

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

GABRIELA PRATES DA SILVA

**O *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO:
UMA AVENTURA ÉPICA ENTRE DOIS MUNDOS**

PORTO ALEGRE

2020

GABRIELA PRATES DA SILVA

**O *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO:
UMA AVENTURA ÉPICA ENTRE DOIS MUNDOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Profa. Dra. Sônia Elisa Caregnato
Coorientador: Me. Lúcia da Silveira

PORTO ALEGRE

2020

CIP - Catalogação na Publicação

Silva, Gabriela Prates da
O Role-Playing Game na Ciência da Informação: uma
aventura épica entre dois mundos / Gabriela Prates da
Silva. -- 2020.

76 f.

Orientadora: Sônia Elisa Caregnato.

Coorientadora: Lúcia da Silveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de
Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Role-Playing Game. 2. Ciência da Informação. 3.
Scoping Review. I. Caregnato, Sônia Elisa, orient.
II. Silveira, Lúcia da, coorient. III. Título.

GABRIELA PRATES DA SILVA
O *ROLE PLAYING GAME* (RPG) NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO:
UMA AVENTURA ÉPICA ENTRE DOIS MUNDOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em:
BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Sônia Elisa Caregnato – UFRGS/DCI
Orientadora

Me. Lúcia da Silveira – UFRGS/DCI
Coorientadora

Profa. Dra. Rita do Carmo Ferreira Laipelt – UFRGS/DCI
Examinadora

Me. Jane Maria Braga Silva
Examinadora

Esse é o grande segredo, conhecido de todos os homens cultos de nossa época: pelo pensamento criamos o mundo que nos cerca, novo a cada dia.

(Marion Z. Bradley, 1982)

AGRADECIMENTOS

Escrever este trabalho não foi uma tarefa fácil, exigiu muito do meu tempo e dedicação. Houve momentos de muita angústia por não estar conseguindo escrever e outros que ela simplesmente acontecia como se fosse algo natural do meu ser.

Durante essa jornada, muitas pessoas estiveram ao meu lado, dando apoio, palavras de sabedoria e, às vezes, um “puxão de orelha” que me sacudia e tirava da estagnação.

Agradeço inicialmente as minhas orientadoras, Sônia e Lúcia, por serem minhas guias, minhas mestras durante toda essa aventura de escrita, crescimento e autoconhecimento.

Aos meus amigos, Amanda, William e Rachel que aturaram minhas crises existenciais e se dispuseram a ler com frequência meu trabalho, dando suas opiniões e me ajudando a sair do lugar.

Ao meu amor, minha companheira, Leonora, que foi quem mais teve que aguentar meus momentos de incertezas e esteve ao meu lado, dando apoio e carinho incondicionais.

A todos vocês que fizeram parte dessa jornada comigo, meu muito obrigada. Sem vocês eu jamais teria conseguido chegar tão longe.

RESUMO

Esta pesquisa elabora um panorama da produção científica nacional e internacional na Ciência da Informação sobre o tema RPG. Para isto, foi utilizado o método *Scoping Review* que é composto por cinco etapas, sendo elas: identificar a questão da pesquisa; identificar estudos relevantes; seleção do estudo; mapear os dados; agrupar, resumir e relatar os resultados. A pergunta de pesquisa foi feita através da estrutura População-Conceito-Contexto (PCC). Foi recuperado um total de 111 artigos, dos quais 21 foram selecionados após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Foi realizado o tratamento dos dados quantitativos e qualitativos. Foram apresentados os 21 artigos recuperados, analisando o conteúdo conforme a teoria apresentada por Araújo (2014) e o TBCI. Os principais resultados mostram que os artigos recuperados foram publicados entre os anos de 2000 e 2019, sendo os Estados Unidos (EUA) o país com maior número de publicações, o idioma predominante foi o inglês. As perspectivas teóricas da CI que se destacaram estão relacionadas à educação, aos serviços prestados em bibliotecas e aos jogos. O método mais utilizado nos manuscritos foi a revisão narrativa. Conclui-se que o RPG na CI ressalta as temáticas de educação e os serviços de biblioteca, e que apesar da estratégia utilizada abranger os três campos Biblioteconomia, Museologia e Arquivologia, não foram recuperados textos que abordassem temas referente aos dois últimos campos.

Palavras-chave: Role-Playing Game. Ciência da Informação. Scoping Review. Arquivologia. Biblioteconomia. Museologia.

ABSTRACT

This research elaborates an overview of the national and international scientific production in Information Science on the RPG theme. For that, the Scoping Review method was used, which consists of five stages, namely: identifying the research question; identifying relevant studies; selecting studies; mapping the data; gathering, summarizing and reporting results. The research question was composed through the Population-Concept-Context (PCC) structure. A total of 111 articles were retrieved, of which 21 were selected after applying the inclusion and exclusion criteria. Quantitative and qualitative data were processed. The 21 retrieved articles were presented, and their contents analyzed according to the theory presented by Araújo (2014) and the Brazilian Information Science Thesaurus. The main results show that the retrieved articles were published between the years 2000 and 2019, the United States (USA) being the country with the largest number of publications, the predominant language being English. The theoretical perspectives of Information Science that stood out are related to education, services provided in libraries and games. The most used method in the manuscripts was the narrative review. In conclusion, RPG at Information Science emphasizes the themes of education and library services, and that despite the strategy used to cover the three fields of Library Science, Museology and Archival Science, texts that addressed themes related to the last two fields were not recovered.

Keywords: Role-Playing Game. Information Science. Scoping Review. Archival science. Library Science. Museology.

LISTA DE SIGLAS

BFF	Bioscience Futures Forum
BRAPCI	Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação
CI	Ciência da Informação
D&D	Dungeons and Dragons
EUA	Estados Unidos da América
GURPS	Generic Universal Role Playing System
IL	Information Literacy
ISI	Institute for Scientific Information
ISTA	Information Science & Technology Abstracts
JBI	Joanna Briggs Institute
LARP	Live Action Role Playing
LISA	Library & Information Science Abstracts
MERP	Middle-Earth Role Playing
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
OGC	Open Game Content
PCC	População-Conceito-Contexto
RPG	Role-Playing Game
SCI	Science Citation Index
TBCI	Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Estrutura do PCC	36
QUADRO 2 – Estratégias de busca	37
QUADRO 3 – Critérios de Inclusão e Exclusão	38
QUADRO 4 – Termos utilizados para caracterizar os temas dos estudos	46
QUADRO 5 – Artigo 1: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	50
QUADRO 6 – Artigo 2: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	51
QUADRO 7 – Artigo 3: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	52
QUADRO 8 – Artigo 4: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	53
QUADRO 9 – Artigo 5: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	54
QUADRO 10 – Artigo 6: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	55
QUADRO 11 – Artigo 7: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	56
QUADRO 12 – Artigo 8: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	57
QUADRO 13 – Artigo 9: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	57
QUADRO 14 – Artigo 10: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	58
QUADRO 15 – Artigo 11: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	58
QUADRO 16 – Artigo 12: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	59
QUADRO 17 – Artigo 13: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	60
QUADRO 18 – Artigo 14: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	61
QUADRO 19 – Artigo 15: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	61
QUADRO 20 – Artigo 16: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	62
QUADRO 21 – Artigo 17: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	63
QUADRO 22 – Artigo 18: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	63
QUADRO 23 – Artigo 19: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	64
QUADRO 24 – Artigo 20: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	65
QUADRO 25 – Artigo 21: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação	65

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Linha do Tempo: RPG	17
FIGURA 2 – Linha do Tempo: RPG no Brasil	19
FIGURA 3 – Diagrama Prisma: sistematização da busca e elegibilidade dos estudos participantes da revisão de escopo	40
FIGURA 4 – Nuvem dos Termos das Perspectivas teóricas.....	47

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Dispersão temporal das publicações mundiais da Ciência da Informação que abordaram o RPG	44
GRÁFICO 2 – Países de Publicação	44
GRÁFICO 3 – Comparação entre a origem dos estudos e onde os artigos foram publicados	45
GRÁFICO 4 – Métodos	48
GRÁFICO 5 – Aplicações do RPG nos artigos	49

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO: PRÓLOGO DE UMA HISTÓRIA	12
1.1	OBJETIVOS: MISSÕES RECEBIDAS	14
2	HISTÓRIA DO RPG: APRESENTANDO O CENÁRIO DA AVENTURA....	16
2.1	RPG NA CIÊNCIA: UM COMEÇO PARA A AVENTURA	21
2.2	RPG E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO: O ENCONTRO ENTRE DOIS MUNDOS.....	24
2.2.1	Composições práticas do RPG na CI: um cenário épico a ser explorado	32
3	METODOLOGIA: PLANOS INFALÍVEIS DE UM CONTADOR DE HISTÓRIAS	35
4	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS: A AVENTURA COMEÇA.....	43
4.1	PERFIL DA LITERATURA DO RPG NA CI: DESCREVENDO OS PERSONAGENS	43
4.2	PERFIL DO CONTEÚDO SOBRE RPG NA CI: OS PERSONAGENS GANHAM VIDA.....	50
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS: CHEGAMOS AO FIM DA AVENTURA?	67
	REFERÊNCIAS	69

1 INTRODUÇÃO: PRÓLOGO DE UMA HISTÓRIA

O *Role Playing Game* (RPG) é um jogo de interpretação ou representação de papéis em que um grupo de jogadores utiliza um sistema¹ de regras, contido em um livro, para criar personagens e com eles vivenciar histórias narradas por um dos componentes deste grupo. Este narrador, mais comumente chamado de mestre², é quem cria a história a partir da leitura do livro de regras.

Atualmente, o RPG vem recebendo certo destaque na mídia nacional com o lançamento da edição especial de aniversário de 20 anos do cenário³ brasileiro Tormenta (Tormenta 20), que arrecadou mais de 1 milhão de reais em campanha online para a sua publicação. Outro fator de destaque é a confirmação da tradução oficial da quinta edição do cenário Dungeons and Dragons (D&D 5e), cuja primeira edição, criada por Gary Gygax e Dave Arneson, estreou este tipo de jogo em 1974, nos Estados Unidos.

Durante muito tempo, o RPG foi visto apenas como mais um jogo para adolescentes. Mas este olhar vem mudando, pois profissionais de diversas áreas começaram a enxergar potencial neste tipo de jogo. Na educação, ele vem sendo utilizado como ferramenta no ensino de diversas áreas do conhecimento. Como exemplo podemos citar o trabalho de Zamariam (2016), em que ela propõe o uso do RPG como alternativa metodológica para o ensino da literatura literária nas aulas de língua portuguesa.

Além disso, este tipo de jogo desenvolve diversas habilidades em seus participantes como, por exemplo, criatividade, socialização, capacidade de liderança e argumentação, entre outras. Isto torna o RPG uma ferramenta possível de ser utilizada tanto para o ensino quanto para o crescimento pessoal de seus jogadores e mestres.

¹ **Sistemas de RPG:** Os sistemas de RPG são tudo que envolve as regras e diretrizes de como jogar e como montar os **personagens** e **cenários**. São descritos em um **livro de regras** e, geralmente, eles vem acompanhados de um cenário próprio, já que são feitos com base em um universo/mundo específico, mas alguns podem ser utilizados em outros cenários. (CARVALHO; SILVA, 2017).

² Este será o termo mais utilizado neste trabalho para denominar os narradores, pois assim será possível a aproximação do leitor com a comunidade através, também, de sua linguagem.

³ **Cenários de RPG:** O cenário não se restringe a apenas descrições da geografia local, mas também envolve as lendas, os hábitos, as leis, as crenças do lugar onde se passa a história. Se trata do plano de fundo da aventura e, sem ele, não existe imersão. Além disso, ele dá o tom da narrativa: é uma aventura de terror? Ficção Científica? Tudo depende no cenário em que ela se encontra (CARVALHO; SILVA, 2017).

Entretanto, o RPG vem se modificando com o tempo. Hoje os *rpgistas*⁴ não se limitam mais ao uso de seus livros de regras⁵, passando a utilizar diferentes fontes para criarem suas histórias, personagens e, até mesmo, seus próprios sistemas de regras baseados em suas experiências como jogadores e mestres.

Assim como diversas outras comunidades, os *rpgistas* se inseriram nas redes sociais, criando grupos para trocar experiências de jogo, montar *mesas*⁶, se atualizar em relação aos lançamentos, divulgar eventos, entre outras atividades de interesse. Um exemplo desse tipo de comunidade é o grupo⁷ e página⁸ do *Facebook* “Minas de Mória”, um grupo criado para mulheres que se interessam pelo jogo, mas que não encontravam um ambiente em que se sentissem seguras e acolhidas, pois, assim como diversos outros meios, este coletivo também está sujeito a preconceitos como, por exemplo, o machismo. Em seu trabalho de conclusão de curso, Silveira (2019) busca compreender a desigualdade de gênero e a dominação masculina presentes, também, neste tipo de jogo e alguns de seus impactos. Ele emprega como metodologia a entrevista e sua população são cinco mestres e jogadoras de RPG. O autor conclui que as mesas de RPG podem ser espaços hostis “com falas e ações machistas e misóginas” e, observando os manuais, percebeu que:

[...] em geral não ajudava muito, mulheres em biquíni de metal lutando lado a lado de homens blindados da cabeça aos pés, plots de aventura baseados em estupro, ou aventuras “ficcionalis” onde personagens mulheres eram estupradas, por vezes pelos personagens jogadores. (SILVEIRA, 2019, p. 45).

Os objetivos de proteção da comunidade “Minas de Mória” são indispensáveis, como se pode observar a partir da existência de um movimento denominado *Gamergate*, também citado pelo autor, que é um movimento que quer manter a cultura *gamer* como está, “assegurando sua masculinidade e aterrorizados dos movimentos sociais feministas” (SILVEIRA, 2019, p. 45), ficando, assim, perceptível a reprodução

⁴ Este termo será utilizado para se referir àquelas pessoas que jogam RPG, seja como jogadores ou como mestre.

⁵ **Livros de regras:** [...] Trata-se de um compilado de regras (para combate, criação de personagens, resolução de conflitos) e descrições do cenário de um RPG (países, culturas, sistema monetário, religião, raças, etc.). Ele normalmente é lido de forma dinâmica, conforme os jogadores e/ou mestre tenham alguma dúvida em relação ao sistema ou para que o mestre saiba detalhes do cenário para criação de uma aventura. [...]. (CARVALHO; SILVA, 2017).

⁶ Mesa é o termo utilizado para nomear um grupo de jogo.

⁷ <https://www.facebook.com/groups/minasdemoriarpq/>

⁸ <https://www.facebook.com/minasdemoriarpq/>

de comportamentos e características de nossa sociedade, mesmo aqueles que são hostis a uma parcela da população.

Além das motivações apresentadas acima, do ponto de vista pessoal, justifica-se a relação da autora com o tema por pelo menos 10 anos, durante os quais percebeu o potencial deste jogo. Em seu curso técnico em Biblioteconomia, ela iniciou seus estudos em relação ao RPG, que se concretizaram no trabalho de conclusão de curso intitulado “*Role Playing Game (RPG) na Biblioteca Escolar: um incentivo a leitura para jovens*”, no qual apresenta uma proposta para a utilização deste jogo em Bibliotecas Escolares.

Fica evidente, portanto, que o RPG vem sendo explorado de diversas maneiras e por diferentes áreas do conhecimento, mas esta realidade corresponde, também a Ciência da Informação (CI)? Na prática, acontecem algumas ações, como, por exemplo, na Biblioteca Pública do Paraná que, desde 2013, tem encontros semanais de grupos de RPG onde “durante as reuniões, os jogadores ficam à vontade para interagir com outros entusiastas do jogo. Interessados em conhecer o universo do RPG também podem participar.” (BPP, 2015). A mesma instituição deu início ao projeto “Sábado Lúdico”, em 2016, a partir de um *feedback* do grupo de RPG que joga todos os sábados nas imediações, e que se tornou mensal em 2019. Este projeto acontece na Seção Infantil da BPP e destina-se a crianças de 06 a 12 anos, oferecendo uma programação com “[...] atividades que contribuem para a socialização e estimulam a imaginação dos participantes por meio de jogos de tabuleiros, card games e RPG” (GROSS, 2019).

Portanto, a fim de fomentar a literatura sobre o assunto na CI, esta pesquisa se propõe a responder o seguinte problema: “Como a Ciência da Informação tem abordado o tema RPG em seus estudos?”. Para isto, foram elaborados os objetivos geral e específicos apresentados a seguir.

1.1 OBJETIVOS: MISSÕES RECEBIDAS

O objetivo principal desta pesquisa é elaborar um panorama da produção científica nacional e internacional na Ciência da Informação sobre o tema RPG, que se desdobra nos seguintes objetivos específicos:

- a) Identificar o tema das pesquisas que têm como objeto de estudo o RPG;

- b) Verificar os idiomas dos textos e periódicos utilizados nas publicações;
- c) Verificar o crescimento da produção científica;
- d) Descrever como são abordados os estudos na Ciência da Informação que utilizem o RPG (perspectivas teóricas, objetivos, métodos e aplicações).

Para tal, apresenta-se inicialmente o histórico do RPG, de sua criação na década de 1970, passando por sua chegada ao Brasil e alcançando a atualidade, com o propósito de compreender este fenômeno de forma completa. Após, são descritas a CI, com suas características atuais principais e as subáreas em que ela está dividida de acordo com Araújo (2014), e diversas práticas dentro da Biblioteconomia, Museologia e Arquivologia que já utilizam o RPG.

2 HISTÓRIA DO RPG: APRESENTANDO O CENÁRIO DA AVENTURA

No início da década de 1970, Gary Gygax e Dave Arneson se juntaram para reformular os antigos *war games* ou jogos de estratégia de maneira que, ao invés de controlar exércitos, passam a fazê-lo com apenas um personagem. Com influência das histórias de fantasia, como as descritas por Tolkien em seus livros, é criado em 1973 e lançado em sua versão comercial em 1974 pela TSR o primeiro RPG: *Dungeons and Dragons* (D&D).

Em seis anos, devido ao grande sucesso, sua primeira edição atingiu a marca de mais de um milhão de cópias vendidas. A partir deste momento, o RPG foi se popularizando e novos cenários e sistemas foram lançados (Figura 1) como, por exemplo, o *Traveller* que foi o primeiro RPG de ficção científica e que, junto com o cenário diferenciado, trouxe uma nova forma de jogar em que, ao contrário do que ocorria no D&D, não é mais necessário seguir uma lógica interna da classe⁹ do personagem¹⁰.

⁹ Uma das principais características que define um personagem de um jogador é a classe que, juntamente com a raça, forma a sua base. Também chamadas de profissões, as classes são definidas pelo cenário, ou seja, cada cenário traz uma variedade de classes diferentes que o compõem. Em um cenário de fantasia medieval, por exemplo, é comum de se achar magos, guerreiros, arqueiros, ladinos, bardos, sacerdotes, entre outras. (CARVALHO; SILVA, 2017).

¹⁰ No D&D um guerreiro, por exemplo, não pode ter habilidades que não estejam ligadas a esta classe, o que, de acordo com este novo sistema, não é mais necessário.

FIGURA 1 – Linha do Tempo: RPG



Fonte: SILVA; SILVA (2020a)

Na década seguinte, o RPG estava em alta nos EUA e na Inglaterra, onde

estavam sendo lançados diversos RPGs baseados em obras literárias como, por exemplo, o *Middle-Earth Role Playing* (MERP), ambientado oficialmente na Terra Média criada e descrita por Tolkien em suas obras.

Em 1985 são lançados dois sistemas realmente inovadores: o *Call of Cthulhu* e o *Amber*.

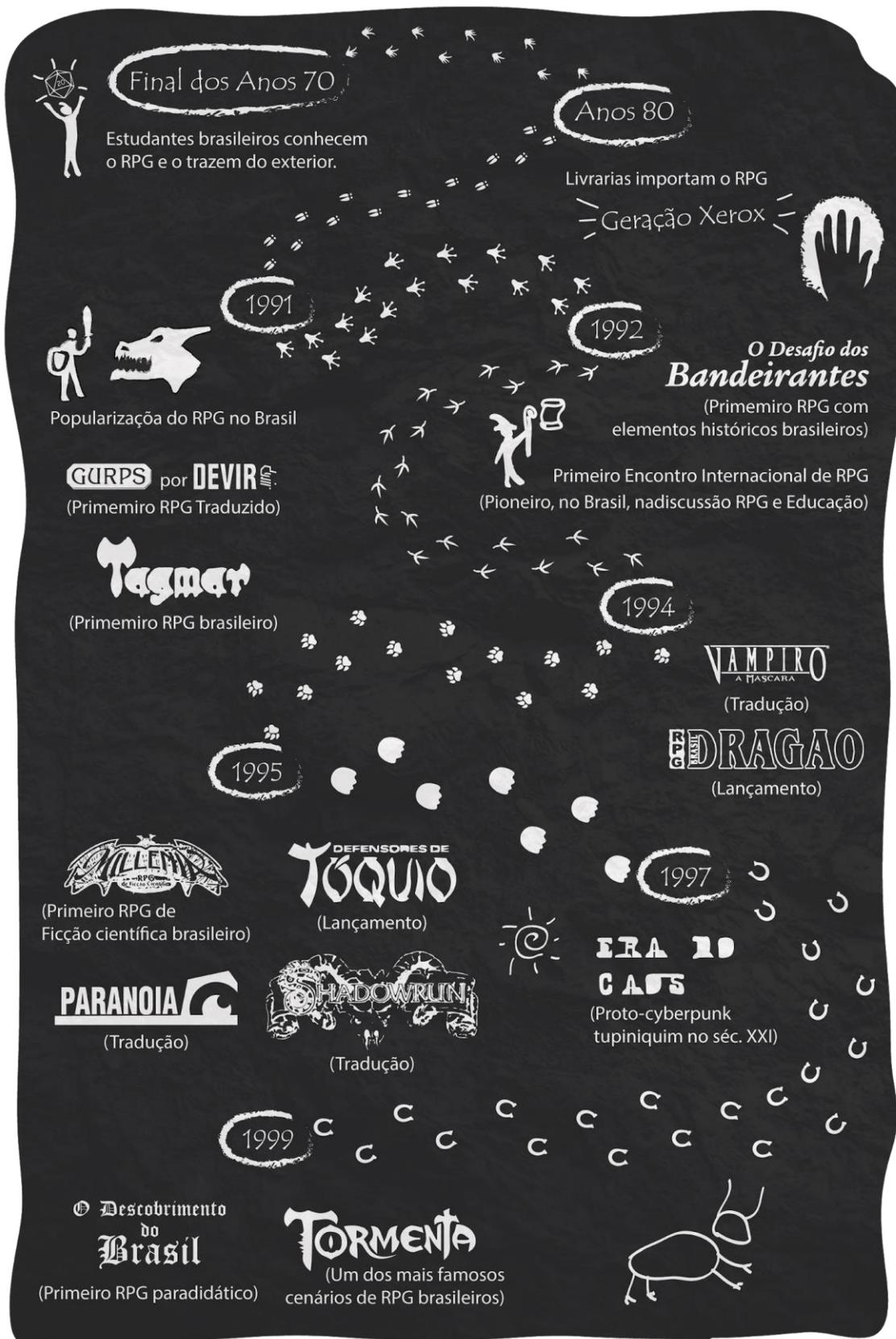
Call of Cthulhu, foi o primeiro ambientado em um cenário de terror, baseado na obra de H. P. Lovecraft. Nele os jogadores interpretam personagens que estão fadados à loucura, pois quanto mais descobrem sobre o sobrenatural, mais perdem a sanidade. *Amber* é um RPG que não utiliza dados, elaborando novas formas de definir as ações. (VASQUES, 2008, p. 23)

Assim como *Call of Cthulhu*, hoje já é possível encontrar diversos cenários nos quais a principal característica é o desenvolvimento psicológico dos personagens como, por exemplo, alguns em que a superação de traumas é o objetivo a ser alcançado pelos jogadores. *Amber* foi o primeiro a se desvencilhar dos dados, porém atualmente já existem diversos sistemas diferenciados que utilizam desde o baralho comum, o Tarot ou apenas a interpretação, entre outras maneiras, para definir as ações.

No ano de 1988, Steve Jackson cria o *Generic Universal Role Playing System* (GURPS), um sistema universal de regras que pode ser utilizado para jogar em qualquer ambientação desejada. Assim, um *rpgista* não precisa aprender todo um sistema novo de regras caso deseje jogar em um ambiente diferente.

No Brasil, o RPG chegou no final da década de 1970 através de estudantes que traziam o jogo dos EUA. Já no início da década de 1980 as livrarias começaram a importar o RPG, mas, por ser algo caro, a forma de se ter acesso era através de fotocópia. A Figura 2 mostra a trajetória do RPG no Brasil.

FIGURA 2 - Linha do Tempo: RPG no Brasil



Fonte: SILVA; SILVA (2020b)

Apenas em 1991 a Devir Livraria lançaria a primeira tradução para o português de um livro de RPG. Neste mesmo ano, é lançado pela GSA o primeiro RPG brasileiro, chamado Tagmar, de fantasia medieval (Figura 2).

Em 1992 a Devir Livraria foi a responsável por organizar, no Brasil, o primeiro Encontro Internacional de RPG, realizado em São Paulo, o qual também foi pioneiro dos estudos do RPG na educação:

Esse encontro anual, talvez a maior fonte de divulgação do RPG no país, se realiza em três dias, sendo que no primeiro há visitaç o de alunos das escolas inscritas gratuitamente, fato que possibilita a participaç o de muitas escolas p blicas. Em 1998, 1200 alunos estiveram presentes, embora o n mero de interessados fosse o dobro. Isso levou os organizadores a acrescentarem um per odo maior no ano seguinte, ampliando o n mero de participantes. Como o evento acontece nos tr s dias finais (sic) de semana,   na sexta-feira que os alunos participam e, no final desse dia, h  uma atividade com os professores, abrindo-se espaço para uma avaliaç o e troca de experi ncias. Os docentes que se interessarem em conhecer melhor o RPG, um produto cultural relativamente novo em fase de popularizaç o, t m a  uma boa oportunidade de faz -lo. (HIGUTHI, 2000, p. 209)

Este evento teve sua  ltima ediç o em 2015, que aconteceu juntamente com o Anime Friends, um evento focado inicialmente em *animes*, *mang s* e cultura japonesa, mas que, com o passar do tempo, absorveu em sua programaç o os games e a cultura pop como um todo. Al m desse, outros eventos aconteceram, como, por exemplo, o “Dia do RPG”, realizado em 2017 no Amap  onde, al m do RPG, teve em sua programaç o *cardgames*¹¹ e torneio de *swordplay*¹².

Nos pr ximos anos, v o sendo lançados diversos RPGs de temas variados e, em 2000,   lançada a terceira ediç o do D&D, totalmente reformulado: “Com um conceito art stico renovado, o D&D libera o sistema D20 como licena aberta, permitindo que qualquer editora lance suplementos para seus livros b sicos” (VASQUES, 2008, p. 25). Esta licena foi a primeira a ser criada, por m outras formas de abrir o conte do do cen rio e o sistema foram sendo desenvolvidas ao longo do tempo. Um exemplo   o *Open Game Content* (OGC), uma licena livre de direitos de propriedade que permite a publicaç o do conte do de forma aberta, ou seja, “pode ser usado livremente por todo mercado, at  mesmo entre outras empresas, [...] voc  pode colocar nos seus livros, mesmo que o seu livro seja vendido, sem precisar pagar

¹¹ Jogos de carta como Yu-Gi-Oh, Magic, Pok mon, entre outros.

¹² Torneios de guerra de espadas (normalmente feitas com materiais que n o machucam como, por exemplo, espuma).

nada para as empresas” ([FABIANO], 2011). Este tipo de iniciativa garante que o material com informações livres seja cada vez maior, o que favorece muito mais aos jogadores do que as empresas que lançam este tipo de material.

Assim como diversos outros *hobbys*, o RPG passou por mudanças e adaptações ao longo do tempo e, com isso, surgiram variações dele. Algumas dessas novas modalidades continuam com um formato mais próximo do original, como é o caso do *Livro-Jogo* e do *Live Action Role Playing* (LARP). O livro-jogo é um RPG para jogar sozinho, em que o leitor-jogador deve fazer escolhas entre as opções oferecidas e, muitas vezes, também precisa de dados para definir o resultado destas escolhas. Já o LARP é uma encenação feita por grupos de dezenas a centenas de pessoas, normalmente usando fantasias e outros recursos de ambientação e chegando muito próximo a uma peça de teatro.

Entretanto, outras versões deste jogo foram além e incluíram a tecnologia. É o caso do *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) e dos jogos de videogame. O MMORPG é uma versão online do jogo, em que milhares de pessoas se conectam ao mesmo tempo, criando e evoluindo seus personagens, enfrentando monstros e cumprindo missões. Neste tipo de jogo, normalmente, há interação entre os jogadores, seja para criar um time e vencer um chefe de masmorra, seja apenas para conversar. Os jogos de videogame, geralmente, ao contrário do MMORPG, não possibilitam essa interação direta entre jogadores, apenas com os personagens do jogo em si. A dinâmica, porém, é bem próxima ao jogo original, no qual o jogador cria um personagem, completa missões dadas pelo jogo, explora o mundo e evolui conforme avança na trama. Apesar de normalmente não ser possível a interação direta entre os jogadores nos jogos de videogame, criam-se comunidades para discutir o jogo, compartilhar dicas, entre outras atividades.

Na presente seção foram apresentados os tipos de RPG, seu histórico e características, a próxima mostra sua relação com a ciência.

2.1 RPG NA CIÊNCIA: UM COMEÇO PARA A AVENTURA

O RPG é um jogo muito versátil, cooperativo e onde o imaginário é a plataforma principal para sua realização. É por este motivo que diversas áreas do conhecimento o utilizam em seus estudos e práticas em todo mundo.

No Brasil, a área que mais se destaca é a Educação, por ter um histórico longo

com este jogo tão versátil. Diversos eventos envolvendo ambos acontecem no país a partir de, pelo menos, 2002 quando foi organizado e realizado, em São Paulo, o I Simpósio de RPG e Educação que marcou a divisão dos eventos destinados aos jogadores e os designados a ampliar as discussões sobre o RPG.

O 1 Simpósio RPG & Educação – Palavra: Transformação e Conhecimento, promovido pela LUDUS CULTURALIS, com apoio de Devir Livraria, da Terramédia, APEOESP e SINPEEM, realizado no Mart Center, São Paulo-SP, entre os dias 24, 25 e 26 de maio de 2002, representou uma primeira oportunidade para que educadores conhecessem diversos trabalhos e pesquisas acadêmicas que mostram por que e como usar o RPG em sala de aula, ou fora dela, por meio de palestras, mesas-redondas e oficinas.

O Brasil está na vanguarda da discussão sobre a inter-relação do RPG com a educação, mas ainda estamos longe de concretizar nossos sonhos mais audaciosos. Educar é um ato de bravura e coragem, pois requer paciência e altruísmo diante da dura realidade em que vivem os professores, da carência de ferramentas, de apoio e de estímulo. (REDERPG, 2004).

A partir deste primeiro evento, aconteceram nos anos de 2003, 2004 e 2006 o segundo, terceiro e quarto Simpósios RPG e Educação, respectivamente. Cada um desses eventos trouxe novas pesquisas sobre o tema, bem como novidades na organização do evento em si.

O período do início dos anos 2000 foi bastante rico para a pesquisa sobre o RPG, principalmente pela Educação. Inúmeros eventos que abordaram este assunto foram realizados em diversas partes do país, dando visibilidade positiva para este jogo que andava sendo alvo de notícias sensacionalistas, uma vez que a mídia estava fazendo ligações dele com casos de assassinato como, por exemplo, o que ocorrera no ano de 2001 em Ouro Preto (MG), e que ficou conhecido como “caso Aline” (RAMOS; SOUZA; BARBOSA, 2018). Este e outros casos semelhantes incitaram o preconceito com este jogo em todo o país, e as cidades Vila Velha (ES)¹³ e Guarapari (ES)¹⁴ chegaram a lançar leis proibindo o comércio do jogo.

Neste período foi criada a ONG Ludus Culturalis (2001-2008), que foi responsável pela maioria dos eventos de RPG e Educação realizados:

¹³ VILA VELHA. **Lei nº 3909 de 15 de março de 2002 (PROMULGADA)**. Proíbe a comercialização do jogo RPG (role playing game) no município de Vila Velha e dá outras providências. Disponível em: <http://www.vilavelha.es.gov.br/legislacao/Arquivo/Documents/legislacao/html/L39092002.html>. Acesso em: 08 abr. 2020.

¹⁴ GUARAPARI. **Lei nº 2.506, de 14 de setembro de 2005**. Dispõe sobre a proibição de comercialização em bancas de jornais e revistas e em estabelecimentos congêneres de jogos de RPG - role-playng (sic) game e dá outras providências. Disponível em: <http://www3.cmj.es.gov.br/Arquivo/Documents/legislacao/html/L25062005.html?fbclid=IwAR1Z3lyn4qLcuxvigOEHaPvjekQNwM90o3y4rekVc-gMsra7NYbV9HU581w>. Acesso em: 08 abr. 2020.

A LUDUS CULTURALIS foi criada com o objetivo básico de promover o Simpósio RPG e Educação, que teve quatro edições entre 2001 e 2008, fundada por educadores e praticantes de RPG que queriam demonstrar (sic) que o RPG podia ser algo mais além de excelente forma de entretenimento. (NEVES, 2011).

Além dos simpósios, a ONG foi responsável por outros eventos como, por exemplo, I e II Colóquios Curitiba RPG Educação, Dia D RPG, Jornadas Lúdicas, entre outros.

No ano de 2019 foi realizado o I Seminário de RPG em Educação, organizado pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Pará, que contou com palestras, mesas redondas, debates e partidas de RPG.

Além de diversos eventos, a Educação conta com uma gama grande de estudos sendo realizados como, por exemplo, o já citado artigo de Zamariam (2016), que trabalha o ensino da literatura com o uso do RPG. Mas a literatura não é a única matéria a se utilizar deste recurso, podemos citar, também, o trabalho de conclusão de curso de Garcia (2019), que traz o uso do RPG na Sociologia, através do sua experiência de estágio no Colégio de Aplicação da UFSC. O autor e sua companheira de estágio utilizaram o RPG como método de avaliação ao final de dois eixos trabalhados durante as aulas, sendo o primeiro eixo “Meritocracia e os capitais de Bourdieu” e o segundo “Gênero e Sexualidade”.

Assim como as disciplinas humanas e sociais, as exatas também se apropriaram deste jogo, como mostrado por Nascimento Júnior e Piassi (2015) em artigo apresentado na 19ª Reunión Nacional de Educación en Física, onde fazem um relato de experiência de seu uso em aulas de Física para alunos do primeiro ano do Ensino Médio da rede pública federal de São Paulo.

Não é somente o Brasil que possui eventos e publicações relacionadas à Educação e ao RPG. Um exemplo disso é o livro publicado a partir das experiências compartilhadas na quarta WyrdCon, em 2013, uma conferência que ocorre nos Estados Unidos que tem dois objetivos principais, sendo eles:

1) Aumentar a exposição a várias formas de narração interativa ao vivo, fornecendo eventos divertidos e imersivos. 2) Criar uma experiência educacional que promova o diálogo entre o Live Interactive Storytelling e outras formas de entretenimento de mídia, oferecendo uma oportunidade para os participantes e produtores criativos de jogos ao vivo e propriedades de mídia cruzada aprenderem uns com os outros. (BOWMAN; VANEK, 2013, p. 6, tradução nossa).

Apesar de seu foco estar no LARP, o RPG também aparece neste evento, pois se trata de uma outra forma de “narração interativa ao vivo”. Ilustrando isto, neste livro há o capítulo escrito por Hoge (2013), em que o autor relata sua experiência com estes dois tipos de narrativas e seu uso na aprendizagem, dando diversas dicas baseadas em sua vivência com a *Renaissance Adventures*, empresa que criou em 1995, “criando um programa de aprendizado experimental divertido e inspirador por meio de RPGs de mesa e larps” (HOGE, 2013, p. 48, tradução nossa).

Mas não é somente a Educação que vem estudando este jogo. Podemos observar isso no trabalho de Périer (2017), que estuda o RPG como uma nova forma de narrativa seriada, abordando conceitos da Literatura. A Psicologia também trouxe seu olhar para os estudos com o RPG, através de seu uso como forma de treinamento de habilidades para o enfrentamento ao uso de drogas por adolescentes (ARAÚJO; OLIVEIRA; CEMI, 2011; SCATTONE; TUCCI, 2018).

Uma notícia publicada na *Nat Biotechnol* em 2008 fala de um RPG feito pela Universidade de Londres a pedido de um grupo de especialistas ligado ao governo do Reino Unido chamado *Bioscience Futures Forum* (BFF), cujo objetivo era “gerar algumas respostas e ações de alto nível para uma próxima revisão da política relacionada à biotecnologia, a ser submetida ao governo do Reino Unido neste outono” (THIS [...], 2011, não paginado). Ou seja, este jogo seria utilizado para a tomada de decisões governamentais em relação a Biotecnologia, área importante para o desenvolvimento e aperfeiçoamento da Medicina e da Agricultura, entre outras áreas.

É possível perceber que o RPG vem sendo visto como algo a ser estudado a alguns anos por diferentes áreas e de diversas formas. Mas o mesmo ocorre na CI? É o que tentaremos descobrir nesta pesquisa. O próximo item apresenta a relação entre a CI e o RPG, tratando algumas abordagens teóricas e aplicações na Biblioteconomia, Arquivologia e Museologia.

2.2 RPG E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO: O ENCONTRO ENTRE DOIS MUNDOS

A Ciência da Informação (CI) nasceu entre as décadas de 1940 e 1960 no contexto anglo-saxão e, a partir deste ponto, se espalhou por outras diversas regiões

do mundo. Este período é identificado como Primeira CI e posterior a esse período de CI Atual (ARAÚJO, 2014).

A fase Primeira CI continua existindo mesmo na contemporaneidade, no entanto, é evolutiva pois agregou outras demandas e entendimentos originando a CI Atual. Segundo Araújo (2014), a Primeira CI é marcada por duas características principais: a) preocupação com a circulação de documentos da melhor forma possível, focando sempre na produção de qualidade; b) foco no conteúdo dos documentos, ou seja, na informação que eles continham. Já a CI Atual, segundo Araújo (2014), caracteriza-se por ser: a) ciência de natureza interdisciplinar; b) ciência pós-moderna; e c) ciência humana e social.

Com relação às características da CI Atual, é importante definir o conceito de interdisciplinaridade antes de associá-lo com a CI. A **interdisciplinaridade**, conforme Cunha e Cavalcante (2008), é um conceito oriundo das áreas da Educação e da Filosofia e que foi posteriormente incorporado na CI. De acordo com os autores, interdisciplinaridade é uma:

interação existente entre duas ou mais disciplinas e que pode ir da simples comunicação de ideias até a integração mútua dos conceitos dirigentes, da epistemologia, da terminologia, da metodologia, dos procedimentos, dos dados e da organização da pesquisa e do ensino a eles relacionados [...] (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, p. 210).

Assim como os autores, Pombo (2005), que busca definir a interdisciplinaridade através da origem da palavra, a define como uma inter-relação entre disciplinas, estabelecendo uma ação recíproca. A natureza interdisciplinar da CI poderia, então, estar relacionada com a forma em ela foi criada, onde cientistas de diversas áreas buscavam pela solução para o problema da grande quantidade de informação existente.

Para Araújo (2014, p. 119), esta natureza interdisciplinar da CI acontece no “fazer dialogar, dentro dela, às contribuições das diferentes áreas do conhecimento”, ou seja, quando ela se apropria de conceitos de outras áreas do conhecimento e os utiliza de acordo com sua perspectiva.

Esta interdisciplinaridade está presente também no RPG, pois ele possibilita o uso de diferentes informações e conceitos, além de ser frequentemente utilizado em pesquisas e práticas de diversas áreas como, por exemplo, Geografia, História,

Física, Literatura, Educação, Psicologia, Agricultura e, também, como o presente estudo pretende evidenciar, a CI.

A segunda natureza da CI Atual, a temática da **pós-modernidade**, no meio acadêmico, surgiu através de debates entre pensadores que defendiam “[...] que passou a existir, na segunda metade do século XX, uma ampla mudança nos vários campos da existência humana [...], atestando a superação do momento histórico embasado pelos princípios iluministas - a modernidade” tais mudanças não seriam significativas ao ponto de se “caracterizar [como] uma passagem para um novo momento histórico” (ARAÚJO, 2014, p. 120). Foi através deste debate que se chegou ao consenso de que uma nova forma de fazer ciência surgira no final do século XX.

De acordo com Araújo (2014), esta discussão chegou na CI através de Gernot Wersig, que a definia como uma ciência pós-moderna, pois, ao invés de estar “voltada para a compreensão dos fenômenos do mundo”, ela estaria “voltada para a resolução dos vários problemas causados justamente pelas ciências modernas” (ARAÚJO, 2014, p. 120).

Segundo Cardoso (1996, p. 78): “Quer optemos pela adoção do termo pós-modernidade ou pela compreensão do fenômeno como exacerbação da modernidade, não pode ser negada a mudança do paradigma sócio-cultural em andamento sob nossos olhos”. Ou seja, se faz necessária uma nova forma de se fazer ciência para que acompanhe as mudanças que ocorrem na sociedade.

Esta nova forma de fazer ciência, na CI, se manifesta, por exemplo, no objeto de estudo da mesma, que se caracteriza por uma nova forma de olhar para os diversos fenômenos da realidade que, com o passar do tempo, ficou conhecido como o “olhar informacional” sobre o real (ARAÚJO, 2014). É este olhar da CI que a diferencia das demais ciências.

A terceira característica da CI é o fato de ela ser uma **ciência humana e social**. Ela não começou assim, mas foi condicionada “pelas determinações tecnológicas e por interesses estratégicos e, nesse contexto, viu-se mais bem atendida pelos referenciais das ciências exatas, como atestou a fundamentação buscada na teoria matemática da comunicação” (ARAÚJO, 2014, p. 121-122). A mudança ocorreu no momento em que se começou a enxergar os sujeitos como principais atores dos sistemas de informação. Foi esta percepção que fez com que se buscasse modelos próprios das ciências humanas para o estudo da informação (ARAÚJO, 2014).

A CI não abriu mão de suas características iniciais, mais voltadas para o documento, sua descrição e recuperação, e sim acrescentou novas características conforme a sociedade e a própria ciência foram se modificando. Isso fica evidente nos escritos de Araújo (2014) quando descreve às subáreas da CI.

De acordo com o autor “embora a identificação destas subáreas possa variar muito conforme o ponto de vista, adotou-se aqui uma divisão em que se identificam seis subáreas”, sendo elas: a) fluxos da informação científica; b) representação e a recuperação da informação; c) estudos de usuários; d) gestão do conhecimento; e) economia política da informação; e f) estudos métricos da informação (ARAÚJO, 2014, p. 123). Dentre essas seis subáreas, as duas primeiras já se encontravam no contexto inicial da CI, quando o registro e a recuperação dos documentos na esfera científica era o foco da área. Já as demais foram surgindo conforme a CI incorporava outras perspectivas em seus estudos como, por exemplo, o olhar para o sujeito que pode ser visto na subárea “estudos de usuários”.

O **fluxo da informação científica** já era uma preocupação nos primeiros estudos da CI e estava associado a dois problemas emergentes na época: o fenômeno da explosão informacional, que dificultava o acompanhamento da evolução do conhecimento pelos cientistas e a sua necessidade de acesso de diversas informações de forma eficiente e rápida (ARAÚJO, 2014).

Neste contexto, esta subárea tinha preocupação em “conhecer e caracterizar as fontes, os serviços e os sistemas de informação”. Proliferaram, então, estudos com olhar para as fontes de informação (formais e informais) com o intuito de definir seus “tipos, com suas características, vantagens e desvantagens em termos de rapidez, acessibilidade, perenidade, custo, etc.” (ARAÚJO, 2014, p. 124).

O primeiro modelo a se tornar mais conhecido foi o de William D. Garvey e Belver C. Griffith, que forneceu um verdadeiro mapa dos tipos de informação existentes, suas características e seu movimento no âmbito dos diferentes fluxos. (ARAÚJO, 2014, p. 125)

De acordo com o autor, inicialmente, foram estudados com maior frequência as fontes formais, porém, com o passar do tempo, as fontes informais foram ganhando maior destaque. O mesmo pode ser observado acerca do RPG, que é um jogo que possibilita o estudo de ambos os tipos de fontes, pois ele apresenta um manual em forma de livro, além de permitir o uso de diversas fontes como inspiração para a

construção da história e de seus personagens, como, por exemplo, filmes, jogos e memórias pessoais de situações diversas.

Na CI, com o tempo, foi-se percebendo a necessidade de entender o fluxo dessas fontes de informação e não mais simplesmente classificar seus diversos tipos. Este tipo de estudo ficou conhecido como *comunicação científica* (como esta subárea é comumente conhecida). Segundo Araújo:

Esses estudos permitiram identificar que a ação dos cientistas em relação à informação não se identificava apenas com as características da própria informação (da fonte de informação) mas também com o conhecimento que esses cientistas tinham do assunto, com a avaliação feita por eles em relação à importância dessa fonte em relação ao estado do conhecimento científico daquele campo (ARAÚJO, 2014, p. 125).

Este tipo de estudo fez com que o foco se desviasse da informação enquanto documento e fosse para o seu fluxo, transferência, comunicação. Com este novo foco e o avanço da tecnologia, o conceito de *rede* se tornou importante para os novos estudos. Conforme Araújo (2014, p. 126), este conceito chegou à CI através de duas vias: estudos sociológicos sobre o fazer científico e as possibilidades graças ao desenvolvimento das tecnologias digitais.

Os estudos mais atuais, para esta época, segundo Araújo (2014, p. 126), buscam compreender “[...] as diferentes associações e interações entre os cientistas expressas nos seus produtos [...]”, ou seja, compreender o fluxo da informação científica através dos documentos gerados pelas diferentes pesquisas. Outra tendência desta subárea é a de “[...] aliar questões políticas de ciência e tecnologia (regulamentação, financiamentos e divulgação) a questões culturais, econômicas e tecnológicas [...]” (ARAÚJO, 2014, p. 126). Este tipo de estudo, segundo o autor, faz surgir mais uma tendência que pretende compreender o impacto da tecnologia digital no fluxo da informação científica e que se baseiam em conceitos como *e-science* e acesso livre do conhecimento científico e tecnológico.

A segunda subárea proposta por Araújo (2014) é a **representação e recuperação da informação** e, segundo ele, é a que mais buscou se relacionar com a Biblioteconomia através de seus instrumentos de descrição e classificação bibliográficas. É por causa dessa ligação que a denominação *library and information science* foi impulsionada fortemente.

Na década de 1960, esta subárea buscava a melhor forma de representar a informação com o intuito de otimizar sua recuperação. “Os estudos nesse momento conduziram ao surgimento de diversos instrumentos de linguagem controlada e de sistemas de classificação [...]” (ARAÚJO, 2014, p. 127). Este tipo de prática ainda é comum, pois as diversas áreas do conhecimento estão sempre se modificando, ao passo que a sociedade avança através da descoberta de novas tecnologias e novos conhecimentos. Com a CI não seria diferente, assim como as demais subáreas, a recuperação e representação da informação veio se reinventando, “[...] principalmente com o incremento das tecnologias digitais e as novas possibilidades em termos de descrição, classificação e organização da informação [...]” (ARAÚJO, 2014, p. 128) como, por exemplo, as ontologias, cujo conceito advém da filosofia e foi adaptado pela Ciência da Computação, que a transformou em um modelo de dados para representação e organização de conceitos.

A subárea **estudos de usuários**, inicialmente, esteve relacionada com os estudos de “[...] fluxos da informação e hábitos informacionais dos cientistas” (ARAÚJO, 2014, p. 130). Estes estudos iniciais tinham como foco os sistemas informacionais, e somente no final da década de 1970 eles se voltaram para os usuários efetivamente. É neste contexto que Thomas Wilson desenvolveu o tema “comportamento informacional” (ARAÚJO, 2014).

Os diferentes estudos usavam uma perspectiva cognitivista, ou seja, buscavam compreender “[...] o que é a informação do ponto de vista das estruturas mentais dos usuários que se relacionam (que necessitam, que buscam e que usam) a informação” (ARAÚJO, 2014, p. 130). A informação, neste contexto, é vista na perspectiva de um sujeito.

Em determinado momento (1990-2010), as investigações começaram a olhar para o coletivo, tentando compreender “[...] em que medida os critérios de julgamento de relevância dos usuários são construídos coletivamente” (ARAÚJO, 2014, p. 131), ou seja, elas deixaram de olhar para as estruturas mentais do usuário e passaram a observar como o ambiente em que vivem interfere em suas decisões relacionadas às suas necessidades informacionais.

De acordo com Araújo (2014, p. 131), tem-se “[...] buscado analisar as necessidades de informação presentes nas atividades cotidianas dos sujeitos, principalmente relacionadas com as mudanças tecnológicas”. Um exemplo deste tipo de mudança, é a dissertação de Cruz (2011), intitulada “Redes Sociais Virtuais de

Informação sobre amor: comportamento e cultura informacional de usuários do orkut”, na qual o autor faz uma análise qualitativa de cinco comunidades desta rede social que, foi extinta no ano de 2014.

A quarta subárea é a **gestão da informação e do conhecimento** que teve início quando se percebeu que a informação é um recurso importante para as organizações. A partir da Segunda Guerra Mundial, o volume de informação aumentou e este fenômeno fez com que problemas surgissem em termos de uso, circulação e volume físico (ARAÚJO, 2014).

Inicialmente, os estudos tinham uma natureza física, pois se preocupavam com “reduzir o excesso, otimizar a circulação, identificar com precisão às informações necessárias e descartar as inúteis ou redundantes” (ARAÚJO, 2014, p. 132). Neste contexto, as pesquisas se voltaram para a identificação das fontes de informação, bem como sua importância estratégica, mediante diversos critérios voltados para os objetivos das organizações.

Com o passar do tempo, a noção da importância do conhecimento que está na mente das pessoas aumentou e, neste sentido, a contribuição de Polanyi em sua definição de tácito e explícito foi essencial (ARAÚJO, 2014).

Na segunda metade da década de 1990, enxergou-se que os “[...] processos de gestão do conhecimento não poderiam se dar de forma isolada [...]” (ARAÚJO, 2014, p. 134), ou seja, a importância dos conhecimentos desenvolvidos coletivamente e a socialização começou a ser percebida. A cultura organizacional era, então, tema de diversos estudos:

O que deve ser gerido já não é nem o acervo físico de recursos informacionais nem o conhecimento tácito presente na mente das pessoas que compõem a organização: é a própria cultura organizacional, o coletivo de interações por meio do qual conhecimentos tácitos nascem, conhecimentos explícitos são avaliados, utilizados, descartados, complementados. (ARAÚJO, 2014, p. 134).

Um exemplo deste tipo de estudo, é o artigo de Inazawa (2009) intitulado “*O papel da cultura organizacional e da aprendizagem para o sucesso da gestão do conhecimento*”, onde o autor dá ênfase à cultura informacional e seus processos de aprendizagem para se chegar a uma gestão do conhecimento bem-sucedida.

Assim como a gestão da informação e conhecimento, a subárea **economia política da informação** surgiu a partir da percepção da informação como recurso

importante, mas com a diferença de que a segunda tinha uma preocupação com o acesso igualitário à informação por todas as nações.

Os estudos desta subárea se desenvolveram, então, a partir de iniciativas da UNESCO, visando a distribuição da informação em todo o mundo. “A intenção neste momento foi possibilitar, por meio da informação, a disseminação de determinadas formas de se viver” (ARAÚJO, 2014, p. 135-136). A saúde e a agricultura foram às áreas que mais experimentaram este processo.

Na CI, esta reflexão foi realizada a partir da década de 1970, destacando-se a importância da informação para o desenvolvimento das nações e a responsabilidade social da CI como fator no apoio a ações racionais específicas (ARAÚJO, 2014). Com o advento da tecnologia digital, as temáticas desta subárea se modificaram, mas mantiveram a preocupação social e em relação ao acesso à informação e a inclusão de minorias e populações marginalizadas como, por exemplo, estudos sobre inclusão digital e competências informacionais ou sobre os movimentos sociais no meio digital.

A última subárea, **estudos métricos da informação**, teve sua origem na bibliometria, cujo desenvolvimento ocorreu na “[...] elaboração de leis empíricas sobre o comportamento da literatura” (ARAÚJO, 2014, p. 138). Com a criação do *Institute for Scientific Information* (ISI) na década de 1960, os estudos bibliométricos se uniram “[...] às perspectivas de estudos sobre a informação científica e técnica”, buscando, entre outras coisas, analisar artigos de periódicos científicos as citações existentes (ARAÚJO, 2014, p. 138). Estes estudos levaram o ISI, em 1963, a publicar o primeiro índice de citações científicas, denominado *Science Citation Index* (SCI).

Esta subárea vem explorando diversos contextos mais amplos, realizando estudos quantitativos nos mesmos. Como exemplo disso, Araújo (2014, p. 139) indica diversas temáticas, entre elas vale destacar as seguintes: a associação dos estudos de rede aos estudos métricos da informação e dos indicadores cientométricos¹⁵ a contextos concretos de pesquisa; e a compreensão da estrutura social da ciência através das citações presentes na literatura.

As características da CI ao longo de sua trajetória de investigação e seus diversos exemplos de aplicação evidenciam que o RPG pode ser um tema para ser investigado e ser inserido no contexto da CI. Este vínculo iminente é demonstrado a seguir, onde diversas práticas e pesquisas deste cenário serão destacados.

¹⁵ *Cientometria*: estudo da ciência a partir da aplicação de abordagens métricas.

2.2.1 Composições práticas do RPG na CI: um cenário épico a ser explorado

O RPG é um jogo interdisciplinar, formado primordialmente por informação, onde a história e seus personagens são criados a partir da junção de um sistema e de referências do mestre e dos jogadores em diferentes fontes como, por exemplo, livros, filmes, outros jogos, animações, entre outras. É justamente por esse motivo que pode ser estudado pela CI, já que seu principal objeto de estudo é a informação e a interação do ser humano com a mesma.

Apesar da CI já demonstrar uma preocupação com diversos contextos (científico, social, econômico, tecnológico e político), preencher a lacuna teórica no estudo do uso de informação em cenários do cotidiano é um desafio, já que a natureza deste tipo de estudo é diferente da vista nos mais formais (SERAFIM; FREIRE, 2015). Para esses autores, cenário formal é considerado o acadêmico e o profissional, já cotidiano é aquele ligado às atividades de lazer. A realização de estudos voltados para o cotidiano não significa que os modelos já existentes precisam ser eliminados, mas sim que é necessária uma complementação. Na CI as pesquisas que investigam atividades de lazer, na maioria das vezes, contam com a busca e o uso de informações, mas este tipo de assunto não tem sido muito investigado, pois o lazer não costuma ser levado a sério (HARTEL *et al*, 2006).

Em relação ao RPG diversos estudos são possíveis, trabalhando, por exemplo, com grupos de jogo ou com as comunidades formadas a partir deste *hobby*, bem como com as fontes consultadas por eles e/ou as informações trocadas entre eles. Como exemplo, podemos citar o estudo realizado por Carvalho e Silva (2018, no prelo)¹⁶, intitulado “Uma jornada inesperada: o comportamento informacional de mestres de RPG”, por meio do qual foram entrevistados cinco mestres com o intuito de compreender o processo de criação de suas narrativas e a influência do imaginário neste desenvolvimento.

No mesmo caminho, há o trabalho de conclusão de curso de Costa (2019), sob o título “Mediação da Informação no jogo de RPG de Mesa”, uma pesquisa qualitativa em que a autora recolheu respostas de onze jogadores através de um formulário com

¹⁶ Este estudo foi realizado para a disciplina Estudos de Comunidades, Públicos e Usuários do curso de graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e não foi publicado.

perguntas pré-estabelecidas. Seus objetivos eram compreender como as atividades de busca e uso de informação acontecem na criação de narrativas e de personagens de RPG e de que modo os meios sociais, pessoais e profissionais dos jogadores podem ser influenciados pelo jogo.

Veloso (2019) acredita que é possível utilizar o RPG como recurso de ação cultural em diferentes tipos de bibliotecas, relacionando-o ao incentivo à leitura e à mediação da informação. Esta visão também é presente na Museologia, como mostra o trabalho de conclusão de curso de Ribeiro (2017, p. 11), que buscava “[...] analisar o RPG e o LARP¹⁷ em nossa sociedade, buscando realçar suas potencialidades e demonstrar sua utilização para mediações culturais, sobretudo no que tange ao universo dos museus”. Já na Arquivologia, não se encontrou um estudo em que o RPG fosse um dos assuntos principais, porém, a tese de Aldabalde (2015), intitulada “Mediação Cultural em Instituições Arquivísticas: o caso do Arquivo Público do Estado do Espírito Santo”, traz este jogo em suas conclusões, como uma das possibilidades de mediação cultural caso existissem mais colaboradores especializados no arquivo.

Essas pesquisas se relacionam com as práticas já realizadas por diferentes bibliotecas no Brasil como, por exemplo, o evento realizado na Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte em 2018.

Todo mundo sabe que o RPG é um jogo cooperativo e divertidíssimo, onde os jogadores criam personagens e participam de histórias. O que nem todo mundo sabe é que a Biblioteca Pública Infantil e Juvenil tem um acervo de livros e revistas dedicados ao tema. Por isso, a Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de BH convida a todos os que gostam ou têm vontade de conhecer um pouco sobre o tema a se juntarem neste evento num dia de oficinas e atividades especiais sobre o RPG. (BELO HORIZONTE, 2018)

Esta biblioteca possui em seu acervo diversos materiais de RPG, mas, apesar do suporte ainda ser um livro, não se trata de algo comum, pois ele ainda é um jogo e a forma de busca realizada pelos *rpgistas* precisa ser levada em consideração ao inseri-los no acervo. Além disso, os manuais deste jogo não são os únicos itens que estão ligados a ele, existem acessórios como dados, fichas, mapas, miniaturas, entre outras, que podem ser acrescentadas a uma coleção voltada para o RPG. Foi

¹⁷ *Live Action Role Playing* (LARP): modo de jogo onde as pessoas incorporam os personagens, vestindo-se e encenando a história como se fosse uma peça de teatro. Costuma ter de dezenas a centenas de jogadores ao mesmo tempo.

pensando neste cenário que Carvalho e Silva (2017)¹⁸ criaram um tesauro contemplando diversos termos associados ao RPG de mesa tradicional.

Outro estudo que pode ser relacionado com esta realidade é o realizado por Schneider e Hutchison (2015), em seu artigo intitulado “*Referencing the Imaginary: an analysis of library collection of role-playing game materials*”, no qual eles avaliam diversos acervos de materiais de RPG em bibliotecas de todo mundo, observando suas coleções e métodos de catalogação.

Estes são apenas alguns exemplos de práticas e investigações possíveis utilizando o RPG no contexto da CI, abrangendo os três campos de atuação: Biblioteconomia, Arquivologia e Museologia. A presente pesquisa pretende mostrar como CI apresenta esse tema através da produção científica publicada em duas bases de dados internacionais e uma nacional. As etapas para atingir esse objetivo está no próximo capítulo que trata da metodologia.

¹⁸ Este tesauro foi criado na disciplina Linguagem Documentária III (atualmente chama-se Sistemas de Classificação III) do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com a orientação da prof. dra. Rita do Carmo Ferreira Laipelt, no semestre 2017/2. DOI: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12505871.v1>.

3 METODOLOGIA: PLANOS INFALÍVEIS DE UM CONTADOR DE HISTÓRIAS

Esta pesquisa se caracteriza como exploratória, pois pretende contextualizar a temática do RPG no domínio da Ciência da Informação. Este tipo de pesquisa serve para “[...] buscar mais informações sobre determinado assunto de estudo.” (CERVO, BREVIAN, 1996, p. 49). Já a pesquisa descritiva tem como objetivo “a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2010, p. 28).

Optou-se pela abordagem quali-quantitativa porque a revisão bibliográfica traz a tona dados das publicações em diferentes idiomas, localidades, perspectivas teóricas, objetivos, metodologia e aplicações. Do ponto de vista de Michel (2009, p. 39) a abordagem quali-quantitativa se caracteriza por “descrever procedimentos, descobrir tendências, reconhecer interesses, identificar e explicar comportamentos”.

O procedimento utilizado nesta pesquisa foi a *Scoping Review* (revisão de escopo). Este tipo de revisão fornece uma visão geral, ou mapa de evidências, e é utilizado um protocolo detalhado, o que possibilita sua reprodução por outros pesquisadores, diferentemente do que ocorre em uma revisão de literatura narrativa, dominante na Ciência da Informação.

Arksey e O'Malley (2005, p. 22) definem uma estrutura a ser seguida em uma revisão de escopo que contém cinco etapas, sendo elas:

- a) identificar a questão da pesquisa;
- b) identificar estudos relevantes;
- c) seleção do estudo;
- d) mapear os dados;
- e) agrupar, resumir e relatar os resultados.

A primeira etapa consiste na definição da pergunta de pesquisa por meio da estrutura População-Conceito-Contexto (PCC) para delimitação da mesma (Quadro 1), como recomendado pelo Joanna Briggs Institute (JBI) (PETERS *et al.*, 2020).

A **população** é normalmente definida a partir de características dos participantes de uma pesquisa como, por exemplo, idade, gênero, sexualidade, entre outras (PETERS *et al.*, 2020). Neste caso, esta pesquisa tem como população os documentos, ou seja, os artigos revisados por pares, recuperados nas bases de

dados previamente selecionadas da área da Ciência da Informação.

O **conceito** é o que orienta o escopo e a abrangência de uma pesquisa e deve ser claramente articulado. “Isso pode incluir detalhes que pertencem a elementos que seriam detalhados em uma revisão sistemática padrão, como as ‘intervenções’ e/ou ‘fenômenos de interesse’ e/ou ‘resultados’ (conforme relevante para a revisão de escopo específica)” (PETERS *et al.*, 2020, tradução nossa). O JBI indica outros elementos possíveis de serem o conceito de uma pesquisa como, por exemplo, o formato e o conteúdo dos instrumentos incluídos (PETERS *et al.*, 2020). No caso desta pesquisa, o conceito é o RPG, que é fenômeno de interesse da mesma.

O **contexto** varia de acordo com os objetivos de uma pesquisa e pode incluir, entre outros aspectos, “[...] considerações sobre fatores culturais, como localização geográfica e/ou interesses sociais, culturais ou de gênero específicos.” (PETERS *et al.*, 2020, tradução nossa). Neste caso, o contexto é o domínio onde o conceito está sendo estudado, pois a perspectiva que temos para o fenômeno do RPG é o da Ciência da Informação.

QUADRO 1 - Estrutura do PCC

Pergunta: Como a Ciência da Informação tem abordado o tema RPG em seus estudos?		
População	Conceito	Contexto
Artigos revisados por pares, publicados em periódicos e disponíveis em bases da CI	<i>Role Playing Game</i> (RPG)	Ciência da Informação

Fonte: Elaboração própria.

A etapa denominada “identificar estudos relevantes”, por Arksey e O'Malley (2005, p. 23), consiste na definição e aplicação das estratégias de busca. Nesta pesquisa, foram consultadas as bases de dados bibliográficos da CI ISTA, LISA e BRAPCI, contemplando assim trabalhos publicados no contexto nacional e internacional. A *Information Science & Technology Abstracts* (ISTA) abrange mais de 90 periódicos da CI e Biblioteconomia publicados a partir de 1975. A *Library & Information Science Abstracts* (LISA) tem cobertura de mais de 300 periódicos com aproximadamente 40 países e em 20 idiomas, fornecendo uma cobertura bibliográfica ampla da literatura acadêmica relacionada à Biblioteconomia. Já a *Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação* (BRAPCI)

“disponibiliza referências e resumos de 19.255 textos publicados em 57 periódicos nacionais impressos e eletrônicos da área de CI” (BRAPCI, 2010-2019), sendo que destes, 17 são históricos (descontinuados).

O quadro abaixo apresenta as estratégias de busca utilizadas em cada base, bem como os resultados encontrados.

QUADRO 2 - Estratégias de busca

Base	Campo(s) de busca	Palavras ou frases empregadas na busca	Delimitadores	Nº de resultados
BRAPCI	Título, palavras-chave e resumo	rpg	---	1
		role playing game		2
		roleplaying game		0
		role-playing game		5
LISA	Qualquer lugar	rpg OR “role playing game” OR “roleplaying game” OR “role-playing game”	revisado por pares	112
ISTA	Qualquer lugar	rpg OR “role playing game” OR “roleplaying game” OR “role-playing game”	revisado por pares	8

Fonte: Elaboração própria.

Para se ter uma extensão mais aproximada da realidade em relação ao que já foi publicado na área e que contemple o tema RPG, foram utilizadas diversas formas de escrita conhecidas para referir-se ao jogo, sendo elas: RPG, *role playing game*, *role-playing game* e *roleplaying game*. Nas bases ISTA e LISA, com exceção da sigla, as demais formas foram pesquisadas entre aspas e foi utilizado o operador *booleano* “OR”. Exceto na BRAPCI, cujos termos foram pesquisados um a um e sem aspas, pois assim se recuperou mais resultados relevantes, se comparado com a estratégia de busca anterior, já que a base não suporta estratégias com recursos booleanos.

Não foram utilizados filtros de temporalidade ou idiomas, para se ter um retrato mais próximo possível da realidade em relação ao que já foi publicado sobre o tema

na CI. Foi utilizado o filtro “revisado por pares”¹⁹ na ISTA e LISA, para limitar apenas aos trabalhos aprovados pela comunidade científica da CI. Já na BRAPCI, a busca foi realizada nos títulos, palavras-chave e resumos, pois entende-se que, se o estudo trata de RPG, os termos utilizados na pesquisa estão presentes em um ou mais destes campos. Além disso, até a data de realização da pesquisa (novembro de 2019), a BRAPCI não possuía uma forma mais abrangente para isto.

A busca inicial foi realizada no mês de novembro de 2019 e recuperou um total de 128 artigos, sendo: 112 artigos na LISA, 8 (oito) artigos na ISTA e 8 (oito) artigos na BRAPCI (Quadro 3). Todos os documentos encontrados foram inseridos no *software Mendeley* para que fossem gerenciados de acordo com os objetivos do estudo. Este programa facilitou o processo de exclusão das duplicatas e foi essencial no processo de aplicação dos critérios de inclusão e exclusão definidos (Quadro 4). Para uma organização mais eficiente, foram criadas 4 pastas no *Mendeley*, sendo uma para cada base onde estariam os artigos resgatados na pesquisa inicial e uma para os artigos que foram sendo excluídos após a etapa de seleção dos materiais. Posteriormente, foram excluídas duplicatas em cada uma das pastas.

A terceira etapa trata da elaboração e aplicação dos critérios de exclusão e inclusão. Para cumprir com o proposto pelos objetivos da pesquisa, os critérios foram elaborados conforme mostra o quadro 3.

QUADRO 3 - Critérios de Inclusão e Exclusão

Inclusão	<ol style="list-style-type: none"> 1) Todos os idiomas; 2) Acesso completo; 3) Revisado por pares.
Exclusão	<ol style="list-style-type: none"> 1) Duplicidade de artigos; 2) Não revisado por pares; 3) Título não consistente; 4) Tratar sobre outro tipo de RPG que não o definido pela pesquisa; 5) O RPG não aparecer no artigo; 6) Tratar somente de tecnologia e/ou informática e não do RPG.

Fonte: Elaboração própria.

Os critérios foram aplicados entre os meses de fevereiro e março de 2020, e realizados por meio do preenchimento de uma planilha do Google. A escolha pela ferramenta de registro e controle foi feita por conta da praticidade e pela disponibilidade de acesso online.

¹⁹ Este filtro não está disponível na BRAPCI.

Durante o processo de seleção, observou-se que o RPG aparecia de diferentes formas e, portanto, foi necessário definir este conceito. Apesar de existirem uma infinidade de tipos de RPG, este estudo considerou apenas aqueles trabalhos que lidavam com o jogo tradicional ou aqueles em que o *role-playing* (interpretação) estivesse presente como um elemento essencial. O critério para a definição do que é o RPG para a pesquisa foi estabelecido pensando na essência deste tipo de jogo, pois a interpretação de um papel, em uma situação fictícia, onde os personagens devem superar diferentes desafios definidos por um narrador, é a principal diferença entre este jogo e os demais.

A partir do conceito de RPG, foram considerados os critérios restantes para o preenchimento dos dados. A planilha foi preenchida de acordo com 15 categorias, a partir de evidências encontradas nos artigos. Cada artigo foi identificado com a base onde foi encontrado, sua referência completa, o idioma em que foi escrito, o local e a data de realização do estudo. Além disso, foram feitas observações sobre o seu conteúdo e motivos para o *status* atribuído ao mesmo. Foram realizadas três diferentes etapas da seleção (Figura 3), sendo elas:

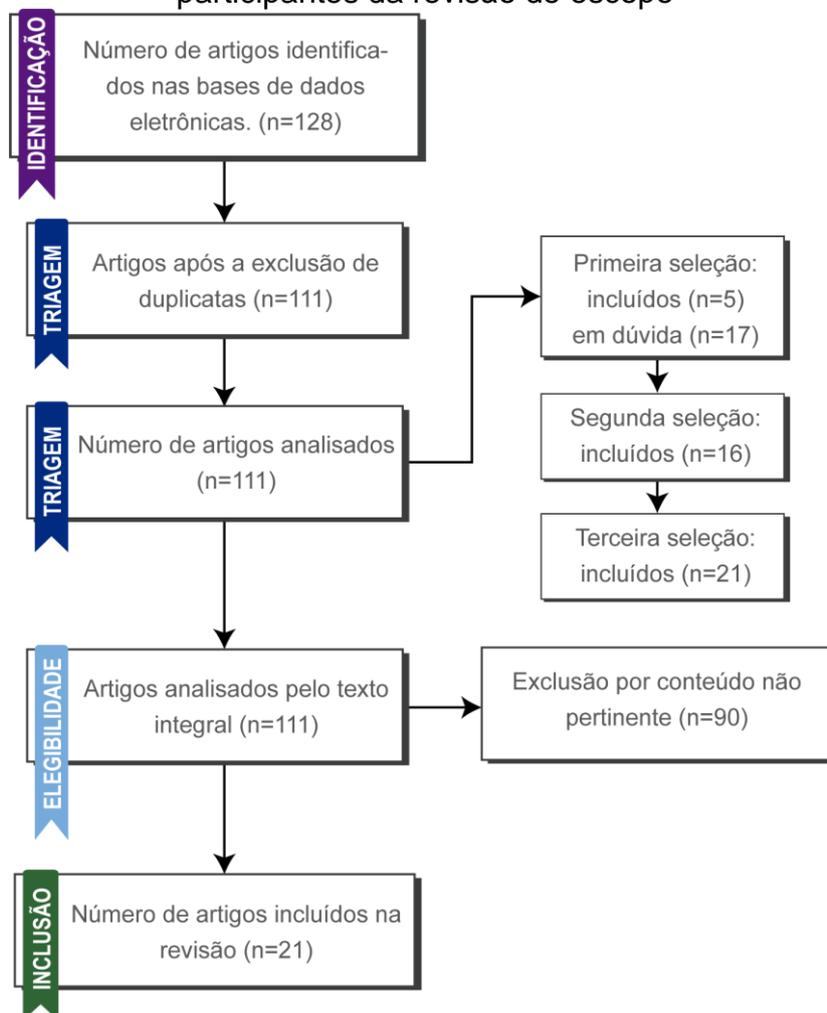
- a) primeira seleção: a partir da leitura inicial de cada texto, os artigos foram incluídos na planilha e identificados com um dos três *status* (incluído, em dúvida ou excluído). Aqueles que levavam o *status* de “incluído” ou “em dúvida” tinham algumas outras características²⁰ coletadas, sendo elas: objetivos, palavras-chave, perspectivas teóricas, métodos, aplicação e principais conclusões.
- b) segunda seleção: em conjunto com a orientadora e a coorientadora, foram analisados os artigos que possuíam o *status* “em dúvida”. Para isto, foram acrescentadas duas novas colunas na planilha: “data da inclusão/exclusão” e “motivo da inclusão/exclusão”. Isto foi feito para que não se perdessem dados desta etapa e para facilitar a interpretação posterior das escolhas realizadas.
- c) terceira seleção: os artigos excluídos foram reanalisados (repetindo a etapa ‘a’ e ‘b’) para checar a padronização da aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Essa organicidade de ir e vir é própria da pesquisa qualitativa que,

²⁰ A definição do que foi considerado para cada uma dessas características está explicada mais adiante, pois tratam-se das categorias de análise desta pesquisa.

na medida que clarifica o processo, padroniza para os demais, retomando e reavaliando quando necessário.

Após a última seleção, obteve-se um total de 21 artigos incluídos e 90 excluídos. Este processo de seleção foi resumido na figura 3.

FIGURA 3 - Diagrama Prisma: sistematização da busca e elegibilidade dos estudos participantes da revisão de escopo



Fonte: SILVA; SILVA (2020c)

A quarta etapa ocorreu juntamente com a terceira, e teve como objetivo mapear os dados a serem analisados posteriormente, ou seja, organizar as informações julgadas importantes de cada um dos artigos. Estas informações variam de acordo com os objetivos da pesquisa, assim como em outras etapas da revisão de escopo. Para esta pesquisa, foram mapeadas as seguintes informações:

- a) idioma: idiomas em que os textos foram escritos e publicados como, por exemplo, inglês, português, espanhol, entre outros;
- b) datas de publicação e do estudo: o ano em que o artigo foi publicado;
- c) país onde o artigo foi publicado e onde o estudo foi realizado: o país de origem do periódico onde o artigo foi publicado e o país onde a pesquisa ocorreu efetivamente. Em alguns casos, o país onde a pesquisa foi realizada não estava indicado no texto e, quando isto ocorria, era atribuído o país onde os pesquisadores trabalham (normalmente indicado logo abaixo do nome do autor, em nota de rodapé ou em descrição sobre o autor no final do artigo);
- d) periódicos onde os artigos foram publicados;
- e) objetivos: os objetivos de cada uma das pesquisas publicadas. Para a identificação dos objetivos foi feita leitura do resumo ou, quando necessário, leitura integral do artigo;
- f) palavras-chave: estas eram encontradas logo após o resumo do artigo, mas, em alguns casos, eles não as apresentavam e, neste caso, tiveram o valor “não consta” atribuídos a esta característica;
- g) perspectivas teóricas: para esta característica, foram considerados as teorias e os conceitos abordados. Ambos foram identificados através de termos padronizados retirados do Tesouro de Ciência da Informação do IBICT (PINHEIRO; FERREZ, 2014). No caso de não existir termo equivalente no tesouro, utilizou-se uma palavra padrão escolhida pela autora desta pesquisa.
- h) métodos: foram consideradas as metodologias utilizadas em cada uma das pesquisas. Alguns textos não apresentavam uma metodologia estruturada e, portanto, foram analisados para definir se utilizaram “Revisão Narrativa” ou “Relato de Experiência”;
- i) aplicação: foram consideradas as maneiras em que o RPG aparecia em cada pesquisa como, por exemplo, objeto de estudo, justificativa, metodologia, exemplo para explicação de algum conceito importante para a pesquisa, entre outras;
- j) principais conclusões: aqui foram apontados os principais pontos das conclusões de forma dissertativa e, em alguns casos, com citações diretas.

Por último, a quinta etapa trata de agrupar, resumir e relatar os resultados da revisão de escopo. É nesta etapa que os dados coletados são descritos e analisados

de acordo com os objetivos da pesquisa. Assim como fizeram Arksey e O'Malley (2005), inicialmente foram organizados os dados quantitativos referentes às datas, localização geográfica, idiomas e periódicos dos diferentes estudos incluídos. A partir destes dados, foram criados gráficos e tabelas com o objetivo de demonstrar o crescimento da produção científica nacional e internacionalmente em relação ao RPG na Ciência da Informação.

Posteriormente, foi realizada análise das categorias perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação do RPG. No caso das perspectivas teóricas, os termos foram padronizados utilizando o Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação (TBCI), porém esta ferramenta não se mostrou suficiente sendo necessária, portanto, a criação de diversos termos adicionais. Para análise dos dados, foi criada uma nuvem de palavras, onde foi possível verificar a frequência dos termos. Os métodos foram padronizados em três subcategorias, sendo elas: método estruturado (para aqueles artigos que apresentaram um capítulo detalhando sua metodologia), revisão narrativa (texto teórico discursivo) e relato de experiência (para aqueles textos que apresentavam práticas em diferentes ambientes como, por exemplo, eventos, programações de bibliotecas, entre outros). A partir disto, foi possível verificar quais tipos de métodos foram mais utilizados. As aplicações do RPG foram também padronizadas, para posterior análise, em: ferramenta de ensino (RPG utilizado para o ensino), ferramenta facilitadora (RPG utilizado para facilitar o compartilhamento do conhecimento), justificativa (RPG utilizado como dado para justificar um estudo), conceito (RPG utilizado para explicação de um conceito ou contexto), exemplo (exemplos de práticas utilizando o RPG), coleção de biblioteca (criação de coleção de RPG em bibliotecas), programação de biblioteca (RPG utilizado em atividades voltadas para o público de uma biblioteca), método (RPG como método para o ensino de algo) e produto (RPG como produto a ser pesquisado ou criado em atividade). As análises mostraram tendências dos estudos sobre RPG dentro da CI.

Por último, foram apresentados os 21 artigos recuperados, de forma que ficaram ordenados de acordo com a base em que foram encontrados, sendo: A1-A3 na BRAPCI, A4 na LISA e na ISTA, A5-A21 na LISA. Cada um deles foi descrito destacando suas temáticas, metodologia, objetivos e como o RPG foi aplicado. Além disso, foi feita análise com base na teoria apresentada no capítulo 2 deste trabalho.

4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS: A AVENTURA COMEÇA

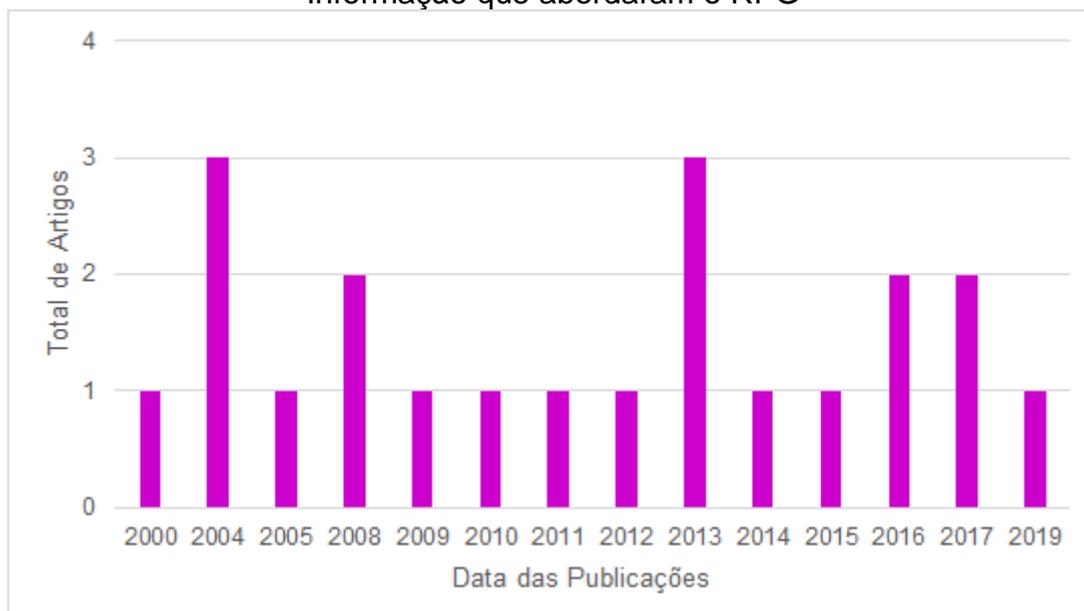
Este item trata da apresentação e discussão dos resultados e está organizado primeiro contextualizando o quantitativo de publicação por ano, posteriormente por país, idioma, periódico, perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação. Utilizou-se do recurso em negrito no corpo do texto para destacar as categorias do presente estudo.

4.1 PERFIL DA LITERATURA DO RPG NA CI: DESCREVENDO OS PERSONAGENS

Esta pesquisa resgatou um total de 21 artigos, os quais foram publicados entre os anos de 2000 e 2019 (Gráfico 1), apontando que apenas no início do século XXI a CI começou a incluir o RPG em seus estudos, ou seja, quase 30 anos após o lançamento do D&D.

Entre 2008 e 2017 houve maior frequência de artigos publicados, sendo que 2004 e 2013 foram os anos em que ocorreram mais publicações. Dos três artigos publicados em 2004, dois foram no Brasil, nos periódicos “Informação & Sociedade: Estudos” (UEPB) e “Encontros Bibli” (UFSC). Além dos dois artigos de 2004, mais dois foram publicados no Brasil (2015 e 2016), totalizando 19% dos artigos resgatados nesta pesquisa (Gráfico 2). É possível relacionar o fato de 2004 ser o ano com mais publicações sobre RPG na CI brasileira com o crescimento da visibilidade deste jogo no país. Assim como mostrado anteriormente (seção 2.1), a década de 2000 foi marcada por diversos acontecimentos relacionados ao jogo no Brasil, de eventos da Educação à criação de leis em alguns municípios. Portanto, esta maior visibilidade do jogo pode ter influenciado, também, os pesquisadores da CI a se apropriar do tema.

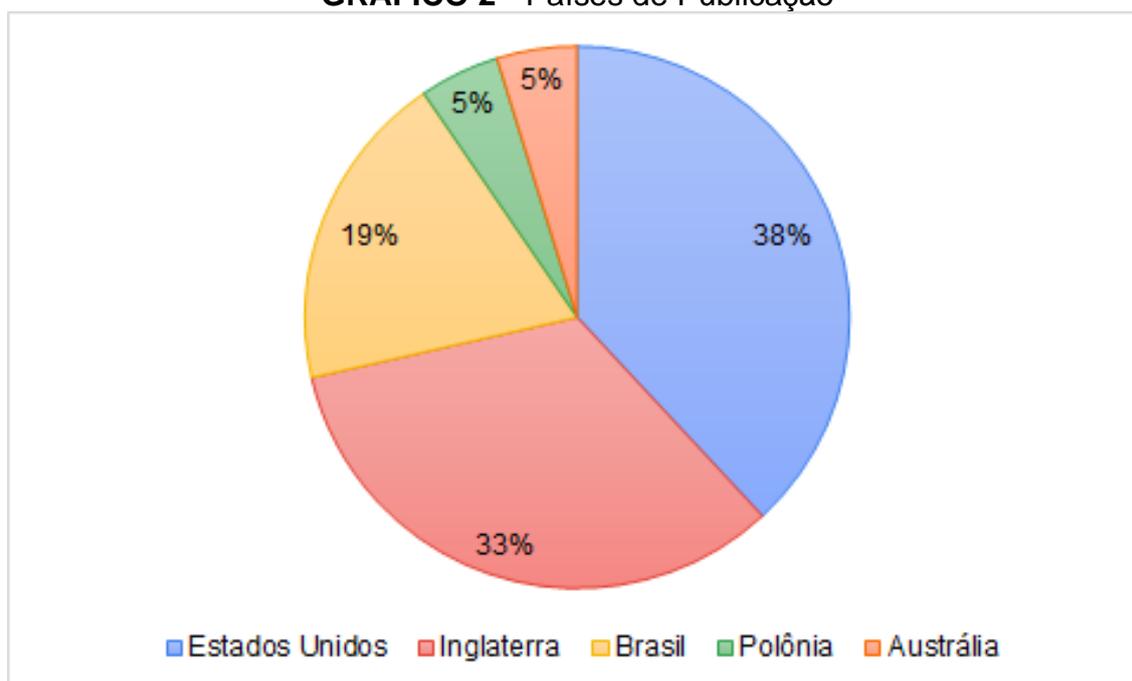
GRÁFICO 1 - Dispersão temporal das publicações mundiais da Ciência da Informação que abordaram o RPG



Fonte: Elaboração própria.

Assim como mostra o gráfico 2, os Estados Unidos, local onde o RPG surgiu na década de 1970, é o país com maior número de publicações (38%), seguido da Inglaterra (33%) e Brasil (19%).

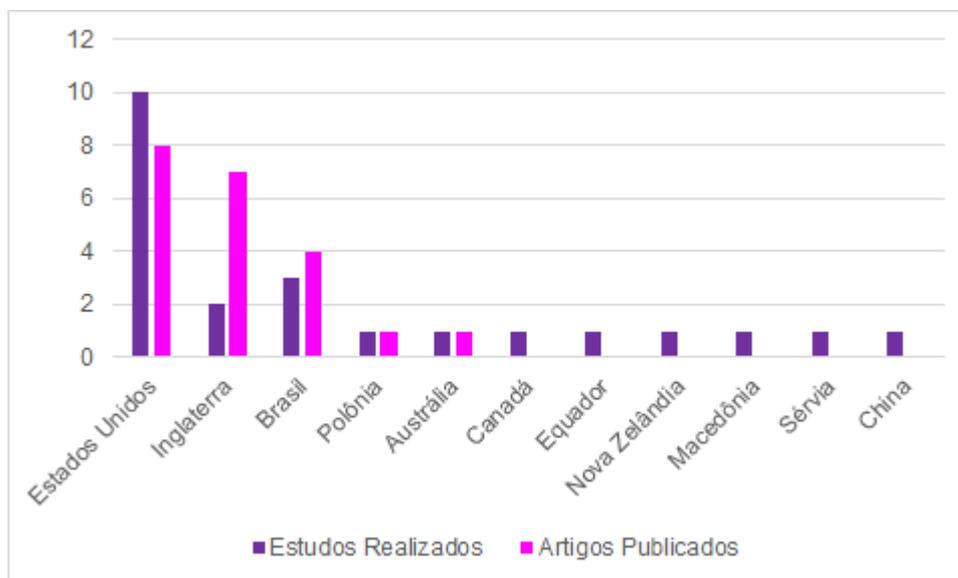
GRÁFICO 2 - Países de Publicação



Fonte: Elaboração própria.

Apesar da pouca variação de origem das publicações, esta realidade não se mostra a mesma quando olhamos para o local onde os estudos foram realizados (Gráfico 3).

GRÁFICO 3 - Comparação entre os países de origem e de publicação dos artigos



Fonte: Elaboração própria.

Como é possível perceber ao observar o gráfico 3, nos Estados Unidos existem mais estudos realizados do que artigos publicados em periódicos do país. Isto se dá por alguns de seus estudos terem sua publicação em periódicos ingleses. Já na Inglaterra e no Brasil o oposto acontece, há mais artigos publicados do que estudos realizados. No caso do Brasil, três dos quatro artigos são de estudos realizados no país e um é do Equador. Com a Inglaterra o que ocorre é uma grande quantidade de estudos oriundos de outros países sendo publicados em seus periódicos. Isto demonstra interesse em publicar em periódicos internacionais, principalmente naqueles em que a língua inglesa prevalece.

O fato de não serem encontrados trabalhos brasileiros em periódicos internacionais pode estar ligado a competência da escrita na língua inglesa. Segundo Vasconcelos et. al. (2008), apenas 33,8% dos pesquisadores brasileiros se consideram proficientes na língua inglesa. Em relação à escrita, os autores indicam que “[...] 44,4% classificam suas habilidades de escrita como boas, 35,2% consideram suas habilidades de escrita como razoáveis e 13,0% admitem habilidades de escrita ruins” (VASCONCELOS et. al., 2008).

Apesar da variedade de localidades onde os estudos foram realizados, dezesseis deles foram publicados em inglês (76,2%), três em português (14,3%), um em espanhol (4,75%) e um em polonês (4,75%). Isso pode ocorrer pela ampla publicação em periódicos de origem inglesa e estadunidense, onde o inglês é o idioma oficial.

Os periódicos com maior número de publicações que abordem o RPG também são oriundos destes dois países. São eles: “Library Trends” (EUA) com três artigos publicados, “Knowledge Quest” (EUA) e “Collection Building” (Inglaterra) cada um com dois artigos publicados.

As perspectivas teóricas foram organizadas por meio de termos padronizados pelo TBCI (PINHEIRO; FERREZ, 2014) e por termos criados para cobrir o conteúdo não abordado por ele. No total, foram utilizados 46 termos, sendo 29 do TBCI e 16 criados, conforme quadro 4. Percebe-se que os termos criados estão ligados a diferentes áreas do conhecimento e aos jogos.

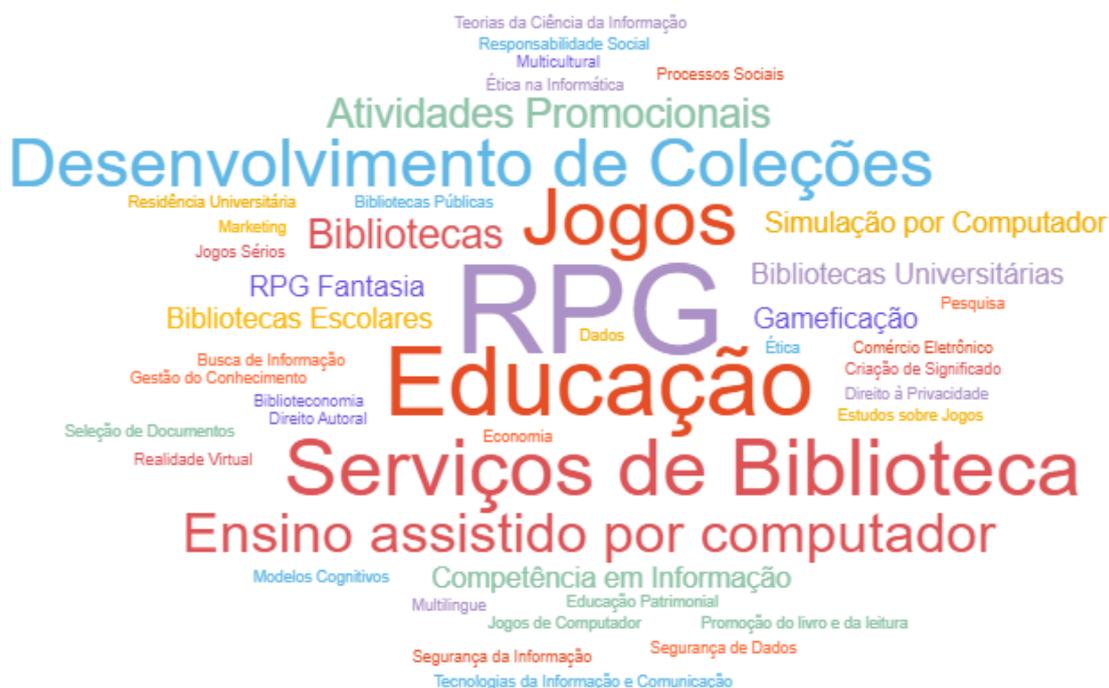
QUADRO 4 - Termos utilizados para caracterizar os temas dos estudos

Termos do Tesouro do IBICT	Termos Criados
Atividades Promocionais Bibliotecas Bibliotecas Escolares Bibliotecas Públicas Bibliotecas Universitárias Biblioteconomia Busca de Informação Comércio Eletrônico Competência em Informação Dados Desenvolvimento de Coleções Direito à Privacidade Direito Autoral Economia Educação Ensino assistido por computador Gestão do Conhecimento Marketing Modelos Cognitivos Pesquisa Promoção do livro e da leitura Realidade Virtual Segurança de Dados Segurança da Informação Seleção de Documentos Serviços de Biblioteca Simulação por Computador Tecnologias da Informação e Comunicação Teorias da Ciência da Informação	Criação de Significado Educação Patrimonial Estudos sobre Jogos Ética Ética na Informática Gamificação Jogos Jogos de Computador Jogos Sérios Multilingue Multicultural Processos Sociais Residência Universitária Responsabilidade Social RPG RPG de Fantasia

Fonte: Elaboração própria.

Quanto à frequência dos termos, aquele que mais se repete é 'RPG' com nove aparições, seguido de perto por 'Educação', com sete menções, outros termos (68,1%) aparecem uma única vez. Esta frequência dos termos fica evidente na figura 4²¹, na qual a visualização é mostrada por meio do destaque do tamanho da fonte, isto é, quanto maior o tamanho, maior a frequência.

FIGURA 4 - Nuvem dos Termos das Perspectivas Teóricas



Fonte: Elaboração própria.

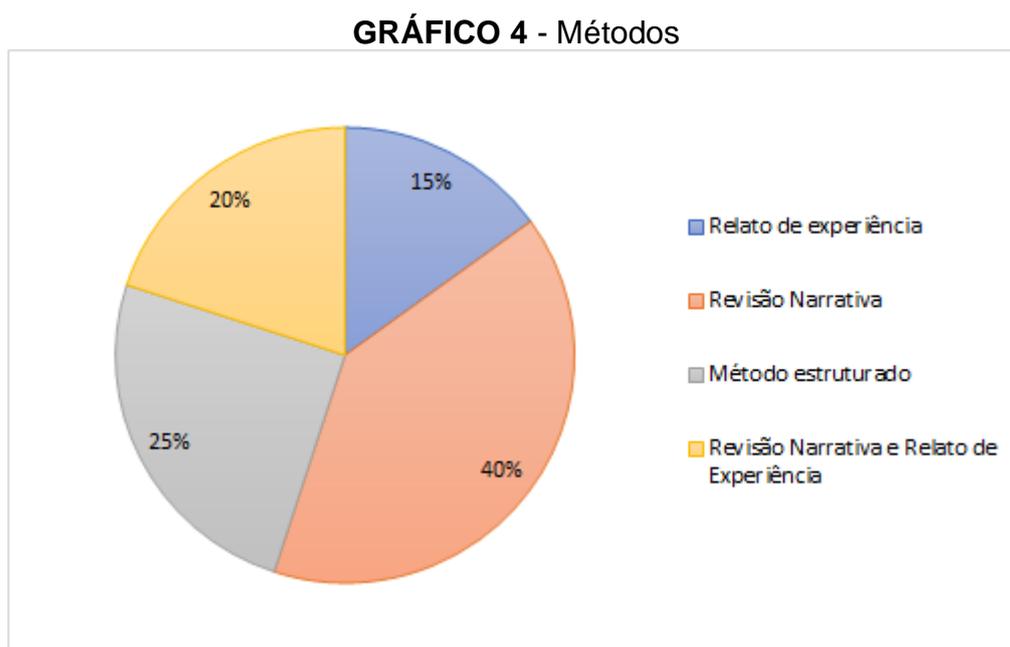
Os termos com maior destaque estão relacionados com os serviços prestados em bibliotecas, à Educação e aos jogos. Pode-se dizer, então, que são as temáticas mais frequentes nos artigos sobre RPG na CI. Os termos com menor frequência como, por exemplo, 'economia', 'direito autoral', 'segurança da informação', entre outros, podem indicar novas tendências para os estudos com RPG na CI.

A variedade de áreas do conhecimento associadas aos termos das perspectivas teóricas, como informática, educação, biblioteconomia, direito, cultura, entre outras, mostra a interdisciplinaridade natural do RPG e da CI. Esta ligação entre ambos só faz aumentar as possibilidades de estudos a serem realizados.

²¹ O gráfico foi criado através do site *Infogram*. Disponível em: <https://infogram.com/>.

A categoria 'método' foi dividida em três subcategorias, sendo elas: método estruturado (ME), revisão narrativa (RN) e relato de experiência (RE). O gráfico 4 mostra que o método mais utilizado é a RN (40%), seguida pelo ME (25%).

Os artigos A11, A16 e A21 utilizaram duas das subcategorias em seus métodos (RN e RE), ou seja, possuem método misto em sua composição. Isto mostra que a tendência metodológica para os estudos com RPG seria um texto narrativo, mas que já existem trabalhos com métodos mais elaborados para a compreensão do RPG dentro da CI.

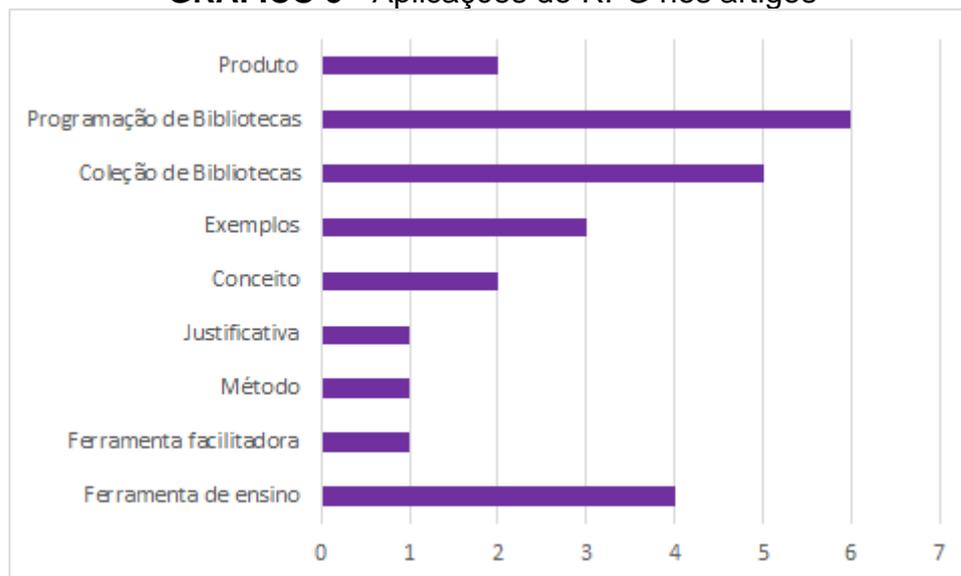


Fonte: Elaboração própria.

Os artigos com ME (A2, A4, A5, A7 e A9)²², apresentaram quatro formas de coleta de dados: questionário, entrevista, lista de e-mails e observação participante.

O RPG aparece de diferentes maneiras nos diversos artigos recuperados. Para facilitar a análise, estas formas foram padronizadas em: ferramenta de ensino, ferramenta facilitadora, justificativa, conceito, exemplo, coleção de biblioteca, programação de biblioteca, método e produto, assim como mostrado no gráfico 5.

²² Os artigos serão tratados separadamente na subseção 4.2.

GRÁFICO 5 - Aplicações do RPG nos artigos

Fonte: Elaboração própria.

Como fica evidente no gráfico 5, as formas mais recorrentes de aplicação do RPG são em programação de biblioteca, coleção de biblioteca e ferramenta de ensino. Assim como nas perspectivas teóricas, as aplicações mais comuns estão relacionadas à educação e aos serviços de biblioteca, corroborando com a tendência atual para os estudos com a temática na CI.

Apesar do surgimento deste jogo a quase cinquenta anos os estudos em relação a ele na CI foram publicados apenas no início do século XXI, quase trinta anos após o lançamento do primeiro RPG e vinte anos após a chegada deste tipo de jogo ao Brasil.

Ao contrário do que é visto na Educação, onde o volume de pesquisas realizadas sobre a utilização do RPG é grande e que até recentemente ainda ocorrem eventos sobre a temática, a CI ainda possui poucos estudos. Porém, ambas às áreas começaram a explorar este jogo na mesma época. Não é possível saber o motivo dessa diferença entre elas ter ocorrido, mas é possível afirmar que a Educação se apropriou deste jogo, enquanto a CI ainda está no início desta jornada.

A seguir serão apresentados os 21 artigos recuperados por esta pesquisa, destacando as perspectivas teóricas, objetivos, métodos e aplicações do RPG.

4.2 PERFIL DO CONTEÚDO SOBRE RPG NA CI: OS PERSONAGENS GANHAM VIDA

Essa seção tem como propósito apresentar os artigos encontrados e analisá-los utilizando o proposto por Araújo (2014) e pelo Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação (TBCI). Os artigos foram organizados a partir da base em que foram encontrados, sendo: A1-A3 na BRAPCI, A4 na LISA e na ISTA, A5-A21 na LISA.

QUADRO 5 - Artigo 1: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. Encontros Bibli , Florianópolis, v. 9, n. esp., p. 75–85, 2º sem. 2004.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A1	1. Gestão do Conhecimento 2. <i>RPG</i>	1. Descrever o RPG 2. Associar o RPG com o compartilhamento do conhecimento organizacional	Revisão narrativa	RPG como uma ferramenta facilitadora na conversão do conhecimento tácito nas organizações

Fonte: Elaboração própria.

O A1 aborda o compartilhamento do conhecimento tácito em organizações através do **RPG** para que seja registrado, tornando-o explícito, ou seja, trata da **gestão do conhecimento**. A autora trata deste assunto através de uma **revisão narrativa** onde inicialmente aborda o RPG, o associa ao compartilhamento de conhecimento e por fim o indica como **metodologia** para a socialização do conhecimento organizacional.

Este artigo está diretamente ligado a subárea da **gestão da informação e do conhecimento** proposta por Araújo (2014). Ele aborda a socialização do conhecimento, algo que começou a ser estudado nos anos 1990 pela CI quando esta subárea começava a voltar seu olhar para a cultura organizacional. Além disso, este artigo foi publicado numa época em que o RPG estava sendo amplamente estudado pela Educação no Brasil, o que mostra que o olhar para este jogo na CI no país pode ter se iniciado juntamente com o movimento em outras áreas.

QUADRO 6 - Artigo 2: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

ZEREGA-GARAYCOA, María Mercedes. Un “tuitero” por la independencia: una experiencia del uso de Twitter para la enseñanza de Historia. AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento , Curitiba, v. 4, n. 2, p. 74–83, jul./dic. 2015.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A2	1. Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) 2. Educação 3. Ensino assistido por computador 4. <i>Gameificação</i> 5. <i>RPG</i>	1. Resumir um projeto de aula em que o RPG foi utilizado através do Twitter para o ensino da Independência Latinoamericana; 2. Compreender se os alunos desenvolvem empatia, avaliando seu aprendizado e sua satisfação com a atividade proposta.	<u>População:</u> 72 estudantes de Ensino Médio; <u>Questionário:</u> perguntas abertas (avaliar aprendizagem) e fechadas (avaliar empatia e satisfação).	RPG para o ensino de história, através do Twitter.

Fonte: Elaboração própria.

O A2 trata de uma pesquisa realizada em uma escola do Equador, onde o modelo pedagógico seguido é o **Ensino para a Compreensão** (EpC). Entre os objetivos, destaca-se o de compreender se os alunos do primeiro ano do ensino médio desenvolveram empatia em relação aos personagens da independência latino-americana. Para tal, avaliou-se, também, seu desempenho na atividade proposta bem como sua satisfação com a mesma. A **atividade pedagógica** intitulada “tuitero por la independencia”, realizada em conjunto com a disciplina de informática, era um **RPG através do Twitter**, no qual os alunos assumiam o papel de um dos personagens do período histórico estudado. A partir disso, o artigo aborda a metodologia tanto da atividade pedagógica quanto da pesquisa realizada com **72 alunos do ensino médio**, que utilizou o **questionário** com perguntas abertas e fechadas para coleta dos dados.

Em seus resultados, a autora constata que os objetivos de compreensão foram atingidos, mostrando que 76,39% dos alunos “declaram que entender um evento histórico implica conhecer as diferentes perspectivas dos diferentes atores envolvidos, sem superestimar alguns ou excluir outros” (ZEREGA-GARAYCOA, 2015, p. 78, tradução nossa) e que 38,89% deles afirmam que aprenderam sobre outros atores do período da independência. Além disso, segundo a autora, os alunos desenvolveram altos níveis de empatia, pois 62,50% deles responderam que a atividade os ajudou a se colocar no lugar dos grupos ou atores que representaram e

a “entender suas ideias, motivos, posições e sentimentos” (ZEREGA-GARAYCOA, 2015, p. 80, tradução nossa).

Apesar de não citar diretamente o envolvimento da biblioteca ou do bibliotecário, fica evidente, através das conclusões da autora, a necessidade de leitura prévia e mais profunda em relação aos atores do período histórico trabalhado, utilizando fontes confiáveis e de conteúdo específico e não somente textos gerais. Este artigo demonstra a **interdisciplinaridade** da CI, já que inicialmente parece pertencer à Educação, mas traz contribuições para a subárea da **educação de usuários** no que se refere à compreensão da informação e à construção de empatia com grupos minoritários, um assunto que, segundo Araújo (2014), é abordado pela **economia política da informação**.

QUADRO 7 - Artigo 3: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

EVANGELISTA, Rafael de Almeida et al. DIO: um jogo em dispositivos móveis para mapear câmeras de vigilância. <i>Liinc em Revista</i> , Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, 2016.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A3	1. RPG 2. Gamificação 3. Direito à Privacidade 4. Segurança da Informação 5. Segurança de Dados 6. Economia 7. Dados	1. Apresentar o enredo, regras e dinâmicas do jogo DIO; 2. Discutir o uso econômico de dados pessoais, sua importância prevista no mercado mundial no futuro próximo e como tematizar essa questão fazendo uso de gamificação.	Revisão Narrativa	É utilizado o conceito do RPG tradicional e o imaginário que o envolve como princípio para a criação do enredo do jogo.

Fonte: Elaboração própria.

O A3 tem como objetivo apresentar o jogo mobile chamado DIO, desenvolvido pelos autores. Apesar de se tratar de um aplicativo para celular, o jogo DIO foi criado para que os jogadores interpretem seus personagens, interagindo com outros jogadores, em um universo *ciberpunk*²³ onde há vigilância e controle de dados pessoais através da tecnologia e das inteligências artificiais. A dinâmica do jogo é

²³ Cyber vem de Cybernetic, o explicita a sua relação com a tecnologia. Ele é um subgênero da ficção científica que tem sua estética espalhada pela literatura, cinema e música, além do RPG. A principal característica desse ambiente é a alta tecnologia e a baixa qualidade de vida dos indivíduos. (CARVALHO; SILVA, 2017).

parecida com as de jogos como *Pokémon GO*, que utiliza a localização geográfica real dentro de um universo fictício do jogo e o jogador deve andar para completar os seus objetivos. A dinâmica de interpretação deste jogo faz dele um **RPG** para esta pesquisa e, por tanto, está dentro dos critérios da mesma.

Além da apresentação do jogo, os autores fazem uma **revisão narrativa** sobre “o uso **econômico** de dados pessoais, sua importância prevista no mercado mundial no futuro próximo e como tematizar essa questão fazendo uso de **gameificação**” (EVANGELISTA et. al., 2016, p. 323). Os temas abordados estão ligados a segurança de dados, direito à privacidade e ética da informação e, portanto, estão no âmbito da **economia política da informação**.

QUADRO 8 - Artigo 4: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

DAVIS, Robert; LANG, Bodo; GAUTAM, Neil. Modeling utilitarian-hedonic dual mediation (UHDM) in the purchase and use of games. <i>Internet Research</i> , Bradford, Inglaterra, v. 23, n. 2, p. 229–256, 2013.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A4	1. Modelos Cognitivos 2. <i>Jogos</i>	Modelar a relação entre o consumo hedônico e utilitário e a compra e uso de jogos.	2 estudos: 1) entrevista qualitativa com 18 jogadores com caráter exploratório; 2) entrevistas com 493 consumidores, análise fatorial confirmatória e modelagem de equações estruturais em quatro tipos de jogos.	RPG como um dos grupos de jogos a ser avaliado quanto a compra e uso.

Fonte: Elaboração própria.

O A4 trata da construção de um **modelo** em relação ao consumo de **jogos** de forma utilitária e hedônica²⁴. Trata-se de uma pesquisa com **métodos estruturados**, onde dois estudos foram realizados, sendo que o primeiro teve caráter exploratório em relação ao segundo. No estudo inicial, os autores utilizaram da **entrevista** qualitativa com **18 jogadores**, onde surgiram quatro diferentes grupos de jogos investigados posteriormente, sendo eles: *all games (ALL)*, *Sports/ Simulation/Driving (SSD)*, *Role Playing Game/Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*

²⁴ Hedônico: relacionado ou definido pelo prazer.

Strategy (RPG), e *Action/Adventure/Fighting* (AAF). Já no segundo estudo foram realizadas entrevistas com **493 jogadores**, a análise foi fatorial confirmatória e a modelagem de equações estruturais.

A modelagem de comportamentos é uma atividade realizada na subárea da **educação de usuários**, em que diversos autores tentam compreender o comportamento informacional de diferentes grupos da sociedade (SAVOLAINEN, 1995; WILSON, 2019). Este estudo faz o mesmo, porém com os consumidores de jogos, e os jogadores de RPG são um dos grupos estudados. Ou seja, em relação a CI, por tratarem de modelos conceituais em relação à necessidade, busca e uso por algum tipo de suporte ou informação (no caso o jogo), este estudo se faz relevante para a área.

QUADRO 9 - Artigo 5: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

ADAMS, Suellen S. What games have to offer: information behavior and meaning-making in virtual play spaces. <i>Library Trends</i> , Baltimore, EUA, v. 57, n. 4, p. 676–693, 2009.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A5	1. Criação de Significado (<i>Meaning-Making</i>) 2. Competência em Informação 3. Buscas de Informação 4. Realidade Virtual 5. Teorias da Ciência da Informação	Compreender o comportamento de busca de informação e a criação de significado em espaços de jogo virtuais.	1. Observação participante no mundo do jogo <i>City of Heroes</i> 2. Análise iterativa preliminar e contínua dos dados 2 estruturas para análise: a) Análise através de um modelo de práticas de informação e b) Análise sob a perspectiva dramatúrgica	O RPG tradicional é apresentado nas perspectivas teóricas para explicar os ambientes virtuais (conceito importante para o estudo)

Fonte: Elaboração própria.

O A5 trata de uma pesquisa feita a partir da **observação participante** do jogo *City of Heroes* (CoH). A autora tem como objetivo compreender o **comportamento informacional** dos jogadores e a **criação de significados** em espaços de jogos virtuais. A análise foi realizada a partir de duas estruturas: através de um **modelo de práticas de informação** e sob a perspectiva dramatúrgica.

Apesar de o artigo tratar de um jogo online, na sua revisão de literatura são citados exemplos de estudos que utilizaram a observação participante para

compreender uma atividade de lazer, entre elas o **RPG**. Um dos principais conceitos utilizados foi o de “**ambientes virtuais**”, inserido e trabalhado a partir da explicação dos jogos de RPG de mesa tradicionais. Por tanto, este texto foi considerado importante para esta pesquisa, já que, segundo o Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação, o conceito de **realidade virtual** e a **busca de informação** fazem parte do escopo da mesma.

QUADRO 10 - Artigo 6: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

ALLEN, James. Moving forward: school library experiences beyond the expected. Knowledge Quest , Chicago, EUA, v. 46, n. 1, p. 40–47, 2017.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A6	1. Biblioteca Escolar 2. Serviços de Biblioteca 3. Atividades Promocionais	Apresentar o caso da escola Eminence Independent, onde uniram a biblioteca a uma programação focada no aprendizado do aluno e centrada em sua comunidade local.	Relato de Experiência	RPG como produto desenvolvido na biblioteca

Fonte: Elaboração própria.

O A6 é um relato de experiência da escola Eminence Independent (Kentucky, EUA), onde a biblioteca foi inserida como parte importante da mesma, através de uma **programação** ampla, focada no aprendizado dos alunos e centrada em comunidade local. Uma das atividades desta biblioteca é a “*genius hour class*”, em que os estudantes do ensino médio passam uma hora na biblioteca trabalhando em projetos individuais ou em grupo. Entre os exemplos de projetos realizados nessa atividade, o autor cita a criação de um **RPG**.

Este texto deixa evidente a extensão de projetos possíveis unindo a **biblioteca escolar** e o aprendizado interdisciplinar, tornando-se um ambiente onde toda a comunidade escolar se sente bem-vinda e acolhida. Apesar de ser uma realidade diferente da brasileira, a partir deste exemplo é possível criar adaptações para a realidade do país.

QUADRO 11 - Artigo 7: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

BROWN, Ron T.; KASPER, Tamara. The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video game program. Library Trends , Baltimore, EUA, v. 61, n. 4, p. 755–778, 2013.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A7	1. Bibliotecas 2. Jogos 3. Educação	1. Descobrir o que os estudantes que participam dos programas de jogos nas bibliotecas aprendem; 2. Compreender como as bibliotecas avaliam os participantes dos programas de jogos; 3. Investigar que tipo de medidas as bibliotecas podem tomar para melhorar a avaliação dos programas de jogos.	1. Observação participante 2. Coleta dos dados através de notas de campo 3. As anotações de campo das observações foram compiladas, analisadas e codificadas de acordo com a estrutura teórica fundamentada por Strauss e Corbin	RPG é um dos jogos disponíveis nos clubes de jogos das bibliotecas participantes deste estudo.

Fonte: Elaboração própria.

O A7 trata de uma pesquisa realizada em duas bibliotecas na Carolina do Sul (do sistema de bibliotecas do condado de Elizabeth, EUA) onde existiam clubes de **jogos**. Os objetivos eram descobrir o que os estudantes que participam dos clubes de jogos aprendem; compreender como as bibliotecas avaliam as pessoas que participam dos clubes; e investigar que tipo de medidas podem ser realizadas para a melhora dessa avaliação. A coleta dos dados foi feita através de **observação participante**, a partir da qual as notas de campo foram compiladas, codificadas e analisadas. Neste estudo, o **RPG** aparece como um dos jogos disponibilizados em ambos os clubes.

Assim como artigos descritos anteriormente, este traz o estudo relacionado a subárea de **estudos de usuários** (ARAÚJO, 2014), pois utiliza o RPG para compreender os processos informacionais em que os alunos estão engajados.

QUADRO 12 - Artigo 8: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

COPELAND, Teresa et al. Three different paths for tabletop gaming in school libraries. Library Trends , Baltimore, EUA, v. 61, n. 4, p. 825–835, 2013.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A8	1. Biblioteca escolar 2. <i>Jogos</i> 3. Serviços de Biblioteca 4. Atividades Promocionais	Apresentar 3 relatos diferentes sobre o uso dos jogos de mesa em bibliotecas escolares de diferentes localidades.	Relatos de experiência	RPG como um dos jogos de mesa utilizados em um dos relatos como uma ferramenta de ensino.

Fonte: Elaboração própria.

O A8 **relata experiências** em três **bibliotecas escolares** (Tesseract School, Paradise Valley, Arizona, EUA; Trinity High School Learning Resources Centre, Redditch, Reino Unido; School Library System, Genesee Valley Educational Partnership, LeRoy, New York, EUA) de diferentes localidades no que diz respeito ao uso dos **jogos de mesa** em suas atividades. O **RPG** é citado como um dos tipos de jogos que foram integralizados ao currículo de diversos anos escolares no primeiro relato.

QUADRO 13 - Artigo 9: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

FORSYTH, Ellen. From Assassins Creed 2 to the five greatest warriors: games and reading. Australasian Public Libraries and Information Services , Blackwood, Austrália, v. 23, n. 3, p. 117–128, 2010.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A9	1. Bibliotecas 2. Serviços de Biblioteca 3. Promoção do Livro e da Leitura 4. <i>Jogos</i> 5. Desenvolvimento de Coleções	1. Discutir a relação entre o jogo e a leitura; 2. Dar dicas de como a biblioteca pode aproveitar os jogos e seus funcionários que entendem disso para chamar o usuário a frequentá-la e para criar uma coleção atrativa para este público.	Questionário enviado para lista de e-mails de pessoas que jogavam e liam: que tipo de coisas elas gostam de ler, e por quê, e que tipo de jogos elas gostam e por quê. Respostas vieram da Austrália, Nova Zelândia, EUA, Canadá e partes da Europa.	RPG como um dos jogos citados como exemplo (e que aparece em muitas das respostas dos e-mails) para serem usados pelas bibliotecas

Fonte: Elaboração própria.

O A9 trata de uma pesquisa de **método estruturado** com o objetivo de descobrir a relação entre o **jogo e a leitura**. A autora questionou, através de lista de

e-mails, o que as pessoas costumavam jogar e ler e o porquê de gostarem dessas coisas. As respostas vieram da Austrália, Nova Zelândia, EUA, Canadá e partes da Europa. Ela indica, então, formas de **bibliotecas** aproveitarem os jogos e seus funcionários que entendem do assunto para **chamar o usuário** a frequentá-las, além de **criar uma coleção** atrativa para este público.

QUADRO 14 - Artigo 10: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

KREISMANN CARTER, Karin. Educação Patrimonial e Biblioteconomia: uma interação inadiável. Inf. & Soc.: Est , João Pessoa, v. 14, n. 2, p. 31–52, 2004.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A10	1. Biblioteconomia 2. <i>Educação Patrimonial (Heritage Education)</i>	Relacionar a Educação Patrimonial e a Biblioteconomia, apresentando as possibilidades que ela oferece à elaboração de um diferencial acadêmico e profissional ao bibliotecário.	Revisão Narrativa	RPG apresentado como método para trabalhar a educação patrimonial com adolescentes.

Fonte: Elaboração própria.

No A10, a autora faz uma **revisão narrativa** abordando os temas da **Educação Patrimonial** e da **Biblioteconomia**, buscando relacioná-los. Ela trabalha com a ideia do “bibliotecário educador” e aponta o livro como patrimônio-cultural a ser preservado. Aponta, ainda, a Educação Patrimonial como uma área rica para trabalho e pesquisa do bibliotecário, salientando o compromisso deste profissional com a memória e preservação. Em seu texto, ela faz indicações de atividades voltadas para diferentes públicos e o **RPG** aparece como uma boa maneira de falar com adolescentes.

QUADRO 15 - Artigo 11: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

NGAI, Eric W. T. Teaching and learning of e-commerce at the Hong Kong Polytechnic University: from a business education perspective. Journal of Electronic Commerce in Organizations , Los Angeles, EUA, v. 2, n. 2, p. 17–27, abr./jun. 2004.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A11	1. Educação 2. Ensino assistido por computador	Apresentar plataformas utilizadas nos cursos de EC da	Revisão Narrativa	RPG baseado na web como forma de simulação para o

	3. Comércio Eletrônico 4. Simulação por Computador 5. RPG	PolyU para o ensino e aprendizagem na prática.		ensino/aprendizado
--	---	--	--	--------------------

Fonte: Elaboração própria.

O A11 é uma **revisão narrativa** que aborda o uso do **RPG através da web** para o **ensino e aprendizagem** “na prática” da disciplina de **comércio eletrônico** da *Hong Kong Polytechnic University* (PolyU). O RPG ocorre em forma de simulação onde cada aluno assume um papel e, a partir disso, interagem entre si, contando com o auxílio e acompanhamento do professor.

Apesar de o artigo estar focado no ensino-aprendizagem em relação ao comércio eletrônico, ele traz diversos conceitos ligados ao marketing (e muito utilizados pela CI, com as devidas adaptações) como ‘plano de negócios’, ‘avaliação do produto/serviço oferecido’, ‘relatório de debriefing’, entre outros. Ademais, o

TBCI indica diversos termos que podemos relacionar com o artigo como, por exemplo, a ‘simulação por computador’, ‘educação’, ‘ensino assistido por computador’ e ‘comércio eletrônico’, colocando-o em consonância com o abordado pela CI.

QUADRO 16 - Artigo 12: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

NICHOLSON, Scott. Making Gameplay Matter: Designing Modern Educational Tabletop Games. <i>Knowledge Quest</i> , Chicago, EUA, v. 40, n. 1, p. 60–65, 2011.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A12	1. Educação 2. Jogos 3. Jogos Sérios	Mostrar diversas formas de criar jogos educacionais com maior qualidade.	Revisão Narrativa	RPG como um dos tipos de jogos indicados para criação e como exemplo em uma das fases de criação propostas pelo autor.

Fonte: Elaboração própria.

O A12 é uma **revisão narrativa** que aborda a criação de **jogos educacionais de mesa**, focando nos jogos de tabuleiro. Seu objetivo é indicar formas de criar jogos educacionais de qualidade. Para isso o autor propõe etapas de criação, que inicia ao determinar o conteúdo que será trabalhado e finaliza com a criação e teste de um protótipo. O autor cita o **RPG** em dois momentos: o primeiro é dizendo que ele é um

dos tipos de jogos educacionais modernos que podem ser considerados para criação e o segundo é durante uma das fases de criação que propõe, em que aborda o estilo de interação entre jogadores. O autor conclui que o processo para criar um jogo educacional de qualidade não é fácil, mas que isso pode gerar uma **ferramenta pedagógica** eficaz.

Assim como outros artigos, este está ligado com a educação, mostrando mais uma vez a interdisciplinaridade da CI e do RPG. Além disso, as etapas que o autor propõe para criação de jogos educacionais pode ser utilizada por profissionais da CI em bibliotecas, arquivos, museus e até mesmo em cursos de ensino superior para criar ferramentas úteis para a educação dos usuários e dos profissionais.

QUADRO 17 - Artigo 13: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

NOWRIN, Shohana; ROBINSON, Lyn; BAWDEN, David. Multi-lingual and multi-cultural information literacy: perspectives, models and good practice. Global Knowledge, Memory and Communication , Bingley, Inglaterra, v. 68, n. 3, p. 207–222, 2019.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A13	1. Competência em Informação 2. <i>Multilingue</i> 3. <i>Multicultural</i>	Revisar as abordagens atuais e as boas práticas no desenvolvimento da alfabetização em informação (IL) em contextos multilíngues e multiculturais, com ênfase particular na provisão para estudantes internacionais.	Revisão Narrativa	RPG como exemplo de boa prática

Fonte: Elaboração própria.

O A13 é uma **revisão narrativa** que aborda a **Information Literacy** (IL) em ambientes multilíngues e multiculturais, mostrando exemplos atuais e de boas práticas nestes ambientes e enfatizando na provisão para estudantes internacionais.

A IL é um conceito muito trabalhado na **educação de usuários** em diversos contextos e, neste artigo, o **RPG** é mostrado como um exemplo de boa prática no aspecto da **gameificação** como forma de trabalhá-la em ambientes multilíngues e multiculturais.

QUADRO 18 - Artigo 14: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

O'KEEFE, Janet T. How to buy for the children of the night: Building a collection on vampire myths. Reference & User Services Quarterly , Chicago, EUA, v. 40, n. 1, p. 16–23, 2000.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A14	1. Bibliotecas 2. Desenvolvimento de Coleções 3. Seleção de Documentos	Indicar materiais sobre o mito do vampiro para a criação de coleções sobre o assunto em bibliotecas.	Revisão Narrativa	RPG como justificativa para a criação de uma coleção

Fonte: Elaboração própria.

No A14 a autora faz inicialmente uma **revisão narrativa** sobre como o mito do vampiro ficou popular, indicando como um dos motivos para isso a popularização do cenário de **RPG** de terror "Vampiro, a máscara". Através desta **justificativa**, a autora indica a importância das **bibliotecas** terem **coleções** sobre este mito e faz uma lista de obras que poderiam compor esse acervo.

QUADRO 19 - Artigo 15: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

OTTO, Justin L. et al. Library Lights Out: a creative collaboration between the library, students, and university housing. Digital Library Perspectives , Bingley, Inglaterra, v. 32, n. 3, p. 192–208, 2016.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A15	1. Serviços de Biblioteca 2. Bibliotecas Universitárias 3. Atividades Promocionais 4. <i>Residência Universitária</i> 5. Marketing	Descrever o desenvolvimento e a implementação do Library Lights Out	Relato de Experiência	RPG como exemplo de eventos realizados por outras bibliotecas

Fonte: Elaboração própria.

O A15 trata de um **evento** anual chamado "Library Lights Out" que ocorre à noite na **biblioteca** da *Eastern Washington University* (EWU) nos Estados Unidos. Neste evento, **jogos** e atividades lúdicas são unidos ao **aprendizado**. O objetivo deste projeto é desenvolver o sentimento de pertencimento dos alunos que moram no **campus** em relação à biblioteca. O **RPG** aparece como um **exemplo de um evento** semelhante de outra universidade.

QUADRO 20 - Artigo 16: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

SHORTRIDGE, Ann; SABO, George. Exploring the Potential of Web-Based Social Process Experiential Simulations. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia , Norfolk, EUA, v. 14, n. 4, p. 375–390, 2005.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A16	1. Simulação por Computador 2. <i>Processos Sociais</i> 3. Educação 4. Ensino assistido por computador 5. <i>RPG</i>	Descrever a implementação e avaliação preliminar de uma das melhorias implementadas ao projeto "First Encounters: Native Americans and Europeans in the Mississippi Valley": um protótipo de simulação experiencial de processo social baseado na web chamado "Two Worlds".	Revisão Narrativa e Relato de Experiência	RPG via web como ferramenta para o ensino

Fonte: Elaboração própria.

No A16 é apresentado uma **atividade pedagógica** através do projeto digital de **simulação** intitulado "*First Encounters: Native Americans and Europeans in the Mississippi Valley*". Esse projeto foi melhorado, sendo uma das modificações a inserção de um módulo de **RPG** em que a interpretação acontece em forma de texto. Antes do jogo ser apresentado, os alunos tiveram aulas para que se familiarizassem com o contexto em que seriam inseridos, pois se tratava de um período da história da América. Os autores deixam claro, em suas conclusões, que esse foi um estudo de caso único e que, por isso, não seria possível criar generalizações sobre a eficiência pedagógica do projeto. Eles acreditam, também, que com mais aplicação, futuros estudos irão apoiar sua alegação de que simulações de processos sociais podem motivar os alunos a se envolverem com às oportunidades de aprendizado com devoção e excitação o suficiente para desempenhá-las em altos níveis.

QUADRO 21 - Artigo 17: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

SICH, Dan. Dungeons and downloads: Collecting tabletop fantasy role-playing games in the age of downloadable PDFs. Collection Building , Bradford, Inglaterra, v. 31, n. 2, p. 60–65, 2012.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A17	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desenvolvimento de Coleções 2. Direito Autoral 3. <i>RPG</i> 4. <i>RPG de Fantasia</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar o RPG e trazer algumas informações sobre a publicação dos mesmos 2. Indicar para bibliotecas que queiram adicioná-los em suas coleções. 	Revisão Narrativa	RPG nas coleções de bibliotecas

Fonte: Elaboração própria.

No A17, o autor faz indicações para que as **bibliotecas** façam boas **escolhas para o acervo de RPG**. Trata-se de uma **revisão narrativa** sobre o mercado editorial deste tipo de jogo, em que alguns títulos de RPG de fantasia são indicados. O autor não recomenda a compra de RPG em PDF devido às restrições de direitos autorais. Além disso, ele orienta que se incluam nos acervos os jogos de conteúdo gratuito, com regras fáceis e que seja possível de fazer o *download*.

QUADRO 22 - Artigo 18: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

SMITH, Brena. Twenty-first century game studies in the academy: libraries and an emerging discipline. Reference Services Review , Bradford, Inglaterra, v. 36, n. 2, p. 205–220, 2008.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A18	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serviços de Biblioteca 2. Desenvolvimento de Coleções 3. Bibliotecas Universitárias 4. Educação 5. <i>Jogos</i> 6. <i>Jogos de Computador</i> 7. <i>Estudos sobre Jogos</i> 8. Pesquisa 	Explorar e enfatizar o impacto dos programas acadêmicos de estudos de jogos de computador nos serviços e coleções da biblioteca.	Revisão Narrativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. RPG como exemplo de atividade realizada em outras 3 bibliotecas (exemplo de boa prática); 2. RPG usado para explicar sobre a interdisciplinaridade que envolve a construção dos jogos.

Fonte: Elaboração própria.

O A18 destaca os **estudos sobre jogos** como uma disciplina emergente e seu impacto nos **acervos e serviços das bibliotecas acadêmicas**. Através de **revisão**

narrativa, a autora aponta os desafios e oportunidades possíveis em relação ao **desenvolvimento de coleções**, instrução sobre **information literacy** (IL) e **referência**, bem como destaca as melhores **práticas em bibliotecas acadêmicas**. O **RPG** aparece em um momento em que a autora está explicando sobre o processo de construção de jogos e a sua **interdisciplinaridade**, destacando como um **exemplo** o projeto de RPG de três bibliotecas universitárias chamado “Neomancer”.

Podemos perceber que, assim como diversos conceitos ligados à Biblioteconomia e à Ciência da Informação, o conceito de interdisciplinaridade aparece ligado ao RPG. Apesar do artigo não tratar do RPG diretamente, ele está abordando os jogos como uma área de estudo emergente e como isso se relaciona com as bibliotecas das universidades que precisam suprir as necessidades informacionais dos pesquisadores que trabalham com a temática.

QUADRO 23 - Artigo 19: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

SNOW, Cason. Dragons in the stacks: an introduction to role-playing games and their value to libraries. Collection Building , Bradford, Inglaterra, v. 27, n. 2, p. 63–70, 2008.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A19	1. Bibliotecas 2. Desenvolvimento de Coleções 3. <i>RPG</i> 4. <i>RPG de Fantasia</i>	1. Apresentar o RPG de fantasia; 2. Orientar como montar uma coleção deste em uma biblioteca.	Revisão Narrativa	RPG nas coleções de bibliotecas

Fonte: Elaboração própria.

Assim como em artigos anteriores, o A19 trata da inserção do **RPG** em **coleções de biblioteca**, porém este se preocupa em integrar o jogo ao acervo principal. Segundo o autor, vincular o RPG aos pontos fortes de uma coleção podem melhorar o uso desta. Ele ainda enfatiza algumas características que o RPG desenvolve como, por exemplo, a socialização e a construção de liderança. Além disso, é apontada a longevidade deste material, pois diversos sistemas são utilizados desde sua criação na década de 1970.

QUADRO 24 - Artigo 20: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

WASILEWSKA, Lidia. Klub Gier Niekomputerowych – miejsce dla mlodych. Biuletyn EBIB , Varsóvia, Polônia, v. 175, n. 5, p. 1–7, 2017.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A20	1. Serviços de Biblioteca 2. Bibliotecas Públicas 3. RPG	Apresentar o RPG e o projeto da Biblioteca Pública Municipal de Ciechocinek chamado "Non-Computer Games Club".	Relato de Experiência	RPG como parte da programação oficial e da coleção da biblioteca

Fonte: Elaboração própria.

O A20 mostra o caso de uma **biblioteca** da Polônia onde foi criado um clube para jogar jogos analógicos, ou seja, que não necessitam de computador ou *videogame* para serem jogados. Neste clube, o jogo mais procurado é o **RPG**, cujas sessões duram de 3h a 9h e contam com até nove jogadores. A autora, e também bibliotecária da biblioteca pública em questão, relata o caso da biblioteca destacando os benefícios do RPG e de como começaram e mantêm a **coleção de manuais e outros materiais** utilizados pelas pessoas frequentadoras do clube.

Chama a atenção o fato dos próprios jogadores entrarem em acordo com a biblioteca para que as sessões fossem pagas com um valor quase simbólico de 1 *zloty* (moeda do país). Estudantes têm 50% de desconto e a primeira sessão é sempre gratuita. Com o dinheiro arrecadado, a biblioteca mantém sua coleção atualizada.

Este relato de experiência mostra como o RPG pode ser incorporado tanto ao acervo quanto à programação de uma biblioteca, tornando-se até mesmo a “atração principal” da mesma para o público geral.

QUADRO 25 - Artigo 21: perspectivas teóricas, objetivos, método e aplicação

ZDRAVKOVA, Katerina. Learning computer ethics and social responsibility with tabletop role-playing games. Journal of Information, Communication and Ethics in Society , Bradford, Inglaterra, v. 12, n. 1, p. 60–75, 2014.				
ID	Perspectivas Teóricas	Objetivos	Método	Aplicação
A21	1. <i>Ética</i> 2. <i>Ética na Informática</i> 3. <i>Responsabilidade Social</i> 4. Educação	Discutir a implementação do RPG em disciplinas de Ética em Computação e Engenharia.	Revisão Narrativa e Relato de Experiência	RPG como ferramenta de ensino de forma online através de ambientes de aprendizagem.

	5. Ensino assistido por computador 6. <i>RPG</i>			
--	---	--	--	--

Fonte: Elaboração própria.

Assim como em artigos anteriores, o A21 trata do uso do **RPG** como uma **ferramenta pedagógica**. Neste caso, porém, o conteúdo trabalhado é a **Ética** em cursos de **Computação** e **Engenharia**. Trata-se de uma **revisão narrativa** sobre o *RPG online* em ambientes de aprendizagem e de um **relato de experiência** da aplicação deste método de ensino com turmas de graduação e pós-graduação de duas universidades.

Apesar de no TBCI estar somente o termo “ética da informação”, a **Ética** é uma área que permeia todas as demais. O **RPG** novamente mostra sua interdisciplinaridade, se fazendo presente no ensino de diversas disciplinas ligadas a **CI** e, neste caso, a subárea de **economia política da informação**.

Em sua maioria, os artigos apresentaram temáticas ligadas à educação de usuários e/ou à economia política da informação. Isto demonstra que existe uma lacuna a ser preenchida pelos pesquisadores da **CI**, abordando às demais subáreas propostas por Araújo (2014).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: CHEGAMOS AO FIM DA AVENTURA?

O RPG é um jogo que traz muitas possibilidades na área da CI com propósitos, metodologias, aplicações e fundamentações teóricas distintas, revelados no presente estudo. A CI, por meio de sua interdisciplinaridade, aborda o RPG de formas variadas e relaciona-o a diversas temáticas, sendo que as que mais apareceram nesta pesquisa foram a educação e os serviços de biblioteca. Foi possível perceber algumas temáticas emergentes abordando o RPG como, por exemplo, estudos sobre segurança de dados e ética.

Um dos resultados evidenciam que das seis subáreas da CI, somente três (educação de usuários, gestão do conhecimento e economia política da informação) tiveram trabalhos recuperados. Assim, é preciso compreender os motivos da ausência de estudos sobre o RPG nas demais subáreas da CI (fluxos da informação científica, representação e recuperação da informação, estudos métricos da informação). Assim, essa pesquisa revela que a CI no universo do RPG é tímida diferente de outras áreas que já o usam como ferramenta de trabalho, ensino ou recreação.

A aplicação deste jogo nos estudos recuperados foram em sua maioria como propostas ou relatos de programações em bibliotecas, seguido por dicas para criação de coleções e aplicações deste jogo como ferramenta educacional, corroborando com as temáticas mais frequentes.

O método mais utilizado foi o da revisão narrativa, o que deixa uma lacuna em relação a métodos mais estruturados que somente apareceram em cinco dos 21 artigos encontrados.

Os estudos, em sua maioria, foram realizados nos Estados Unidos, país onde o RPG foi criado na década de 1970. Apesar deste jogo já ter quase 50 anos de existência, só foram encontrados estudos da CI a partir do ano 2000, o que mostra o quão jovem é esta temática dentro da área. No Brasil, porém, apenas três estudos foram resgatados e nenhum deles estava em periódicos internacionais, pois o domínio da língua inglesa ainda é pequeno no país se comparado a outras localidades onde o ensino do idioma é obrigatório e de qualidade.

Em se tratando de futuras pesquisas, a metodologia utilizada abrangeu somente três bases de dados da CI, possibilitando a ampliação para outras bases de dados e repositórios. Além disso, não foram recuperados textos que abordassem as

áreas da Museologia e Arquivologia, correlatas a CI, o que sugere que possam ser realizados estudos relacionando-as ao RPG.

A temática dos jogos está cada vez mais sendo estudada pela CI e áreas correlatas, portanto, os cursos de ensino superior deveriam começar a pensar em incluí-la em seus currículos para melhor representar a prática do campo da Biblioteconomia/Ciência da Informação. Essa mesma situação se encontra no TBCI, onde não há termos relacionados aos jogos e à gameficação.

REFERÊNCIAS

- ALDABALDE, Taiguara Villela. **Mediação Cultural em Instituições Arquivísticas: o caso do Arquivo Público do Estado do Espírito Santo**. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2015. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/19742/1/2015_TaiguaraVillelaAldabalde.pdf. Acesso em: 18 jun. 2020.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **Arquivologia, Biblioteconomia, Museologia e Ciência da Informação: o diálogo possível**. Brasília, DF ; São Paulo: Briquet de Lemos ; Associação de Profissionais da Informação (ABRAINFO), 2014. 200 p.
- ARAÚJO, Renata Brasil; OLIVEIRA, Maíra Maria de Alencar; CEMI, Jeferson. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 27, n. 3, Brasília, DF, jul./set. 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?frbrVersion=2&script=sci_arttext&pid=S0102-37722011000300010&lng=en&tlng=en. Acesso em: 22 jun. 2020.
- ARKSEY, Hilary; O'MALLEY, Lisa. Scoping studies: Towards a methodological framework. **International Journal of Social Research Methodology**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 19–32, fev. 2005. Disponível em: <http://search-ebSCOhost.com.ez45.periodicos.capes.gov.br/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=16677313&lang=pt-br&site=ehost-live&authtype=ip,cookie,uid>. Acesso em: 30 mar. 2020.
- BELO HORIZONTE. **Sábado Especial: RPG na biblioteca**. Belo Horizonte: [s.n.], 2018. Disponível em: <http://belohorizonte.mg.gov.br/evento/2018/01/sabado-especial-rpg-na-biblioteca>. Acesso em: 01 dez. 2019.
- BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ. **Eventos: RPG na BPP**. Curitiba: BPP, 2015. Disponível em: <http://www.bpp.pr.gov.br/modules/extcal/event.php?event=436>. Acesso em: 04 nov. 2019.
- BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK, Aaron (ed.). **WyrdCon Companion Book**. [S.l.]: WyrdCon, 2013. Disponível em: <http://www.sarahlynnebowman.com/wp-content/uploads/2017/10/WCCB13-1.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2019.
- CARDOSO, Ana Maria Pereira. Pós-modernidade e informação: conceitos complementares?. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, 1996. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/37751>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- CARVALHO, Amanda Schmidt; SILVA, Gabriela Prates da. RPG de Mesa. **Thesa: Semantic Thesaurus**, Porto Alegre, 29 nov. 2017. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/c/5463/56/>. Acesso em: 08 abr. 2020.
- CARVALHO, Amanda Schmidt; SILVA, Gabriela Prates da. **Uma jornada inesperada: o comportamento informacional de mestres de RPG**. Trabalho

apresentado para avaliação parcial da disciplina de Estudo de Comunidades, Públicos e Usuários (Bacharelado em Biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. No prelo.

CEGALLA, Domingos Paschoal. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005. 960 p.

CERVO, Amado; BERVIAN, Pedro. A. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Makron Books, 1996.

COSTA, Elania Coelho da. **Mediação da informação no jogo RPG de Mesa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Departamento de Ciências da Informação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/45918>. Acesso em: 15 nov. 2019.

CRUZ, Ruleandson do Carmo. **Redes Sociais Virtuais de Informação sobre amor: comportamento e cultura informacional de usuários do orkut**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Escola de Ciência da Informação, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECIC-8J9QL5/1/ruleandson_redes_sociais_virtuais_de_informa_o_sobre_amor.pdf. Acesso em: 18 jun. 2020.

CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008. xvi, 451 p. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34113>. Acesso em: 15 de jun. 2020.

[FABIANO]. Arquivo REDERPG: O que é a Licença D20? – História do RPG, parte II. **RedeRPG**, 08 nov. 2011. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2011/11/08/arquivo-rederpg-o-que-e-a-licenca-d20-historia-do-rpg-parte-ii/>. Acesso em: 08 abr. 2020.

GALVÃO, T. F.; PANSANI, T. DE S. A.; HARRAD, D. Principais itens para relatar revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 24, n. 2, p. 335–342, jun. 2015. Disponível em: http://scielo.iec.gov.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-49742015000200017. Acesso em: 19 nov. 2019.

GARCIA, Humberto. **RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação**. 2019. 103 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de Ciências Sociais, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/200513>. Acesso em: 21 jun. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GROSS, Lidiamara Alves da R. **Resposta email**. Destinatário: Gabriela Prates da Silva. Curitiba, 30 set. 2019, *e-mail*.

HARTEL, Jenna *et al.* Taking leisure seriously: Information realities in leisure time. **Proceedings of the American Society for Information Science and Technology**, [S.l.], v. 43, n. 1, 2006. Disponível em: <https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/meet.1450430140>. Acesso em: 01 dez. 2019.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In: CITELLI, Adilson (coord.). **Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática**. São Paulo: Cortez, 2000. p. 175-211. (Coleção Aprender e Ensinar com Textos, v. 6).

HOGUE, Mark. Experiential Learning for Youth Through Larps and RPGs. In: BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK, Aaron (ed.). **WyrdCon Companion Book**. [S.l.]: WyrdCon, 2013. Disponível em: <http://www.sarahlynnebowman.com/wp-content/uploads/2017/10/WCCB13-1.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2019.

INFORMATION Science & Technology Abstracts. **EBSCO**, [S.l.], 2019. Disponível em: <https://www.ebsco.com/products/research-databases/information-science-technology-abstracts>. Acesso em: 01 dez, 2019.

IZANAWA, Fernandez Kenji. O papel da cultura organizacional e da aprendizagem para o sucesso da gestão do conhecimento. **Perspect. ciênc. inf.**, v.14, n.3, Belo Horizonte, set./dez. 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-99362009000300013&script=sci_arttext. Acesso em: 18 jun. 2020.

LIBRARY & Information Science Abstracts (LISA). **ProQuest**, [S.l.], 2019. Disponível em: <https://search-proquest.ez45.periodicos.capes.gov.br/lisa?accountid=146814>. Acesso em: 01 dez. 2019.

MARQUINA, Julián. 12 cosas que puedes hacer en las bibliotecas y que quizás no sabías. **Julian Marquina**, Bibliotecas, [S.l.], 29 jul. 2015. Disponível em: https://www.julianmarquina.es/12-cosas-que-puedes-hacer-en-las-bibliotecas-y-que-quizas-no-sabias/?utm_source=HS. Acesso em: 01 dez. 2019.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas. 2009.

NASCIMENTO, Andréa Gonçalves do; ALBAGLI, Sarita. Conceitos de Ciência Aberta no Brasil: uma revisão sistemática de literatura. **Portal de Conferências da UFSC**, Florianópolis, out. 2019. Trabalho apresentado no 20. Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://conferencias.ufsc.br/index.php/enancib/2019/paper/view/1125/940>. Acesso em: 19 nov. 2019.

NASCIMENTO JÚNIOR, Francisco de Assim; PIASSI, Luís Paulo. Role-Playing Games nas Aulas de Física. **Revista de Enseñanza de la Física**, v. 27, n. Extra, nov. 2015, p. 675-681. Disponível em: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/12721f>. Acesso em: 21 jun. 2020.

NEVES, Bruno. Entrevista: Jaime Daniel Cancela. **RPG Pará**, 18 nov. 2011. Disponível em: <https://rpgpara.blogspot.com/2011/02/entrevista-jaime-daniel-cancela.html>. Acesso em: 08 abr. 2020.

PETERS, Micah DJ et al. Chapter 11: Scoping reviews (2020 version). **Joanna Briggs Institute Reviewer's Manual**, JBI, 2020. Disponível em: <https://wiki.joannabriggs.org/display/MANUAL/Chapter+11%3A+Scoping+reviews>. Acesso em: 1 abr. 2020.

PÉRIER, Isabelle. Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle? **Itinéraires**, [S. l.], n. 2016–2, p. 0–14, 2017. Disponível em: <https://journals.openedition.org/itineraires/3453>. Acesso em: 18 jun. 2020.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro; FERREZ, Helena Dodd. **Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação**. Rio de Janeiro; Brasília: Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), 2014. Disponível em: http://sitehistorico.ibict.br/publicacoes-e-institucionais/tesouro-brasileiro-de-ciencia-da-informacao-1/copy_of_TESAUROCOMPLETOFINALCOMCAPA24102014.pdf. Acesso em: 20 abr. 2020.

RAMOS, Evelin Luciano; SOUZA, Francielle Neves de; BARBOSA, Karina Gomes. A cobertura do Estado de Minas no Caso Aline: sensacionalismo e patriarcado nas páginas do jornal mineiro. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 23., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Intercom, 2018. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2018/resumos/R63-0466-1.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2020.

REDERPG. Anais do I Simpósio RPG e Educação. **RedeRPG**, 2004. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2004/10/26/anais-do-i-simposio-rpg-e-educacao/>. Acesso em: 19 nov. 2019.

RIBEIRO, Sérgio Henrique Vilela. **Museologia, RPG e LARP: mediações culturais em meio às sociedades**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Museologia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Florianópolis, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182685/TCC_Sergio.pdf?sequence=1. Acesso em: 10 jun. 2020.

SAVOLAINEN, Reijo. Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of “way of life”. **Library & Information Science Research**, Amsterdam, v. 17, n. 3, p. 259-294, 1995. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/0740-8188\(95\)90048-9](https://doi.org/10.1016/0740-8188(95)90048-9). Acesso em: 22 jul. 2020.

SCATTONE, Vitor Villar; TUCCI, Adriana Marcassa. Uso do Role-Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 645–666, 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451859224015>. Acesso em: 25 jun. 2020.

SCHNEIDER, Edward; HUTCHISON, Brian. Referencing the Imaginary: an analysis of library collection of role-playing game materials. **Reference Librarian**, [S. l.], v. 56, n. 3, p. 174–188, 2015. Disponível em: <http://search-ebSCOhost-com.ez45.periodicos.capes.gov.br/login.aspx?direct=true&db=lih&AN=103188161&ang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 1 maio 2020.

SERAFIM, Lucas Almeida; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Competências em informação e lazer levado a sério: um novo espaço de interlocução. **Pesq. Bras. em Ci. da Inf. e Bib.**, João Pessoa, v. 10, n. 1, p. 264-275, 2015. Disponível em: <https://www.periodicos.ufpb.br/index.php/pscib/article/view/25364/13770>. Acesso em: 01 dez. 2019.

SHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008, 268f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?view=vtls000147706>. Acesso em: 23 jul. 2014.

SILVA, Gabriela Prates da; SILVA, Eduardo Prates da. História do RPG: linha do tempo. **Figshare**, 2020a. 1 imagem digital, color. Disponível em: https://figshare.com/articles/Linha_do_Tempo_RPG_png/12493895. Acesso em: 16 jun. 2020.

SILVA, Gabriela Prates da; SILVA, Eduardo Prates da. RPG no Brasil: linha do tempo. **Figshare**, 2020b. 1 imagem digital, color. Disponível em: https://figshare.com/articles/Linha_do_Tempo_RPG_no_Brasil_png/12493988. Acesso em: 16 jun. 2020.

SILVA, Gabriela Prates da; SILVA, Eduardo Prates da. **Esquema TCC: metodologia**. Porto Alegre: [s.n.], 2020c. 1 imagem digital, color. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1sBdmaJ7QTz1LVuR_qJEKbFnMaSToJEYC/view?usp=sharing. Acesso em: 08 abr. 2020.

SILVEIRA, Raphael Tarso. **Jogue como uma Garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG**. 2019. 54 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de História, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/200073>. Acesso em: 05 jan. 2020.

THIS means war? **Nature Biotechnology**, v. 26, n. 954, set. 2008. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/nbt0908-954>. Acesso em: 10 fev. 2020.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA). Faculdade de Artes Visual.

Seminário de RPG em Educação, 1., Belém, 29 de novembro de 2019.

Organização do Prof. Ruharem Pires. Disponível em:

<https://www.even3.com.br/1sree2019/>. Acesso em: 19 jun. 2020.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ; UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci): sobre a Brapci. **BRAPCI - Base de Dados em Ciência da Informação**, versão 4.3.20191109 beta, 2010-2019. Disponível em:

<http://www.brapci.inf.br/index.php/res/about#howcite>. Acesso em: 01 dez. 2019.

VASCONCELOS, S. M. R.; BATISTA, P. D.; SANTANA, M. C.; SORENSON, M. M.; LETA, J. Researcher's writing competence: A bottleneck in the publication of Latin American Science? **EMBO Reports**, v.9, n.8, p.700-702, Aug. 2008.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2515218/>. Acesso em: 14 jul. 2020.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/11449/90316>. Acesso em: 15 nov. 2019.

VELOSO, Wilze de Santana. **O Roleplaying Game aplicado como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas**. São Cristóvão, SE, 2019. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Curso de Biblioteconomia e Documentação, Departamento de Ciência da Informação, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2019 Disponível em:

<https://ri.ufs.br/handle/riufs/11582>. Acesso em: 10 set. 2019.

WILSON, T. D. Evolution in information behavior modeling: Wilson's model.

Semantic Scholar, [s. l.], 2019. Disponível em:

https://pdfs.semanticscholar.org/4d69/5d5eb58f5f269b9b0474b93a119cadfe1aab.pdf?_ga=2.248170567.172399849.1593612876-1515493803.1585771802. Acesso em: 1 jul. 2020.

ZAMARIAM, Franciela Silva. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. **Blucher Social Science Proceedings**, São Paulo, p. 1338-1349, v.2, n. 4, set. 2016. Trabalho apresentado no 11. Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas, Londrina, 2016. Disponível em: [http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-](http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/socialsciencesproceedings/xi-sepech/gt14_306.pdf)

[1.amazonaws.com/socialsciencesproceedings/xi-sepech/gt14_306.pdf](http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/socialsciencesproceedings/xi-sepech/gt14_306.pdf). Acesso em: 04 nov. 2019.