam realizados no mundo real, físico e abrangem diferentes tipos de pessoas oriundas de países e culturas distintas.

“RPG online é uma forma de reunir jogadores com gostos parecidos de vários lugares do MUNDO que tenham compatibilidade de horário”.

### 5.3.2 Tempo

De acordo com a pesquisa sobre RPG de mesa [9] 52,8% gasta de 5 a 8 horas por partida, 41,5% gasta até 4 horas e 5,7% mais de 8 horas. Este tempo utilizado para cada partida juntamente com o tempo de deslocamento acaba tornando o tempo necessário para se jogar RPG de mesa mais extenso que o RPG on-line. Nas respostas recebidas foi evidenciado a falta de tempo e a busca por horários mais convenientes por parte dos jogadores.

“Me parece uma solução ótima pra gente que já está avançado na [sic] e tem pouco tempo pra jogar [...] Vc pode jogar de casa em horários mais convenientes”

### 5.4 Acesso a Pessoas e Grupos

Segundo [20], “o RPG tradicional exige uma reunião de amigos ou pessoas com o interesse comum de jogar RPG”, reforçando a necessidade de que as pessoas se reúnam para que o RPG tradicional aconteça. Com base nisso, a possibilidade da reunião de um grupo de jogadores de diversos locais pode ser possível através das TICs, como apresentado em uma das respostas.

“Nem sempre é possível [...] manter um jogo ativo mesmo com jogadores tendo mudado de cidade, além da possibilidade de formar grupos online com desconhecidos”

### 5.5 Limitações

Aqui, procuramos entender quais as principais limitações impostas pelas TICs aos RPGs, quando comparadas ao jogo presencial. Este tema foi dividido nos subtemas, interação, imersão, socialização e interpretação.

#### 5.5.1 Interação

Segundo [3] “Em primeiro lugar o meio e as regras de interação são as mais favoráveis possíveis, pois que a interação se dá pela conversação, meio fecundo e rico de interação.” Podemos supor que mesmo no RPG on-line esta interação pela conversação ainda acontece quando há o uso de ferramentas que permitem a comunicação em tempo real dos jogadores no entanto como descreveram abaixo, o fato de não estarem reunidos fisicamente isto dificulta a interação entre os jogadores.

“Sinto falta da interação da mesa mesmo com ferramentas que permitem o uso de câmera e envio de áudio”

#### 5.5.2 Imersão

Segundo [21] [16] “descrevem três tipos de imersão em seu estudo, onde a mais significativa para o RPG, a imersão imaginativa, [...] como quando o jogador se encontra absorvido pela história e pelo mundo, ou começa a se sentir ou a se identificar com um personagem”. Desta forma, num RPG a imaginação é um fator importante para os jogadores se sentirem imersos e o uso de TICs que auxiliam na interação em tempo real entre os jogadores auxiliam para esta experiência.

“No meu caso, acho ruim quando não tem ao menos webcam pra todos. Só ouvir não tem o mesmo efeito imersivo”

#### 5.5.3 Socialização

O aspecto socializador dos RPGs é uma de suas características mais importantes. Como explica Bowman, “RPGs ajudam a encorajar um senso de comunidade, ensinando indivíduos a funcionar como grupo. Experiências existentes em RPGs permitem que jogadores desenvolvam uma compreensão mais profunda sobre si mesmo e sobre os outros durante o curso de uma aventura [5].

“O RPG enquanto prática, se beneficia muito mais da presença e corporeidade dos integrantes, até mesmo para melhorar a cooperação e a dinâmica”

### 5.5.4 Interpretação

Como descrito por [3] “O RPG não é somente um jogo em que se representa um papel, mas um jogo de representação de papéis”. Desta forma é crucial uma boa interpretação do personagem para uma boa partida e segundo respostas esta interpretação se torna menos desafiadora.

“Perde muito do olho no olho e da interpretação”

### 5.6 Barreiras

Nesta seção são apresentadas as barreiras, que podem ser obstáculos para uma boa partida de RPG on-line. Este tema foi dividido em tipos, tecnológicas e cognitivas.

#### 5.6.1 Tecnológicas

O advento das TICs possibilitou a comunicação entre pessoas distantes contudo essas ferramentas dependem da velocidade de internet e alguns jogadores, no RPG on-line esperam comunicação em tempo real para uma boa partida. Artefatos tecnológicos como microfones e câmeras de vídeo podem ajudar na interação entre jogadores [12].

“Jogar online em tempo real é promissor, mas por suas limitações (falta de banda de internet de qualidade, basicamente)”

#### 5.6.2 Ambientais

Alguns jogadores apresentaram dificuldades para jogar em casa.

“só posso fazer por texto porque lá em casa não posso fazer barulho a noite ou minha esposa acorda”.

#### 5.6.3 Cognitivas

A utilização de ferramentas específicas relacionadas à jogos para jogar RPG on-line traz consigo uma necessidade de se entender a ferramenta e depois utilizá-la. Assim sendo, os jogadores que optam por utilizar ferramentas possuem esta outra barreira para ultrapassar e jogar, como respondido abaixo.

“Infelizmente nunca tive uma mesa online que me agradasse. São programas complicados desnecessariamente”.

### 5.7 Comportamento dos jogadores

Este tema foi separado em metajogo, praticidade, comodidade, segurança e inovação. Algumas observações sobre o comportamento dos outros jogadores, porém, são gerais, sendo que foram detectados comportamentos negativos como a falta de engajamento e atenção à partida.

#### 5.7.1 Metajogo

Segundo [26, 4] o metajogo é o jogo fora do jogo, um jogo que vai além da partida como o registro escrito de diários, troca de e-mails entre jogadores dentre outras iniciativas. Segundo determinadas respostas, alguns jogadores visualizam o RPG on-line como apenas metajogo entretanto outros jogadores veem estas práticas como complemento ao RPG on-line sendo o metajogo.

“Via e-mail ou WhatsApp só para metajogo”

### 5.7.2 Praticidade

A preferência por jogar presencialmente é relatada em várias respostas contendo a praticidade de se jogar on-line é apresentada também como um fator que facilita o jogo acontecer devido muitas vezes as pessoas estarem dispostas em locais diferentes.

“Eu prefiro presencialmente, gosto de encontrar o pessoal, montar ficha com todo mundo junto. Mas entendendo a praticidade de se jogar online, justamente por ser difícil definir lugar e horário para todo mundo.”

### 5.7.3 Segurança

Wark [28] vê no ciberespaço uma opção para não ter que lidar com os perigos da cidade ao fugir do subúrbio e algumas respostas podem ser relacionadas a isto, justificando a escolha por jogar RPG on-line. Algumas jogadoras mulheres relatam a escolha de jogar RPG on-line, devido à segurança de estar em casa ou em se sentir seguras dentro de um grupo.

“Outro ponto vital para mim, como jogadora mulher, é que consigo jogar na segurança do meu lar, e limitando o acesso de estranhos as minhas informações.”

### 5.7.4 Inovação

Nas respostas recebidas o termo inovação tecnológica se apropria de um significado diretamente ligado ao avanço das tecnologias, mostrando que alguns jogadores reconhecem o RPG on-line como um tipo de inovação do RPG de mesa, ao utilizar uma tecnologia.

“Para mim, algo estranho... Mas parece funcionar para as novas gerações, vi um amigo de minha faixa etária experimentando, estava gostando”.

## 6 CONCLUSÃO

Este estudo buscou a percepção de jogadores de RPG de mesa sobre a utilização da internet para jogar. O objeto de estudo aqui apresentado foi o RPG on-line e definido como um jogo RPG mediado por ferramentas como e-mail, fóruns, sistemas de conversação ou ferramentas específicas.

Após essa definição, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com cunho exploratório e interpretativo baseada em duas abordagens metodológicas, netnografia e Grounded Theory para levantar categorias emergentes analisando os dados.

A coleta de dados teve como área de estudo a opinião dos jogadores sobre RPG on-line e partir de uma única pergunta os jogadores expressaram suas opiniões sobre o tema através de um formulário online. Foram recebidas 97 entradas que após análise geraram categorias. As categorias levantadas foram formas síncronas e assíncronas, ferramentas e recursos, conveniência, acesso a pessoas e grupos, limitações, barreiras e comportamento do jogador. Tais categorias foram debatidas com base na literatura e assim foi possível entender melhor a percepção do mercado sobre este tipo de jogo.

## REFERÊNCIAS

- [1] I. A. Amaral. A @migração para o ciberespaço: a dimensão social dos mundos virtuais. *Observatorio (OBS\*) Journal*, 2008.
- [2] B. an Snowblind Studios, Magic Pockets, Black Isle Studios, High Voltage Software, and Beamdog. *Baldur's gate*.
- [3] R. M. Araújo and G. L. Ramalho. Narrativa e Jogos Digitais: Lições do RPG de Mesa. In *V Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital*, Recife, PE, Brasil, 2006.
- [4] E. Bettocchi. Incorporais rpg: design poético para um jogo de representação. 01 2008.
- [5] S. Bowman. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland, Incorporated, Publishers, 2010.
- [6] K. Charmaz. Grounded theory: Methodology and theory construction. In N. J. Smelser and P. B. Baltes, editors, *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, pages 6396 – 6399. Pergamon, Oxford, 2001.
- [7] J. G. Cover. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company, Inc., 2010.
- [8] J. Crawford, J. Wyatt, I. Wizards of the Coast, R. Schwalb, and B. Cordell. *Player's Handbook*. D&D Core Rulebook Series. Wizards of the Coast, 2014.
- [9] E. A. e Bruno Vargas. Pesquisa de mercado de rpg de mesa 2016. [Acessado em 22/06/2018].
- [10] IBGE. *Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2015*. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
- [11] IBGE. *Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2016*. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
- [12] C. Kastensmidt. Os impactos das tecnologias dos jogos digitais multijogadores na jogabilidade social. *Sessões do Imaginário*, 15(23), 2010.
- [13] C. Klimick, L. E. Ricon, and F. Andrade. *O Desafio dos Bandeirantes*. GSA.
- [14] R. Kozinets. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE Publications, 2010.
- [15] R. V. Kozinets. The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of marketing research*, 39(1):61–72, 2002.
- [16] E. Laura and M. Frans. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In *DiGRA 3905 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 2005.
- [17] P. Lévy. *Cibercultura*. Editora 34.
- [18] D. Mackay. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland, Incorporated, Publishers, 2017.
- [19] N. K. Malhotra, I. Rocha, M. C. Laudisio, E. Altheman, F. M. Borges, and R. B. Taylor. *Introdução a Pesquisa de Marketing*. Pearson Prentice Hall, 2005.
- [20] J. A. Marques and K. T. Ceoni. O histórico e a importância da mídia digital nos jogos on-line: dos rpgs tradicionais para os crpgs e os on-line. In *Intercom - V Congresso Nacional de História da Mídia*, 2007.
- [21] MTelles. A teoria da imersão no rpg.
- [22] R. Pardo, J. Kaplan, and T. Chilton. World of warcraft.
- [23] A. F. T. Primo. A emergência das comunidades virtuais. In *Intercom 1997 - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 1997.
- [24] M. Rein-Hagen and S. Wieck. *Vampire: The Masquerade : a Storytelling Game of Personal Horror*. Vampire Series. White Wolf, 1992.
- [25] C. A. Sacco and G. Gigax. The ultimate interview with gary gygax, 2004.
- [26] P. Vecchione. Metagaming. [Palestra realizada na GenCon Indy].
- [27] S. C. Vergara. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. Atlas, 9 edition, 2007.
- [28] M. Wark. Cyberpunk - from subculture to mainstream. [Acessado em 22/06/2018].

## AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer a CAPES e ao CNPq pelo suporte dado a essa pesquisa. Também agradecemos a Luis Felipe Coimbra Costa pelas sugestões dadas.