

O Role Playing Game (RPG) na Ciência da Informação: uma aventura épica entre dois mundos

***The Role Playing Game (RPG) in Information Science:
an epic adventure between two worlds***

Gabriela Prates da Silva   

Lúcia da Silveira   

Sônia Elisa Caregnato   

Resumo

O Role-Playing Game (RPG) é um jogo de interpretação colaborativo em que um grupo de pessoas se reúne para contar histórias. Por muito tempo, ele foi visto como mais um jogo para adolescentes, porém, isso vem mudando, pois, diversos profissionais de diferentes áreas do conhecimento começaram a enxergar o potencial desse tipo de jogo. A fim de fomentar a pesquisa sobre a temática do RPG na Ciência da Informação (CI), esta pesquisa se propõe a responder ao seguinte problema: “Como a Ciência da Informação tem abordado o tema RPG em seus estudos?”. O objetivo principal é elaborar um panorama da produção científica nacional e internacional na CI sobre o tema RPG. Para isso, foi utilizado o método Scoping Review, que é composto por cinco etapas, sendo elas: identificar a questão da pesquisa; identificar estudos relevantes; fazer a seleção do estudo; mapear os dados; agrupar, resumir e relatar os resultados. A pergunta de pesquisa foi feita por intermédio da estrutura População-Conceito-Contexto (PCC). Um total de 111 artigos foram recuperados, dos quais 21 foram selecionados após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Foi realizado o tratamento dos dados quantitativos e qualitativos. 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; logo, o idioma predominante foi o inglês. As temáticas 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.



folha de rosto

Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação

Juazeiro do Norte, v. 7, n. 3, p. 9-29, set./dez. 2021. ISSN 2447-0120. DOI 10.46902/2021n3p9-29.

Abstract

The RPG is a collaborative role-playing game where a group of people gets together to tell stories. For a long time, it was seen as another game for teenagers, but this has been changing, as several professionals from different areas of knowledge have begun to see the potential of this type of game. To encourage research on the topic of RPG in Information Science, this research aims to answer the following problem: "How has Information Science approached the topic of RPG in its studies?". The main objective is to elaborate an overview of the national and international scientific production in IS 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 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.

1 Introdução

O *Role-Playing Game* (RPG) é um jogo de interpretação ou representação de papéis em que um grupo de pessoas se reúne para contar histórias. Para isso, é utilizado um sistema¹ de regras contido, normalmente, em um livro para criar personagens e, com elas, vivenciar as histórias narradas por um dos componentes desse grupo. Esse(a) narrador(a), mais comumente chamado(a) de "mestre", é quem narra uma história para os demais integrantes do grupo, que devem interpretar suas personagens de acordo com essa narrativa e o ambiente em que ela ocorre. Cada uma dessas personagens está descrita em uma ficha na qual consta suas informações mais importantes. "Nesses jogos, geralmente a representação é mais falada do que encenada. O jogador descreve o que sua personagem pensa, sente e faz" (SCHMIT, 2008, p. 50).

No decorrer da narrativa, dependendo da complexidade da situação em que se encontram as personagens, são utilizados dados, além das informações das fichas, para decidir o que ocorrerá posteriormente. Numa situação de batalha, por exemplo, o(a) jogador(a) deve comunicar ao(à) mestre a ação que pretende desempenhar, e este, baseado na ficha da personagem relacionada a esse

¹ **Sistemas de RPG:** Os sistemas de RPG envolvem as regras e diretrizes sobre como jogar e montar as **personagens** e os **cenários**. São descritos em um **livro de regras** e, geralmente, vêm acompanhados de um cenário próprio, já que são feitos com base em um universo/mundo específico (CARVALHO; SILVA, 2017).

jogador, informa-o quanto à possibilidade ou não de a ação ser realizada. Caso esta seja possível, o(a) jogador(a) deve utilizar os dados para verificar se a ação foi bem-sucedida; no caso de um golpe, por exemplo, computa-se dessa maneira a quantidade de dano causada ao inimigo atingido. O(A) mestre é quem julgará, com base nas regras e no resultado dos dados, se essa ação feita pelo(a) jogador(a) foi bem-sucedida ou não.

Durante muito tempo, o RPG foi visto apenas como mais um jogo para adolescentes. Entretanto, esse olhar vem mudando, pois profissionais de diversas áreas começaram a enxergar certo potencial nesse tipo de jogo. Na educação, ele vem sendo utilizado como ferramenta de ensino em diversas áreas do conhecimento. É possível citar, por exemplo, o trabalho de Zamariam (2016), que propõe o uso do RPG como alternativa metodológica para o ensino de literatura.

Além disso, segundo Braga (2000, p. 2), “os estudiosos têm enfatizado o jogo como atividade positiva que desenvolve uma série de habilidades no campo da escrita, leitura, pesquisa, matemática e comportamento, entre outras”. Isso torna o RPG uma ferramenta possível de ser utilizada tanto para o ensino quanto para o crescimento pessoal de seus(suas) jogadores(as) e mestres.

É interessante destacar que o RPG vem se modificando com o tempo. Isso ocorre pelo fato de, atualmente, os(as) *rpgistas*² não se limitarem mais ao uso restrito dos livros de regras³, passando a utilizar diferentes fontes para criar histórias, personagens e, até mesmo seus próprios sistemas de regras baseados em suas experiências como jogadores(as) e mestres.

Assim como diversas outras comunidades, os(as) *rpgistas* se inseriram nas redes sociais, na qual criaram grupos para trocar experiências de jogo, montar *mesas*⁴, atualizar-se em relação aos lançamentos, divulgar eventos, entre outras atividades de interesse. Um exemplo desse tipo de comunidade é o grupo⁵ e a página⁶ do Facebook intitulada “Minas de Mória”, criado para mulheres que se

² Esse termo será utilizado para se referir às pessoas que jogam RPG, seja como jogadores(as) ou como mestre.

³ **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 ao criar uma aventura. [...]” (CARVALHO; SILVA, 2017).

⁴ Mesa é o termo utilizado para nomear um grupo de jogo.

⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/minasdemoriarpg/>. Acesso em: 24 maio 2021.

⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/minasdemoriarpg/>. Acesso em: 24 maio 2021.

interessam pelo jogo, mas que não encontravam um ambiente em que se sentissem seguras e acolhidas para participar. Isso porque, assim como em diversos outros meios, esse coletivo também está sujeito a preconceitos e discriminações, por exemplo, o machismo.

Pode-se evidenciar, portanto, que o RPG vem sendo explorado de diversas maneiras e por diferentes áreas do conhecimento. Entretanto, essa realidade corresponde também à Ciência da Informação (CI)? Na prática, houve algumas iniciativas, por exemplo, na Biblioteca Pública do Paraná (BPP), que, desde 2013, organiza encontros semanais de grupos de RPG. Segundo a equipe da própria biblioteca, “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.” (BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ, 2015). A mesma instituição deu início ao projeto “Sábado Lúdico”, em 2016, em razão de um *feedback* de um grupo de RPG que joga todos os sábados nas imediações, o qual se tornou mensal em 2019. Esse projeto, realizado na Seção Infantil da BPP, destina-se a crianças de 6 a 12 anos e oferece a elas 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).

A fim de fomentar a literatura sobre o assunto na CI, esta pesquisa se propõe a responder ao seguinte problema: “Como a Ciência da Informação tem abordado o tema RPG em seus estudos?”. O objetivo principal desta pesquisa é elaborar um panorama da produção científica nacional e internacional na Ciência da Informação sobre o tema RPG. As etapas executadas para atingir esse objetivo foram descritas na próxima seção, que trata da metodologia.

2 Metodologia

Esta pesquisa se caracteriza como exploratória, pois pretende contextualizar a temática do RPG no domínio da Ciência da Informação, revelando como essa área tem desenvolvido-a por meio de suas publicações, de modo a tornar possível sua familiarização. Optou-se pela abordagem quali-quantitativa porque a revisão bibliográfica traz à tona dados de publicações em diferentes idiomas, localidades, temáticas, objetivos, metodologia e aplicações. O procedimento utilizado nesta pesquisa foi a *Scoping Review* (“revisão de escopo”), o que a torna também uma pesquisa descritiva, já que o modo como são apresentados os resultados por meio dessa técnica possibilita que estes sejam interpretados tanto qualitativamente como quantitativamente. Por intermédio desse tipo de

revisão, obtém-se uma visão geral, ou mapa de evidências, bem como utiliza-se um protocolo detalhado, o que possibilita sua reprodução por outros pesquisadores, diferentemente do que ocorre em uma revisão de literatura narrativa.

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 do problema por meio da estrutura População-Conceito-Contexto (PCC), como recomendado pelo Joanna Briggs Institute (JBI) (PETERS; GODFREY; McINERNEY; SOARES; KHALIL; PARKEY, 2020). No Quadro 1, está disposta a delimitação deste trabalho seguindo a estrutura PCC.

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 (RPG)</i>	Ciência da Informação

Fonte: As autoras (2021).

A etapa denominada por Arksey e O'Malley (2005, p. 23) como “identificar estudos relevantes” consiste na definição e aplicação das estratégias de busca. Nesta pesquisa, foram consultadas bases de dados bibliográficos especializadas em CI (ISTA, LISA e BRAPCI), contemplando assim trabalhos publicados no contexto nacional e internacional. No Quadro 2, são apresentadas 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	N.º 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
Total				128

Fonte: As autoras (2021).

Não foram utilizados na busca 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. Contudo, foi utilizado o filtro “revisado por pares”⁷ na ISTA e LISA para limitá-la apenas aos trabalhos aprovados pela comunidade científica da CI. Já na BRAPCI⁸, a busca foi aplicada a títulos, palavras-chave e resumos, pois entende-se que, se o estudo trata de RPG, os termos utilizados na pesquisa deverão estar presentes em um ou mais desses campos. Para organização da literatura foi usado o *software Mendeley*.

A terceira etapa trata da elaboração e aplicação dos critérios de exclusão e inclusão. Para cumprir com o que fora proposto nos objetivos da pesquisa, os critérios foram elaborados conforme disposto no Quadro 3.

⁷ Esse filtro não está disponível na BRAPCI.

⁸ Até a data de realização da pesquisa (novembro de 2019), a BRAPCI não apresentava uma forma mais abrangente para a execução da busca.

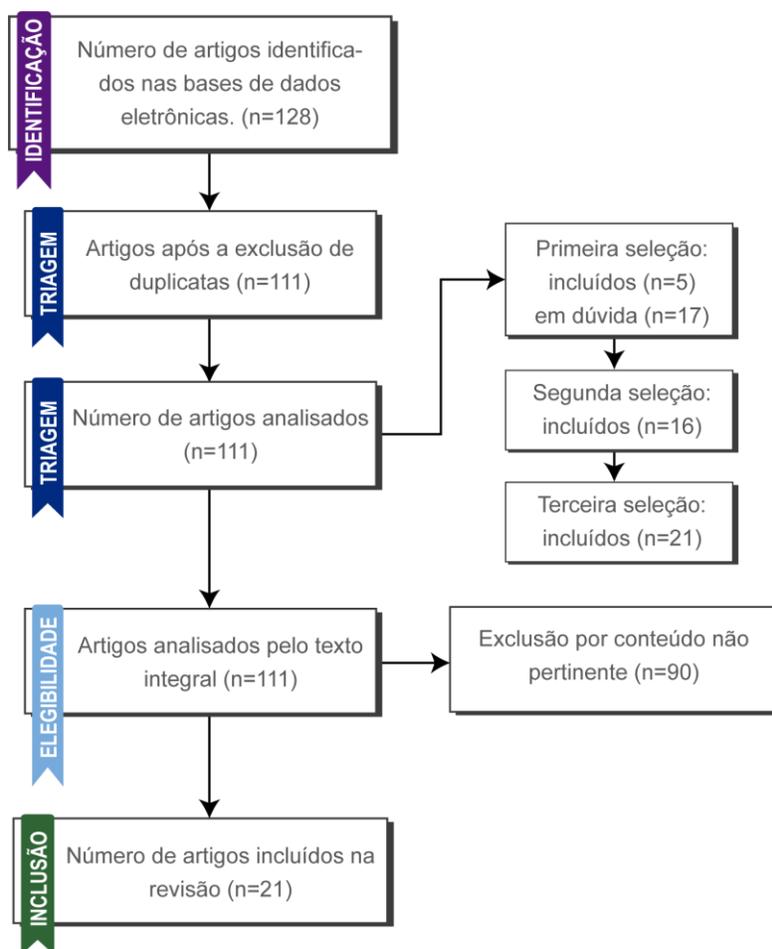
Quadro 3 – Critérios de Inclusão e Exclusão

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: As autoras (2021).

A busca e seleção das publicações foram realizadas entre os meses de fevereiro e março de 2020. Para efetuar a seleção dos textos, utilizou-se uma planilha do *software* Google Planilhas, composta de 15 categorias preenchidas com base nas evidências encontradas nos artigos. Cada artigo foi identificado com a base em que foi localizado, sua referência completa, o idioma em que foi escrito, o local e a data de realização do estudo. Além disso, foram incluídas observações sobre o seu conteúdo, bem como os motivos que justificam o *status* o qual lhes foi atribuído. No total, três diferentes etapas da seleção se efetivaram (Figura 1), sendo estas:

Figura 1 – Diagrama Prisma: sistematização da busca e elegibilidade dos estudos participantes da revisão de escopo



Fonte: Silva e Silva (2020).

- primeira seleção: com base na 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 foram classificados com o *status* de “incluído” ou “em dúvida” tinham algumas outras características⁹ coletadas, sendo estas: objetivos, palavras-chave, temáticas, métodos, aplicação e principais conclusões;
- segunda seleção: foram analisados os artigos classificados com o *status* “em dúvida”. Para isso, foram acrescentadas duas novas colunas na

⁹ A definição do que foi considerado para cada uma dessas características será explicada mais adiante, pois trata-se das categorias de análise desta pesquisa.

planilha – “data da inclusão/exclusão” e “motivo da inclusão/exclusão”. Isso 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 (por meio da repetição das etapas “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, na medida em que clarifica o processo, padroniza-o para os demais, retomando-o e reavaliando-o quando necessário.

Após a última seleção, obteve-se um total de 21 artigos incluídos e 90 excluídos. Esse processo de seleção foi resumido na Figura 1.

A quarta etapa ocorreu juntamente com a terceira, e teve como objetivo mapear os dados a serem analisados posteriormente, ou seja, organizar as informações de cada um dos artigos julgadas importantes. Essas 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, por exemplo, inglês, português, espanhol, entre outros;
- b) datas de publicação: o ano em que o artigo foi publicado;
- c) país em que o artigo foi publicado e país em que o estudo foi realizado: trata-se do país de origem do periódico em que o artigo foi publicado e do país em que a pesquisa ocorreu efetivamente. Em alguns casos, o país em que a pesquisa foi realizada não estava indicado no texto; quando isso ocorria, foi atribuído a ele o país em que 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 em que os artigos foram publicados;
- e) objetivos: os objetivos de cada uma das pesquisas publicadas. Para a identificação dos objetivos, foi feita a leitura do resumo ou, quando necessário, a leitura integral do artigo;
- f) palavras-chave: estas eram encontradas logo após o resumo do artigo. Nos casos em que não eram localizadas, o valor “não consta” foi atribuído;
- g) temáticas: para essa característica, foram considerados os assuntos, as teorias e os conceitos abordados, que foram identificados por meio 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 padronizada escolhida pela primeira autora;
- h) métodos: foram consideradas as metodologias utilizadas em cada um dos estudos. Alguns textos não explicitavam uma metodologia e, portanto, foram analisados com o objetivo de definir se utilizaram “Revisão Narrativa”, “Relato de Experiência” ou outra;
 - i) aplicação: foram consideradas as maneiras como o RPG era mencionado, por exemplo, como objeto de estudo, na justificativa, na metodologia, como 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 nela que os dados coletados são descritos e analisados de acordo com os objetivos da pesquisa. Com base nesses dados, foram criados gráficos e tabelas com o objetivo de demonstrar o crescimento da produção científica nacional e internacional que aborda o RPG na Ciência da Informação.

Posteriormente, foi realizada uma análise das categorias temáticas, dos objetivos, do método e da aplicação do RPG nessas publicações. No caso das temáticas, os termos foram padronizados utilizando-se o Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação (TBCI) (PINHEIRO; FERREZ, 2014). Porém, essa ferramenta não se mostrou suficiente sendo necessária, portanto, a criação de diversos termos adicionais. Para a análise dos dados, foi criada uma nuvem de palavras, em que 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 dedicado a detalhar a metodologia), revisão narrativa (texto teórico-discursivo) e relato de experiência (para aqueles textos que apresentavam práticas em diferentes ambientes, por exemplo, eventos, programações de bibliotecas, entre outros). Com base nisso, foi possível verificar quais tipos de métodos foram mais utilizados. Por último, as aplicações do RPG também foram padronizadas, para posterior análise, em: ferramenta de ensino (RPG utilizado para o ensino); ferramenta facilitadora (RPG utilizado para facilitar o compartilhamento de 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

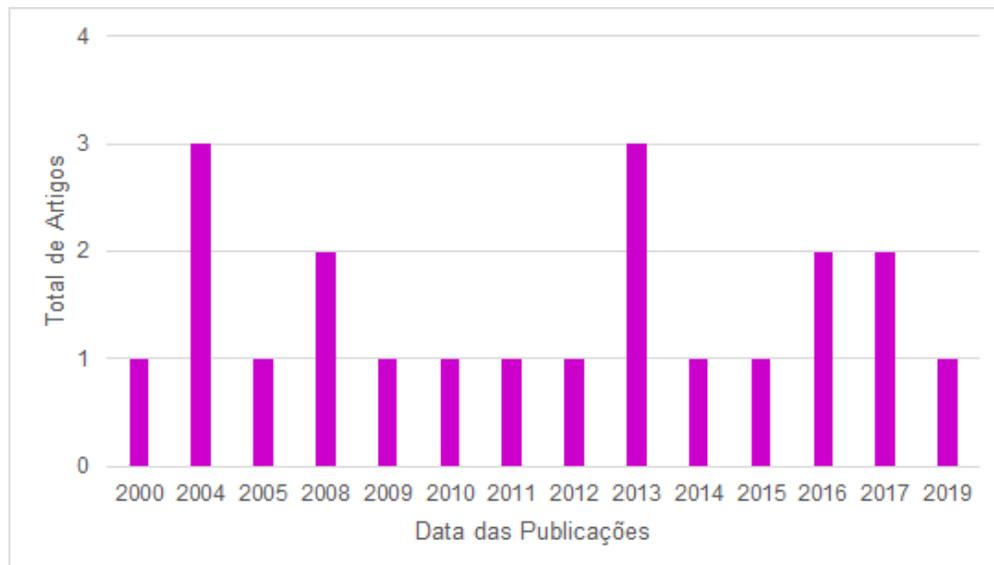
bibliotecas); programação de biblioteca (RPG utilizado em atividades voltadas para o público de uma biblioteca); método (RPG como método para o ensino de algo); e produto (RPG como produto a ser pesquisado ou criado em atividade). As análises mostraram tendências dos estudos sobre RPG dentro da CI.

3 Descrição e análise de dados

Esta pesquisa resgatou um total de 21 artigos, os quais foram publicados entre os anos de 2000 e 2019 (Gráfico 1). Nesse sentido, 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 *Dungeons and Dragons* (D&D).

Entre 2008 e 2017, houve maior frequência de artigos publicados, sendo que 2004 e 2013 foram os anos em que se evidenciou um maior número de publicações. Dos três artigos publicados em 2004, dois foram no Brasil, nos periódicos “Informação & Sociedade: Estudos” (UFPB) e “Encontros Bibli” (UFSC). Além dos dois artigos de 2004, mais dois foram publicados no Brasil (em 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 desse jogo no país. A década de 2000 foi marcada por diversos acontecimentos relacionados ao RPG no Brasil, desde eventos da Educação à criação de leis em alguns municípios. Portanto, essa maior visibilidade do jogo pode ter influenciado também os pesquisadores da CI a se apropriar do tema.

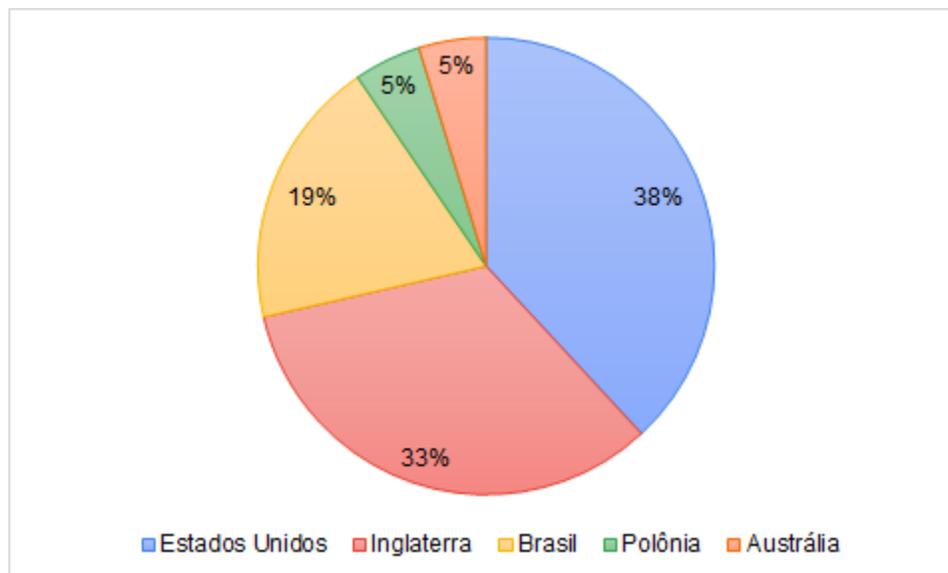
Gráfico 1 – Distribuição temporal das publicações mundiais da Ciência da Informação que abordaram o RPG



Fonte: As autoras (2021).

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

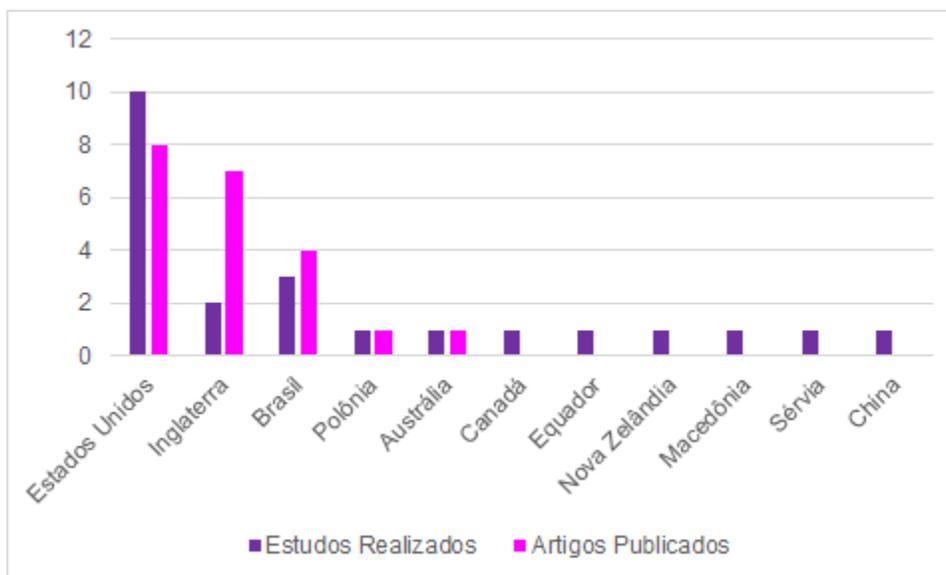
Gráfico 2 – Publicação por país



Fonte: As autoras (2021).

Apesar da pouca variação na origem das publicações, essa realidade não se mostra a mesma ao se analisar a localidade dos estudos realizados (Gráfico 3).

Gráfico 3 – Comparação entre os países de origem e de publicação dos artigos



Fonte: As autoras (2021).

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

O fato de não terem sido encontrados trabalhos brasileiros em periódicos internacionais pode estar ligado à competência da escrita na língua inglesa. Segundo Vasconcelos, Sorenson, Leta, Sant'ana e Batista (2008), apenas 33,8% dos pesquisadores brasileiros se consideram proficientes em 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; SORENSON; LETA; SANTANA; BATISTA, 2008).

Apesar da variedade de localidades em que 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 ser explicado pela ampla publicação em periódicos de origem inglesa e estadunidense, em que o inglês é o idioma oficial.

Os periódicos com o maior número de publicações que abordam o RPG também são oriundos desses 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 temáticas foram organizadas com base em termos padronizados pelo TBCI (PINHEIRO; FERREZ, 2014) e por termos criados para abranger o conteúdo não abordado por ele. No total, foram utilizados 46 termos, sendo 29 extraídos do TBCI e 16 criados para complementá-los, conforme disposto no 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

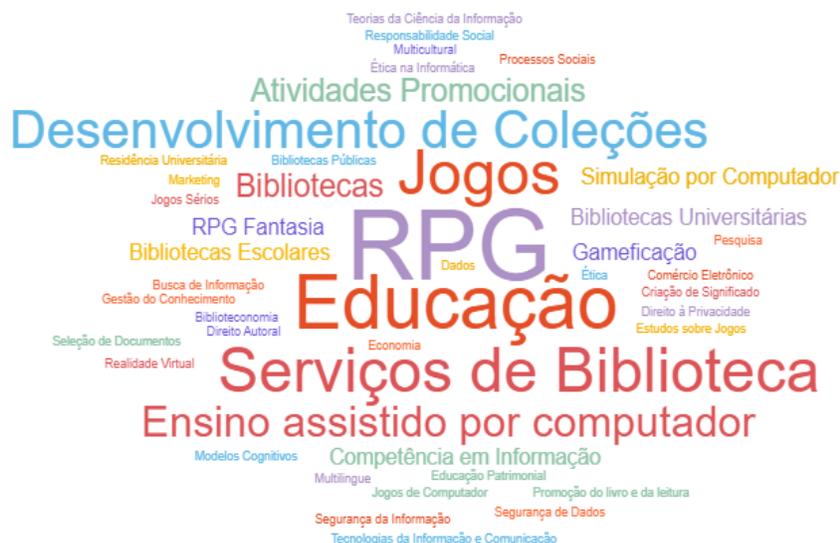
Termos do Tesouro do IBICT	Termos criados
Atividades Promocionais	Criação de Significado
Bibliotecas	Educação Patrimonial
Bibliotecas Escolares	Estudos sobre Jogos
Bibliotecas Públicas	Ética
Bibliotecas Universitárias	Ética na Informática
Biblioteconomia	Gameificação
Busca de Informação	Jogos
Comércio Eletrônico	Jogos de Computador
Competência em Informação	Jogos Sérios
Dados	Multilíngue
Desenvolvimento de Coleções	Multicultural
Direito à Privacidade	Processos Sociais
Direito Autoral	Residência Universitária
Economia	Responsabilidade Social
Educação	RPG
Ensino assistido por computador	RPG de Fantasia

<p>Gestão do Conhecimento</p> <p>Marketing</p> <p>Modelos Cognitivos</p> <p>Pesquisa</p> <p>Promoção do livro e da leitura</p> <p>Realidade Virtual</p> <p>Segurança de Dados</p> <p>Segurança da Informação</p> <p>Seleção de Documentos</p> <p>Serviços de Biblioteca</p> <p>Simulação por Computador</p> <p>Tecnologias da Informação e Comunicação</p> <p>Teorias da Ciência da Informação</p>	
--	--

Fonte: As autoras (2021).

Quanto à frequência dos termos, aquele que mais se repete é “RPG”, com nove aparições, seguido de “Educação”, com sete menções; demais termos (68,1%) aparecem uma única vez. Essa frequência é evidente ao se observar a Figura 2, cuja visualização dos termos é estruturada por meio do tamanho da fonte, que identifica os termos mais citados, ou seja, quanto maior o tamanho, maior a frequência.

Figura 2 – Nuvem dos termos que identificam as temáticas abordadas



Fonte: As autoras (2021).

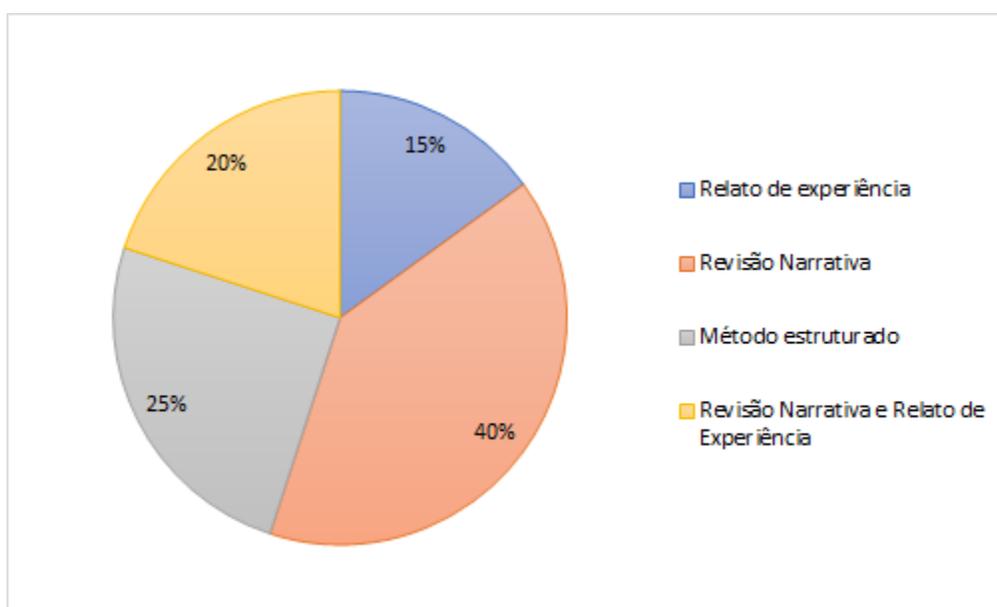
Os termos com maior destaque estão relacionados aos serviços prestados em bibliotecas, à Educação e aos jogos. Os termos com menor frequência, por exemplo, “economia”, “direito autoral”, “segurança da informação”, entre outros, podem indicar novas tendências para os estudos com RPG na CI.

A variedade de áreas do conhecimento associada aos termos das temáticas, como informática, educação, biblioteconomia, direito, cultura, entre outros, mostra a interdisciplinaridade natural do RPG e da CI. Essa ligação entre ambos somente faz aumentar as possibilidades de estudos a serem realizados.

A categoria “método” foi dividida em três subcategorias, sendo elas: método estruturado (ME), revisão narrativa (RN) e relato de experiência (RE). No Gráfico 4, pode-se observar 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, apresentaram um método misto em sua composição. Isso aponta para uma tendência metodológica dos estudos com a menção do RPG voltada ao texto narrativo, entretanto, já existem trabalhos com métodos mais elaborados para a compreensão do RPG dentro da CI.

Gráfico 4 – Métodos

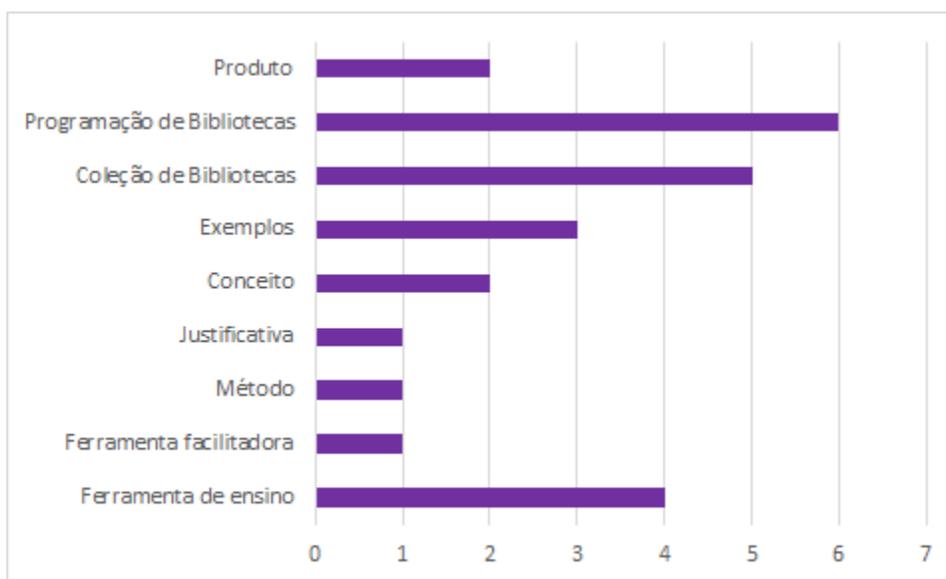


Fonte: As autoras (2021).

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

As aplicações do RPG apareceram de diferentes maneiras nos diversos artigos recuperados. Para facilitar a análise, essas formas foram padronizadas em: ferramenta de ensino; ferramenta facilitadora; justificativa; conceito; exemplo; coleção de biblioteca; programação de biblioteca; método; produto (Gráfico 5).

Gráfico 5 – Aplicações do RPG nos artigos



Fonte: As autoras (2021).

Conforme o disposto no Gráfico 5, pode-se atestar que as formas mais recorrentes de aplicação do RPG são em programação de biblioteca, coleção de biblioteca e ferramenta de ensino. Assim como nas temáticas, 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.

Cabe salientar que os artigos desta pesquisa não apresentaram evidências de estudos anteriores a respeito da relação entre RPG e Ciência da Informação. Isso dificultou a análise dos dados, pois não há pesquisas anteriores para serem usadas como base na fundamentação. Assim, acredita-se que esse é um dos principais resultados desta pesquisa: sinalizar a lacuna teórica entre as duas temáticas, e, portanto, trazer um ponto de partida para futuras investigações.

4 Conclusão

Ao contrário do que é visto na área de Educação, em que o volume de pesquisas realizadas sobre temáticas relacionadas ao RPG é grande – como também, até recentemente, a organização de eventos sobre a temática –, a CI ainda apresenta poucos estudos. Porém, ambas as áreas começaram a explorar esse jogo na mesma época. Não é possível identificar por meio dessa pesquisa o motivo dessa ocorrência, mas pode-se afirmar que a Educação se apropriou desse jogo, enquanto a CI ainda está no início dessa jornada. O RPG pode ser uma ferramenta compatível com a formação ou capacitação, em se tratando das novas gerações de usuários das unidades de informação, já que os indivíduos são estimulados a interagir, questionar e experimentar as realidades por meio das simulações de papéis. É justamente o que o RPG proporciona: a simulação de um contexto conduzido em que os diferentes perfis podem se colocar e testar determinada realidade em ambientes seguros. Quando a simulação transita para o campo real, poderá tornar a vivência mais simples, trazer experiência e bem-estar.

Destaca-se que, mesmo usando bases de dados da área da CI – portanto, que abrangem seus campos –, não foram recuperados textos no contexto da Museologia e da Arquivologia. A temática dos jogos está cada vez mais sendo estudada pela CI e áreas correlatas, nessa direção, os cursos de ensino superior poderiam incluí-la em seus currículos para promovê-la nessa área. A começar pela incorporação de termos relacionados aos jogos e à *gameificação* nas linguagens documentárias o que resolveria a lacuna encontrada por esta pesquisa em relação à ausência de termos correspondentes no TBCI.

Ao contrário do que é visto na área de Educação, em que o volume de pesquisas realizadas sobre temáticas relacionadas ao RPG é grande – como também, até recentemente, a organização de eventos sobre a temática –, a CI ainda apresenta poucos estudos. Porém, ambas as áreas começaram a explorar esse jogo na mesma época. Não é possível identificar por meio dessa pesquisa o motivo dessa ocorrência, mas pode-se afirmar que a Educação se apropriou desse jogo, enquanto a CI ainda está no início dessa jornada. O RPG pode ser uma ferramenta compatível com a formação ou capacitação, em se tratando das novas gerações de usuários das unidades de informação, já que os indivíduos são estimulados a interagir, questionar e experimentar as realidades por meio das simulações de papéis. É justamente o que o RPG proporciona: a simulação de um contexto conduzido em que os diferentes perfis podem se colocar e testar determinada realidade em ambientes seguros. Quando a simulação transita para o campo real, poderá tornar a vivência mais simples, trazer experiência e bem-estar.

Destaca-se que, mesmo usando bases de dados da área da CI – portanto, que abrangem seus campos –, não foram recuperados textos no contexto da Museologia e da Arquivologia. A temática dos jogos está cada vez mais sendo estudada pela CI e áreas correlatas, nessa direção, os cursos de ensino superior poderiam incluí-la em seus currículos para promovê-la nessa área. A começar pela incorporação de termos relacionados aos jogos e à *gameficação* nas linguagens documentárias, o que resolveria a lacuna encontrada por esta pesquisa em relação à ausência de termos correspondentes no TBCI.

Referências

- 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://ezl.periodicos.capes.gov.br/connect?session=rUNo6wkD3p0jU458&qurl=http%3a%2f%2fsearch.ebscohost.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue>. Acesso em: 30 mar. 2020.
- BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ. **Eventos**: RPG na BPP. Curitiba: BPP, 2015. Disponível em: <https://www.bpp.pr.gov.br/modules/extcal/event.php?event=436>. Acesso em: 4 nov. 2019.
- BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG). In: REUNIÃO DA ANPED, 23., 2000, Caxambu. **Anais** [...]. Caxambu: ANPED, 2000. p. 1–15. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.PDF>. Acesso em: 12 fev. 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: 8 abr. 2020
- GROSS, Lidiamara Alves da R. **Resposta e-mail**. Destinatário: Gabriela Prates da Silva. Curitiba, 30 set. 2019, 1 mensagem eletrônica.
- PETERS, Micah DJ; GODFREY, Christina M; McINERNEY, Patrícia; SOARES, Cássia Baldini; KHALIL, Hanah; PARKER, Deborah. Chapter 11: Scoping reviews. In: AROMATARIS, Edoardo; MUNN, Zachary. **JBIManual for Evidence Synthesis**. Austrália: Joanna Briggs Institute Global, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Micah-Peters/publication/319713049_2017_Guidance_for_the_Conduct_of_JBI_Scoping_Reviews/links/59c355d40f7e9b21a82c547f/2017-Guidance-for-the-Conduct-of-JBI-Scoping-Reviews.pdf Acesso em: 30 dez. 2021.
- 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, 2014. Disponível em: <http://sitehistorico.ibict.br/publicacoes-e>

[institucionais/tesauro-brasileiro-de-ciencia-da-informacao-1/copy_of_TESAURCOMPLETOFINALCOMCAPA24102014.pdf](#). Acesso em: 20 abr. 2020.

SCHMIT, 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: 16 abr. 2021.

SILVA, Gabriela Prates da; SILVA, Eduardo Prates da. **Esquema TCC**: metodologia. Porto Alegre: [s.n.], 2020. 1 imagem digital, color. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1sBdmaJ7QTz1LVuR_qJEKbFnMaSToJEYC/view?usp=sharing. Acesso em: 8 abr. 2020.

VASCONCELOS, Sonia; BATISTA, Pablo; SANT'ANA, Maurício; SORENSON, Martha; LETA, Jacqueline. Researcher's writing competence: A bottleneck in the publication of Latin American Science? **EMBO Reports**, [S.l.], v.9, n.8, p.700-702, Aug. 2008. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2515218/>. Acesso em: 14 jul. 2020.

ZAMARIAM, Franciela Silva. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS, 11., 2016, Londrina. **Blucher Social Science Proceedings**, São Paulo, p. 1338-1349, v.2, n. 4, set. 2016. Disponível em: http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/socialsciencesproceedings/xi-sepech/gt14_306.pdf. Acesso em: 4 nov. 2019.

Sobre os autores

Gabriela Prates da Silva

Técnica em Biblioteconomia pela Escola Técnica Cristo Redentor (ETCR) e Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

prates.silva.gabi@gmail.com

Lúcia da Silveira

Doutoranda em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestra em Gestão da Informação, pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Bacharel em Biblioteconomia pela UFSC).

luciadasilveiras@gmail.com

Sônia Elisa Caregnato

Professora Titular da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Doutora em Information Studies e Mestra em Information Management ambos pela University of Sheffield, Inglaterra.

Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq Nível 2. Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCIN) da UFRGS.

sonia.caregnato@ufrgs.br

Notas

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.
À Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

Artigo submetido em: 03 mar. 2021.

Aceito em: 16 jun. 2021.



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

UFCA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CARIRI

Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Mestrado Profissional em Biblioteconomia
Revista Folha de Rosto



✉ folhaderosto@ufca.edu.br

📷 [@revistafolhaderosto](https://www.instagram.com/revistafolhaderosto)

🐦 [@revfolhaderosto](https://twitter.com/revfolhaderosto)

Este periódico é uma publicação do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Cariri em formato digital e periodicidade quadrimestral.