

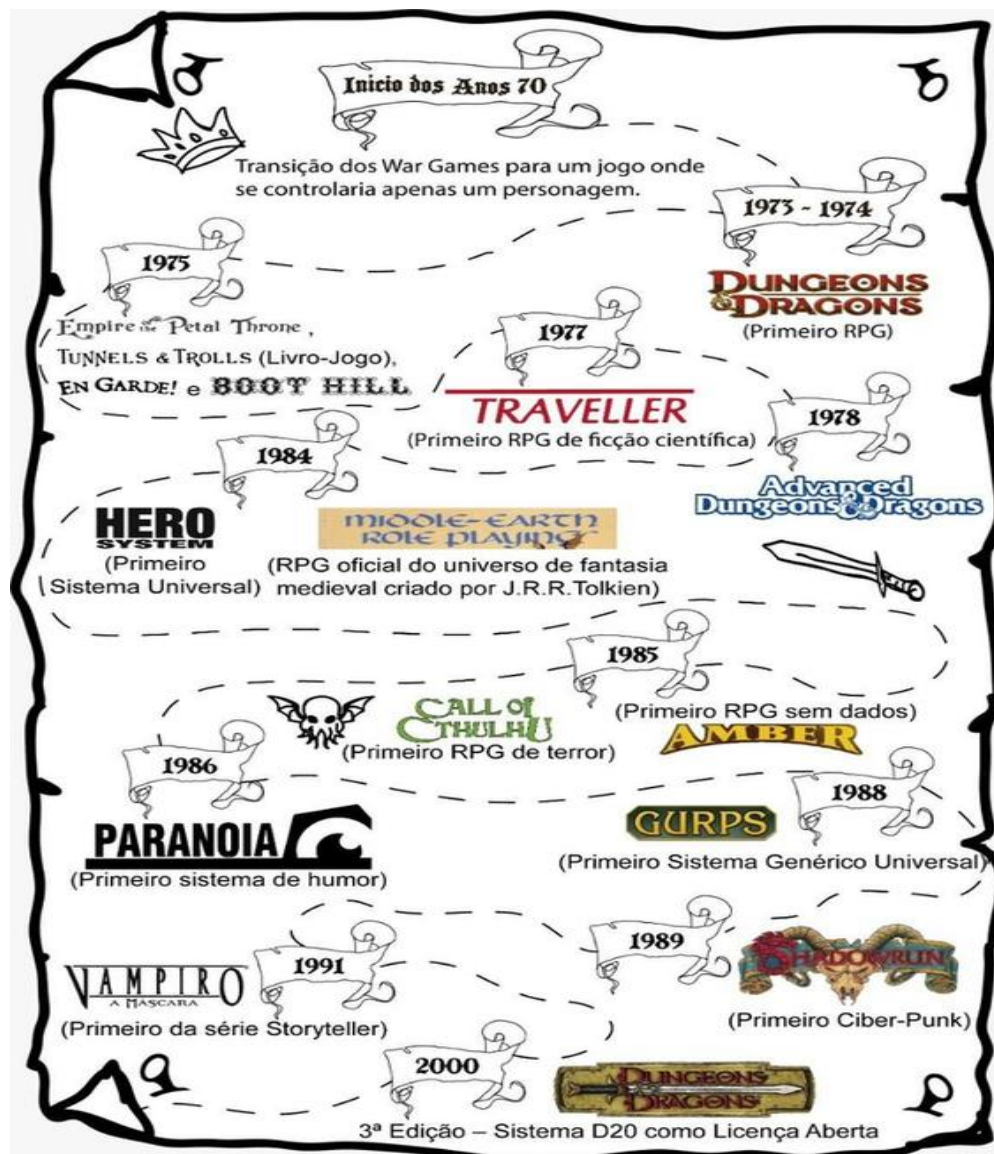
Role-Playing Game na Ciência da Informação: uma história a ser contada

Gabriela Prates da Silva

O Role-Playing Game na perspectiva da Ciência da Informação, mostrando algumas práticas e tendências de pesquisa sobre a temática.

No início da década de 1970 surgia, nos Estados Unidos, o primeiro *Role-Playing Game* (RPG) intitulado *Dungeons and Dragons* (D&D). Devido a popularidade deste jogo, diversos outros foram sendo lançados, trazendo novidades tanto em relação aos cenários quanto aos sistemas de regras (Figura 1).

Figura 1 - História do RPG: linha do tempo



Fonte: Silva e Silva (2020a)

O RPG chegou ao Brasil nos anos 1980, por meio de estudantes que conheciam o jogo no exterior e o traziam para o país. Anos mais tarde, as livrarias começaram a importar o jogo oficialmente, porém ainda sem tradução. Somente em 1991, sairia a primeira tradução de um jogo de RPG, pela editora Devir (Figura 2).

Figura 2 - RPG no Brasil: linha do tempo



Fonte: Silva e Silva (2020b)

O RPG é um jogo de interpretação onde um grupo se reúne para contar histórias de forma colaborativa, utilizando um conjunto de regras pré-definidas, papel, lápis, alguns dados e, principalmente, a imaginação. Um dos membros do grupo é escolhido para ser o narrador (mais comumente chamado de mestre), que é aquele que vai guiar os demais jogadores pela história.

Durante muito tempo, este foi um jogo visto como mais uma atividade de adolescentes, porém, com o passar do tempo, diversas áreas começaram a lançar seu olhar para ele. A Educação, aqui no Brasil, foi a que mais desenvolveu estudos e práticas sobre o RPG como, por exemplo, 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. Outro trabalho que merece destaque é o de Pavão (2000) que tenta compreender os processos de leitura e escrita de mestres de RPG. Além destes, outros trabalhos foram desenvolvidos no ensino de diversas áreas como, por exemplo, a Sociologia (GARCIA, 2019) e a Física (NASCIMENTO JÚNIOR; PIASSI, 2015).

No ano de 2002, foi realizado em São Paulo o I Simpósio de RPG e Educação que tinha como objetivos responder o que é o RPG, porque usá-lo como ferramenta pedagógica e como utilizá-lo na educação (ZANINI, 2004, p. 4). Este evento foi um marco para o RPG na área da Educação, pois se tratava do primeiro voltado para esta temática.

A Ciência da Informação demonstra 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 os autores, o cenário do cotidiano é aquele ligado ao lazer, já os mais formais são os acadêmicos e os profissionais. Porém, a realização de estudos sobre o cotidiano não significa que os modelos já existentes precisam ser eliminados, mas sim que é necessária uma complementação.

Observando este cenário, diversos estudos sobre o RPG são possíveis como, por exemplo, trabalhando com a comunidade deste hobby e sua interação com a informação (COSTA, 2019), o uso deste jogo na gestão da informação (NUNES, 2004), ou ainda como recurso de ação cultural em bibliotecas e outros espaços informacionais (VELOSO, 2019).

Na prática, existem algumas bibliotecas que já utilizam o RPG, sendo em seu acervo ou em ações culturais realizadas em suas imediações. A Biblioteca Pública do Paraná (BPP) abre semanalmente, desde 2013, para grupos que queiram jogar RPG e mantém um projeto chamado “Sábado Lúdico” voltada para crianças de 06 a 12 anos e que acontece na Seção Infantil da BPP, 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). Em 2018 a Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte realizou um evento de RPG e, também, possui diversos materiais de RPG em seu acervo.

Silva (2020) revela em sua revisão bibliográfica do tipo *scoping review* como a Ciência da Informação tem compreendido o RPG. Os principais resultados mostram que apesar da pouca exploração dessa temática na Ciência da Informação, a área tem visto o RPG como uma ferramenta interessante para se aplicar de forma educacional (KREISMANN CARTER, 2004; COPELAND *et. al.*, 2013; ZEREGAGARAYCOA, 2015), e o mais recorrente em atividades culturais nos espaços de informação (BROWN; KASPER, 2013; WASILEWSKA, 2017). A nuvem¹ de palavras² das temáticas mais frequentes (Figura 3), extraídas de 21 artigos com a temática do RPG, publicados em revistas da Ciência da Informação e que foram recuperados nas bases BRAPCI, LISA e ISTA, mostraram algumas tendências de interesse no tema.

¹ A nuvem de palavras foi construída utilizando o Infogram (<https://infogram.com/>).

² As palavras foram padronizadas de acordo com o Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação (TBCI), porém esta ferramenta não se mostrou suficiente sendo necessária, portanto, a criação de diversos termos adicionais.

Figura 3 - Nuvem de Palavras: Temáticas relacionadas ao RPG na CI



Fonte: Elaboração própria.

A autora conclui que a “aplicação do RPG na Ciência da Informação ocorre 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 [...]” (SILVA, 2020, p. 67).

Como é possível perceber, são diversas as formas de se trabalhar com o RPG e de utilizá-lo e não apenas em ações culturais em seus diversos ambientes, mas também na formação de pessoas, bem como na atualização ao longo da vida. A Ciência da Informação ainda está começando a se apropriar da temática e existe um potencial a ser explorado.

Referências

BROWN, R. T.; KASPER, T. 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. DOI: 10.1353/lib.2013.0012. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/18618876.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2021.



COPELAND, T. *et al.* Three different paths for tabletop gaming in school libraries. **Library Trends**, Baltimore, EUA, v. 61, n. 4, p. 825–835, 2013. DOI: 10.1353/lib.2013.0012.

Disponível em:

<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/46058/61.4.copeland.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Acesso em: 10 abr. 2021.

COSTA, E. C. **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: 31 mar. 2021.

GARCIA, H. **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: 31 mar. 2021.

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

KREISMANN CARTER, K. Educação Patrimonial e Biblioteconomia: uma interação inadiável. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 14, n. 2, p. 31–52, 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/59/1531>. Acesso em: 10 abr. 2021.

NASCIMENTO JÚNIOR, F. A.; PIASSI, L. P. 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: 31 mar. 2021.

NUNES, H. de F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004. DOI: 10.5007/1518-2924.2004v9nesp2p75. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75>. Acesso em: 12 abr. 2021.

PAVÃO, A. *A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG)*. 2.ed. São Paulo: Devir, 2000.

SILVA, G. P da. **O Role-Playing Game na Ciência da Informação: uma aventura épica entre dois mundos**. 2020. 75 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

SILVA, G. P.; SILVA, E. P. **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: 10 abr. 2021.

SILVA, G. P.; SILVA, E. P. **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: 10 abr. 2021.

VELOSO, W. de S. **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: 31 mar. 2021.

WASILEWSKA, L. Klub Gier Niekomputerowych – miejsce dla mlodych. **Biuletyn EBIB**, Varsóvia, Polônia, v. 175, n. 5, p. 1–7, 2017. Disponível em: <http://ebiboj.s.pl/index.php/ebib/article/view/111/106>. Acesso em: 10 abr. 2021.

ZAMARIAM, F. S. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. **Blucher Social Science Proceedings**, São Paulo, v.2, n. 4, p. 1338-1349, set. 2016. Trabalho apresentado no 11. Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas, Londrina, 2016. Disponível em: http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/socialsciencesproceedings/xi-sepech/gt14_306.pdf. Acesso em: 31 mar. 2021.

ZANINI, M. C. Apresentação. In: SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 1., 2002, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Devir, 2004. p. 3-5.

ZEREGA-GARAYCOA, M. M. Un “tuiterozo” 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. DOI: <http://dx.doi.org/10.5380/atoz.v4i2.43596>. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/43596/27168>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Dados biográficos da autora



*Gabriela Prates da Silva é técnica em Biblioteconomia pela Escola Técnica Cristo Redentor e Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Jogadora de RPG desde 2013, pesquisa o RPG desde de 2015. Desenvolveu diversas pesquisas, incluindo a realização de um tesouro sobre RPG juntamente com a sua colega Amanda Schmidt Carvalho, um artigo sobre o comportamento informacional e o imaginário de mestres de RPG com a mesma colega e o TCC da graduação sobre o RPG na Ciência da Informação.
E-mail: moguy.guynley@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0029-9538>

Como citar

SILVA, G. P. *Role-Playing Game* na Ciência da Informação: uma história a ser contada. **Ciência da Informação Express**, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 1-7, 14 abr. 2021.