



**CENTRO DE HUMANIDADES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

TOM CARLOS BARBOSA MATOS

**A UTILIZAÇÃO DO ROLEPLAYING GAME (RPG) EM
BIBLIOTECAS PÚBLICAS BRASILEIRAS: UMA ANÁLISE BIBLIOMÉTRICA**

Artigo apresentado ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador(a): Profa. Isaura N. Sombra de Oliveira

Aprovado em __/__/____.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Heliomar Cavalcante
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Jefferson Veras
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Isaura N. Sombra (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Resumo

O *Roplaying Game* (RPG) é uma ferramenta colaborativa de criação de histórias fantásticas, podendo ser utilizado inclusive, em bibliotecas e outras unidades de informação. Cabe ao profissional bibliotecário entender seu uso e sua função social para aplicá-lo no campo do trabalho. Dito isto, esse trabalho teve como objetivo geral analisar, com o uso da bibliometria, como se tem aplicado a produtividade de trabalhos acadêmicos sobre o roleplaying game em bibliotecas públicas brasileiras comparando-os com a produção global, e nos específicos colocamos em questão, mapear a produção científica no contexto da utilização do RPG em bibliotecas públicas, entender como se tem falado desta temática em escala global e, principalmente, no Brasil. A metodologia utilizada fundamentou-se em pesquisa descritiva e quantitativa, utilizando a bibliometria, realizada na base de dados *Clarivate Analytics Web Of Science* (WoS) para atingir os objetivos. Foram recuperados no total 55 artigos pertinentes à pesquisa, com exclusão e adição de filtros de termos e áreas. Os resultados obtidos, portanto, destacam a existência de um nicho de publicações sobre o tema e foi analisado o baixo número de países que publicam artigos sobre RPG em bibliotecas públicas. Por fim, enfatizou-se uma demanda de maiores contribuições dos bibliotecários para fazer do RPG um modelo de mediação em bibliotecas públicas brasileiras.

Palavras-chave: Roleplaying Game (RPG). Jogos de fantasia. Bibliotecas públicas. Bibliometria.

1 Introdução

A informação e a leitura sempre um marco divisor na formação de qualquer ser humano. O livro como uma fonte de informação, sempre acarretou a bagagem de conhecimento do ser. Dentre os formatos de livros temos os paradidáticos que são os que emergem prazer e criam universos na mente leitora. Essa forma de leitura cresceu com o homem e ao longo do tempo se adequou aos seus gostos e foi refinado sempre se adequando a sua época, seja no formato, na escrita, ou na construção cultural.

O formato do livro como um dos ingredientes que fomenta o conhecimento do ser, veio a se tornar na modernidade um artigo de fetiche (AMORIM et al., 2019, p. 265), e um elemento cada vez mais presente na vida dos menos afortunados. Essa aparição ocasionou um disparo informacional de escala global. Seja motivado pelo efeito da difusão de diferentes culturas ao redor do mundo, seja pelo aumento demográfico ou qualquer outro aspecto social, o ponto é que, no que tange a este acesso, os registros de conhecimento passaram por se tornar uma fonte mais acessível para uma parcela maior de pessoas.

Os livros paradidáticos ganharam mais forma, fama e viraram tendência entre pessoas no geral. Esta configuração sempre esteve presente na sociedade. “Séculos se passaram desde seu surgimento, o objeto continua com a mesma funcionalidade, mas não esteve livre de muitas transformações, tanto em relação ao formato quanto à materialidade e ao processo de manufatura” (LOPES; MUGGE, 2021, p. 4).

No século XX, o livro tinha um formato mais condensado e volátil. As diferentes temáticas abordadas dentro dos mais diversos temas encapsulados nas folhas despertavam o desejo de ler cada vez mais.

No Brasil houve um atraso da propagação deste formato, mas no começo do século XX, alguns escritores e editores se juntaram para trazer permanentemente o livro como uma base de lazer e informação.

Em poucos anos, Lobato publicou diversos títulos, alcançando, com alguns deles, a cifra de dezenas de milhares de exemplares vendidos. Como se sabe, suas histórias infantis lhe renderam enorme prestígio. A menina do narizinho arrebitado, com diversas ilustrações, saiu com uma tiragem de 50 mil exemplares, algo bastante raro até mesmo nos dias de hoje. (FAR, 2006, p.40)

O cerne desta relação da literatura com o homem se desenvolve ainda mais no decorrer do século, pois é nele que se dá a inserção de novas físicas de propaganda analógicas, tais como rádio e televisão, e mais adiante, o computador.

Esses três acessórios são um fator essencial para a evolução do lúdico na sociedade. O entretenimento nunca se viu envolto em tantos aspectos a serem utilizados como opções. Contações de histórias que antes eram apenas lidas e interpretadas, adaptações com atores em cinemas mudos, e posteriormente em televisões coloridas com áudio e, ainda no âmbito do entretenimento, os jogos de mesa e digitais.

“O que surge como emissão de rádio é um meio de massas irreversível, que dá a alguns poucos produtores das capitais um modo de dirigir-se a toda a nação. É um instrumento que se escuta sozinho ou com a família” (CUNHA, 2006, p. 258). O rádio trouxe no século XX uma inovação de entretenimento e propaganda, pessoas deixavam de sair para outros locais exclusivamente para se focar em notícias e no entretenimento cedidos pela radiodifusão e, como consequência, se tornavam mais passivas na relação dos dados e informações que lhes eram transmitidos.

Os seres que eram habituados a concentrar sua atenção a livros e outros meios de lazer, agora se viam mais envolvidos de outras modalidades de entretenimento. A Televisão, por sua vez, trouxe um foco nas grandes mídias, propagação de produtos e principalmente na produção de peças teatrais que passariam a se chamar *TV shows*, no Brasil adaptados para telenovelas, devido ao seu formato mais dramático e romancista e que gerou mais lucro para as emissoras.

Considerada como um subproduto da literatura, do mesmo modo como se enxerga o folhetim, a telenovela é um tipo especial de ficção. Desenrola-se seguindo vários trançamentos dramáticos, apresentados aos poucos - história parcelada. Tem um universo pluriforme, exigindo hábil manuseio para a condução dos desdobramentos da fábula - cada pedaço tem seu próprio conflito a ser trabalhado. Exige o perfeito domínio do diálogo, base de seu discurso (CAMPEDELLI, 1987, p.20)

Cunha (2006) fala sobre a junção do rádio e da TV comentando que “o espetáculo familiar da TV é complementado pela escuta individual do rádio. Juntos, esses dois momentos de comunicação podem ocupar grande parte do tempo da vida privada.”

O papel do ouvinte era estar atento ao programa exibido, sem a necessidade de um estímulo intelectual para entender o que foi apresentado, sendo um agente passivo no recebimento das informações. No entanto, um dos pontos negativos desses meios é que eles podem ter contribuído para tornar as pessoas com menor autonomia em relação à busca ativa de informação e conhecimento, já que não precisavam estimular a leitura ou a concentração em outras atividades para compreender o que estava sendo apresentado.

As histórias de fantasia foram ganhando mais aspectos, se transformando em longas-metragens, com mais elementos desassociados da realidade e voltado ao extremo fantasioso. É importante frisar que mesmo com todos esses novos elementos, o livro ainda era um meio presente na sociedade, e foi ele quem criou as fontes primárias das histórias, para que sejam referenciadas e adaptadas em outros formatos.

No final do século XX, mais precisamente em 1974, criou-se um formato curioso de entretenimento, nomeado *tabletop roleplaying game* (jogos de interpretação de papéis de mesa) ou como são conhecidos hoje de modo geral, RPG.

Estes jogos significaram uma tendência inovadora na década de 70, que juntava o arcabouço de conhecimento construído a partir das histórias de livros, filmes e *TV shows*. Assim, uma série de regras era criada e acoplada em um livro físico contendo diretrizes que faziam os jogadores se utilizarem de um universo fantasioso vasto para serem os próprios protagonistas de histórias

totalmente novas ou já conhecidas. O revolucionário nesse sistema era a capacidade de pessoas interpretarem papéis teatrais, mesmo sem nenhum conhecimento sobre atuação. Com toda essa padronização, elas conseguiriam criar uma história em colaboração mútua e entender que a contação era uma autoria pessoal.

No Brasil, o jogo foi surgindo gradualmente devido a alunos que conheciam o jogo nos Estados Unidos e traziam notas e cópias dele, mas nada era traduzido para o português (PEIXOTO; ALBUQUERQUE, 2021, p. 202), o que limitava o jogo para jovens que utilizavam a língua inglesa. Foi só na década de 1990 que apareceu a primeira tradução para o português, atraindo mais jovens. O primeiro livro a ser traduzido foi GURPS, publicado pela editora Devir.

O surgimento dos RPGs de mesa foi precursor da criação dos jogos digitais, também conhecidos como RPGs digitais. A principal diferença entre ambos é que no RPG digital, os papéis de protagonismo geralmente são definidos pelos produtores dos jogos, com todo um auxílio visual, auditivo e tátil para que o jogador possa desfrutar da experiência por meio da tela de um dispositivo eletrônico, como uma televisão, celular ou computador. Já no RPG de mesa, tudo é criado pelas pessoas envolvidas, que dividem suas funções entre jogadores e mestre, e a narrativa é desenvolvida oralmente, em encontros presenciais.

Partindo de tais questões, chegamos a seguinte indagação: Como se dá a produção científica sobre RPG em bibliotecas públicas?

O interesse pela temática surgiu após a execução de um projeto na disciplina de estágio obrigatório, no qual como requisito de conclusão foi realizado uma edição de RPG na Biblioteca Pública do Estado do Ceará (BECE). Durante a edição surgiu a dúvida sobre o uso deste formato como uma estratégia de atração para o público-alvo de bibliotecas públicas de todo o Brasil.

Embora o tema aborde principalmente o uso do RPG como forma de descontração, é importante destacar que ele também possui um aspecto social e informativo relevante, pois ajuda a criar laços entre os participantes e a estabelecer uma estrutura pré-definida para a construção da história, utilizando o conhecimento e as vivências de cada um. Desse modo, o RPG pode ser considerado uma atividade que promove a troca de informações e ideias entre os jogadores, além de incentivar a criatividade e a imaginação.

A temática é de suma importância para a Ciência da Informação, percebido que ela dialoga diretamente com a mediação de leitura e com o planejamento de atividades culturais em centros informacionais, não se limitando apenas a bibliotecas.

À vista do colocado e com a intenção de conduzir a pesquisa definimos como objetivo geral: Analisar, com o uso da bibliometria, como se tem aplicado a produtividade de trabalhos acadêmicos sobre o *roleplaying game* em bibliotecas públicas brasileiras.

Especificamente pretendemos:

- a) Realizar o levantamento histórico da construção do RPG para entender sua finalidade e sua contribuição em bibliotecas, principalmente as públicas brasileiras;
- b) Levantar uma análise de dados bibliométrica sobre o uso do RPG em bibliotecas no mundo e comparar com a realidade aplicada no Brasil;
- c) Discutir os resultados obtidos para entender a atual realidade do RPG nas bibliotecas públicas;

2 A Função do RPG na sociedade e na cultura

No mundo é normal encontrarmos formas de criar laços sociais e culturais, seja em escolas, universidades, empregos ou até mesmo em grupos de pessoas em ambientes de descontração. Esses laços se baseiam em formas de conversação, interação e troca de experiências que por si só, já criam uma realidade para os integrados no papel. Algumas dessas formas são por meio de brincadeiras como as que as crianças participam seja por criação de comunidades que falam sobre os assuntos que gostam. E neste meio de brincadeiras, temos o *roleplaying game* (RPG) que não é nada mais que:

[...] um jogo de interpretação ou representação de papéis em que um grupo de pessoas se reúne para contar histórias. Para isso, é utilizado um sistema 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. (SILVA; SILVEIRA; CAREGNATO, 2022, p,10)

Quando se fala em RPG logo se associa ao senso comum algo como, um jogo no qual pessoas se sentam em uma mesa e ficam apenas jogando dados. Mas a verdade é, que para além disso, o

RPG é uma forma lúdica de contar histórias, seja adaptando contos já criados seja começando novos universos neste formato. E é notável que, neste processo, é a mediação quem prevalece.

Com este formato é possível fazer uma mediação literária e informacional por meio de troca de conhecimentos entre os seres pertencentes àquela pequena bolha que se cria na história. Assim é provável que nesta troca haja um ganho de bagagem informacional. Mesmo que essa seja cultural ou social, essa bagagem, datada de dados de vivências desses participantes, podem gerar um processamento e tratamento de informações entre esses envolvidos.

Antunes, et al. (2019. p. 4) disserta sobre três pontos principais da mediação para a melhor compreensão do leitor, essas seriam:

[...] seu caráter dinâmico e relacional; construção de conhecimento a partir da interação entre os indivíduos; e a investigação referente à interferência promovida pela prática em que percebemos o caráter interacionista e dialético do conceito, mas também prático e processual nas ações humanas.

Os estudos em mediação da leitura em unidades da informação levam a criar um ambiente dinâmico e agradável para usuários e colaboradores, a ponto de ser uma das chaves para o aumento intelectual destes seres no meio cultural e acadêmico.

Ou seja, “[...] temos a mediação da informação e a mediação da leitura como fundamentos teóricos, dialogando com os fundamentos dos jogos cooperativos para a promoção da leitura em espaços informacionais.” (ANTUNES et al., 2019, p. 5)

Assim, essa união de áreas do conhecimento pode ocasionar a criação de uma nova área ou até uma maior comunicação entre ambas. Poderíamos atribuir essa área ao RPG, que seria uma mistura da contação de histórias com a dinamicidade do ouvinte ao se tornar o protagonista dessas histórias.

2.1 A mediação no RPG

No meio do RPG, Cabalero (2007, p.87) discorre sete pontos importantes que podem ser uma partida para entender melhor a característica de mediação. São eles: socialização, colaboração, criatividade e imaginação, Interatividade. interdisciplinaridade, cooperação, hábito de leitura e escrita. Esses pontos são um ponto de partida para entender a fundo como o RPG pode auxiliar em diversos aspecto do ser e que, se bem aplicado, pode trazer benefícios não só na ação

cultural, mas a um longo prazo na vida de manutenção das unidades de informação e dos usuários envolvidos.

A interdisciplinaridade acabando se destacando dos demais pontos, porque ela pode criar aproximações com diferentes tipos de usuários e criar vínculos entre a própria organização, agregando assim à visão de mundo dos participantes desse tipo de história. A interdisciplinaridade, possibilita que o homem, enquanto participante do RPG, tenha diferentes visões de mundo, seja fortalecendo os vínculos entre diversos campos da ciência ou sociais.

Os RPGs segundo Antunes et al. (2019, p. 6) são “jogos fundamentados na leitura, analógicos, que utilizam da contação de histórias coletivas para criar momentos significativos entre os participantes”. Logo, essa contação quando atribuída a um elemento de jogo, no qual todos os participantes da atividade são recompensados, seja por um estímulo verbal do mestre (narrador ou contador da história) ou até mesmo com avanços de trama na história, podem fazer o usuário (participante) ficar mais recompensado e cada vez mais querer estar presente naquele meio. Assim, diz Antunes et al. (2019, p. 10). “Joga-se para superar desafios, joga-se por gostar do jogo e pela satisfação de jogá-lo, nestes jogos o esforço cooperativo é a ferramenta para vencer[...]”

A diferença de um RPG para uma mediação de leitura se dá em sua dinamicidade de moldar a história contada. “No processo de mediação da informação o usuário tem papel central, deixando de ser um mero receptor, ele é parte do processo e define, a partir de suas necessidades, o que é uma informação. “(ANTUNES et al., 2019, p.8). Quando o leitor ou neste caso o *player* (jogador) deixa de ser apenas um mero ouvinte na história e passa a integrá-la, ele age como um elemento crucial para a engrenagem do enredo daquele conto continuar girando.

3 Metodologia

A pesquisa exploratória visa conhecer assuntos ainda não explorados, criando hipóteses ou os deixando mais explícitos, como dito por Gil (2002, p.41). Este estudo visa examinar o cenário da utilização do *roleplaying game* em bibliotecas públicas brasileiras, criando assim mais familiaridade com sua situação e suas implicações nestas unidades de informação, possíveis teorias sobre o tema e seu desenvolvimento. Portanto, classificou-se esta pesquisa como exploratória.

Também classificaremos esta pesquisa como bibliográfica, visto o volume de material coletado e analisado para referenciar e colocar em pauta as ideias mostradas neste trabalho. Gil (2002)

discorre sobre a pesquisa bibliográfica sendo reconhecida pelo seu desenvolvimento baseado em materiais previamente elaborados, sendo considerados, principalmente, livros e artigos científicos.

Além disso, a forma como os dados são tratados quantitativamente é condicional para fazer sua análise. Utilizou-se uma análise numérica a partir dos dados bibliográficos, por isso pode-se dizer que é um estudo quantitativo acima de tudo.

Esse tipo de pesquisa visa, analisar a produção científica usando uma diversidade de métodos e métricas (ROSTIROLLA, 2014) Como o objetivo deste trabalho foi justamente analisar a utilização dos RPGs em bibliotecas públicas brasileiras, optou-se por esta modalidade como estratégia de coleta, tratamento e análise da pesquisa.

Para uma análise destes dados e informações temos a bibliometria como uma metodologia de análise no qual a estatística dos dados é crucial para medida de coleta. É com ela que conseguimos ver na prática algumas leis que contam para os pesquisadores índices quantitativos que são pertinentes as pesquisas e aos números da área ou o assunto de pesquisa.

A bibliometria é um conjunto de leis e princípios práticos que contribuem para estabelecer os fundamentos teóricos da Ciência da Informação e Biblioteconomia (GUEDES, BORSCHIVER, 2005). Ela não serve apenas para pesquisa acadêmica, mas também tudo que se refere aos números estatísticos. Desde a tomada de uma decisão em uma empresa ou para um órgão de fomento decidir quais pesquisas financiar, o fato é que a bibliometria é comprovadamente um meio no qual confiar e se basear.

A Bibliometria é uma área de estudo da Ciência da Informação que analisa a produção científica, que com suas métricas e indicadores pode contribuir no desenvolvimento e progresso da ciência. É uma importante ferramenta de gestão da informação registrada, que está à disposição dos pesquisadores das diferentes áreas do conhecimento. (Rostirolla, 2014, p.1)

Um dos pontos mais importantes na bibliometria são as métricas e parâmetros de pesquisa, sendo com eles que os cientistas fomentam suas pesquisas para receber os resultados. Cada análise inclui o título do artigo, nomes dos autores, coautores, palavras-chave entre outros dados usados para indexar o documento como identificação da fonte primária da base de dados.

A lei de Bradford diz que se classificarmos os registros em ordem de surgimento de novos assuntos ou eixos de pesquisas, eles conseqüentemente serão submetidos a uma seleção de

apropriação, e se aceitos, passarão a ser considerados interessantes para aquela temática, se tornando fontes núcleos para a pesquisa.

Já na lei de Lotka, se analisa a consolidação de um assunto e se analisa quando ele está em decadência ou ascendência.

Também existem as leis de Zipf que trabalham principalmente com o índice de uso das palavras-chaves, sejam as amplamente aplicadas ou as minoritárias. O intuito dessa lei é analisar o uso dessas palavras para entender melhor a utilização de certas terminologias e suas ligações entre diferentes artigos.

Na teoria de tendências, temos o uso de palavras-chaves para sabermos qual o intervalo de tempo entre publicações sobre algum termo e se esse assunto está sendo amplamente difundido ou não.

Neste trabalho, a base de dados selecionada foi a *Web of Science* dado a reverberação do banco de dados que não se limita apenas ao Brasil e pode trazer uma análise comparativa maior sobre o que é trabalhado nessa temática em escala global.

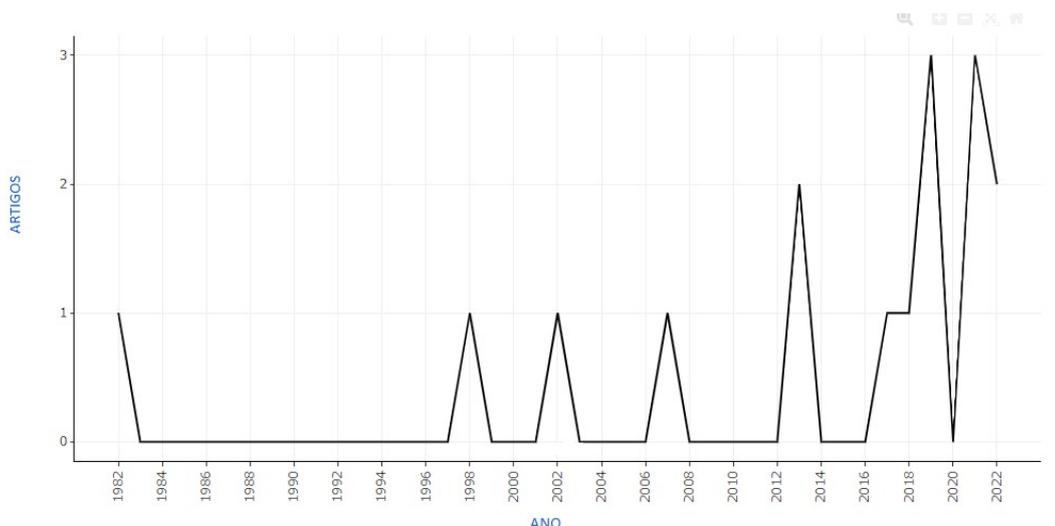
Os operadores booleanos utilizados a primeiro momento para a recuperação na base de dados foram AND, OR e NOT, a conjunção de palavras-chaves para se fazer a recuperação foram: "Roleplaying game AND library" sendo contado com suas variações como "Role-playing Game AND library", "RPG and library" e outras formas de se referir ao RPG. Também foram adicionados posteriormente os termos "AND Brazil" e "AND Public Library" para limitar os resultados apenas a trabalhos envolvendo bibliotecas públicas e que tivessem ligação a bibliotecas brasileiras. Os resultados coletados foram organizados em uma planilha, de acordo com metadados selecionados, sendo eles: autor, título, ano de publicação, tipo de publicação, periódico e palavras-chave.

4 Resultados e discussão

Os dados importados para o Biblioshiny, uma ferramenta que utiliza a programação em R em junção ao pacote de ferramentas do Bibliometrix e que facilita a análise de dados das métricas da bibliometria, foram filtrados para retirar os documentos publicados em 2023 por ainda não terem sido finalizados. Também, foi feita uma filtragem de área do conhecimento apenas para ciência da informação e Biblioteconomia na base de dados *Clarivate Analytics Web of Science (WoS)*, a fim de evitar o aparecimento de outras nomenclaturas que confundem o RPG, tais como RPG digital

ou Reeducação postural global que também recebe a sigla de RPG na fisioterapia. A filtragem recuperou 55 documentos (gráfico 1) de 19 autores em 12 países de 1982 a 2022. A média de citações por documento foi de 8, representando uma taxa de crescimento anual de 33% na produção de documentos relacionados à utilização do RPG em bibliotecas públicas. A WoS foi a base de dados escolhida para a recuperação dessa pesquisa dada a integridade dos documentos indexados e seu renome internacional com altos índices de fator de impacto.

Gráfico 1 – Produção científica anual



Fonte: produzido pelo autor (2023).

Como é possível observar (gráfico 1) de 1982 até 2022 não se tem muitos dados sobre trabalhos envolvendo RPG em bibliotecas públicas, apesar de um crescimento nos últimos anos, ainda assim é uma área pouca explorada por pesquisadores do campo da Ciência da Informação concentrando apenas no máximo 3 trabalhos por período. No ano de 2007 houve um grande aumento de trabalhos sobre RPG em bibliotecas públicas seguido de uma queda até o ano de 2016. Nos últimos anos, mais especificamente em 2018 houve um grande aumento sobre o assunto, seguido de uma queda em 2020 que se recuperou em 2022.

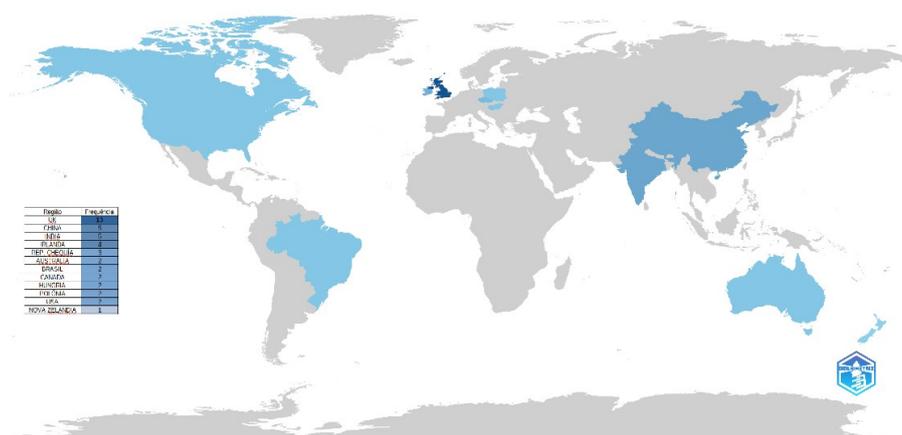
Não necessariamente isso denota um ponto negativo, pois é com esses dados que é possível analisar um caminho a ser traçado para o futuro da utilização desse artefato na C.I. O RPG, como discutido na seção 2 é um método de mediação que pode, e deve, ser explorado em unidades de informação dado a sua riqueza informacional, e fazer trabalhos pertinentes a esse meio é importante para desenvolver sua aplicação e teoria. Já no gráfico 2 é possível analisar, dentre esses trabalhos, quais países atuam ativamente na produção de trabalhos.

Em 2021, a produção caiu totalmente em relação ao ano anterior, é possível observar que não houve nenhum trabalho realizado ou indexado na base de dados, e como é de conhecimento geral, neste ano tivemos o ápice da pandemia global do SARS-CoV-2, também chamado popularmente como COVID-19 ou o novo coronavírus. Esse fator pode ter sido um ponto para a ausência de publicações sobre a temática neste período fazendo assim a produção cair totalmente.

A produção volta em 2022 com três artigos mantendo a tendência de dois anos atrás. O interessante disso é analisar que existe uma constância periódica na produção dessa temática, ou seja, ela tem uma manutenção de autores e de publicações e provavelmente sua disposição é crescer.

Imagem 1 – Mapa da produção científica por país

Country Scientific Production



Fonte: produzido pelo autor (2023).

Na imagem 1 temos a disposição de países que publicaram sobre a temática do RPG, quanto mais escuro maior o índice. Dá para perceber uma escala global na produção vindo de 1982 até 2022, também é notável que os maiores produtores são países já desenvolvidos em pesquisa.

Quadro 1 – Produção científica por país

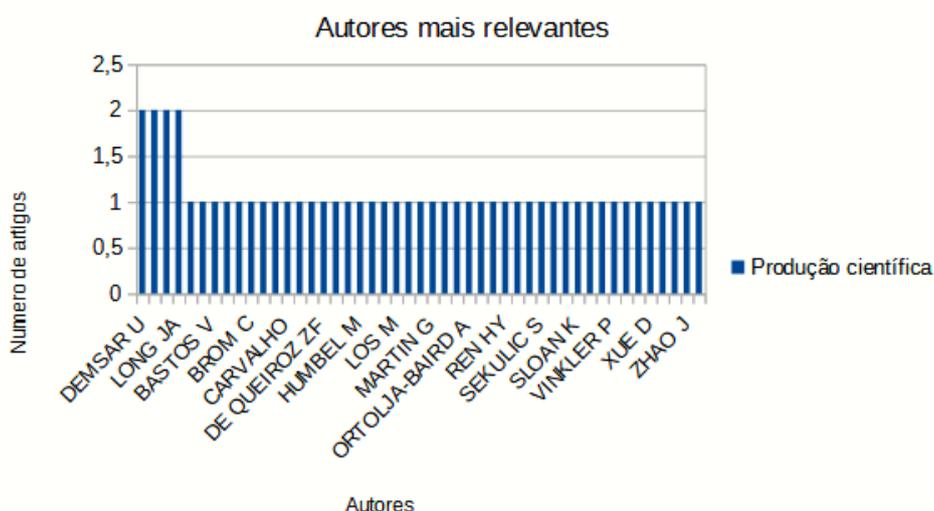
| REGIÃO | FREQUÊNCIA |
|---------------|------------|
| REINO UNIDO | 13 |
| CHINA | 5 |
| INDIA | 5 |
| IRLANDA | 4 |
| REP. TCHÉQUIA | 3 |
| AUSTRÁLIA | 2 |
| BRASIL | 2 |
| CANADÁ | 2 |
| HUNGRIA | 2 |
| POLÔNIA | 2 |
| EUA | 2 |
| NOVA ZELÂNDIA | 1 |

Fonte: produzido pelo autor (2023).

Com relação à produção dos países (Quadro 1), o Reino Unido aparece ocupando a primeira posição com 13 documentos produzidos, seguido pela China e Índia empatadas com 5, República Tchêquia com 3.

O Brasil está presente no mapa com dois trabalhos recuperados junto de outros cinco países: Austrália, Canadá, Hungria, Polônia e Estados Unidos. Considerando o número total, é uma porcentagem considerável de trabalhos, e representa uma existência de discussão desse assunto.

Gráfico 2 – Autores mais relevantes

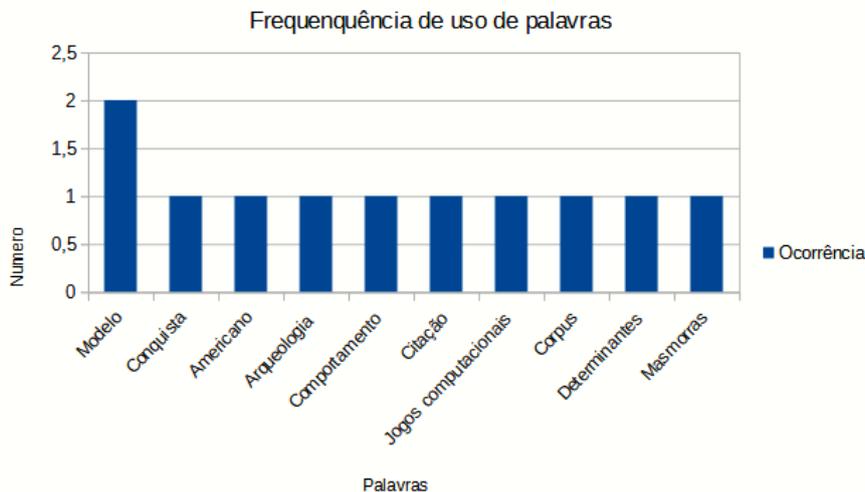


Fonte: produzido pelo autor (2023).

O gráfico 2 mostra que a consistência de publicações dos autores não excede dois trabalhos. Além disso, a maioria dos artigos recuperados foi de apenas uma publicação. Isso indica que muitas pessoas publicam sobre o assunto todos os anos. No entanto, poucos autores publicam

sobre o assunto devido ao fato de ser um nicho pequeno em uma subtemática da C.I. e, portanto, continuará sendo um assunto em desenvolvimento.

Gráfico 3 – Frequência do uso de palavras



Fonte: produzido pelo autor (2023).

Com a aplicação da lei de Zipf, obteve-se uma lista ordenada de termos da área de interesse, *roleplaying game* e *public library* (gráfico 3). Os dez maiores termos em ordem de frequência são: *model*, *achievement*, *americanus*, *behavior*, *citation*, *computer games*, *corpus*, *determinants*, *dungeons*. Traduzindo para português a ordem dos termos é: modelo, conquista, americana, comportamento, citação, jogos de computador, corpus, determinantes, masmorras.

Imagem 2 – Nuvem de frequência de palavras



Fonte: produzido pelo autor (2023).

É interessante reparar que na recuperação das palavras (imagem 2) não se teve nenhuma utilizada na estratégia de busca inicial e que a maioria deles são voltados a termos comumente utilizados no meio de jogadores de RPG. Isso demonstra que apesar do assunto estudado ser majoritariamente RPG, outras terminologias também são analisadas para buscar a fundo diferentes aspectos interdisciplinares sobre esse modelo.

5 Conclusão

O RPG pode não chamar tanta atenção no primeiro momento, principalmente por já existirem outras formas de mediações e atividades lúdicas em unidades de informação. Entretanto, é possível ver com essa análise, sua influência em bibliotecas já a um longo período, e que ele não é algo totalmente novo no histórico de produções acadêmicas da área.

De acordo com os dados obtidos, pode-se constatar que falar de RPG em bibliotecas públicas não é um assunto novo, apesar de ser mais frequente nos últimos anos, há um vácuo entre 1982 quando se tem registro do primeiro tópico, e em 1992, que é quando o assunto é citado novamente, também é evidente que, só nos últimos 5 anos, houve um grande aumento de produção sobre esse tópico.

É importante também frisar sobre a utilização da palavra “Modelo” em todos os artigos recuperados, de 1982 até 2022. Criando uma reflexão para saber se esse termo se refere ao RPG de fato como um modelo desde o primeiro registro, ou é apenas uma coincidência.

Com esse termo sendo amplamente usado, voltamos a ideia inicial deste artigo para o desenvolvimento do RPG como modelo de mediação em unidades de informação. Isso mostra que mesmo que, com poucos trabalhos, o RPG tem seu lugar na C.I e pode ser devidamente aplicado.

Também, vale salientar, que a única base de dados utilizada para recuperar trabalhos foi a *web of Science*. Isso representa apenas um pequeno universo das pesquisas na área, e que a amostra poderia ser muito maior caso tivéssemos utilizado outras bases. É evidente que em uma base de dados com mais de 55 milhões de registros, ter apenas 55 trabalhos (o equivalente a 0,01%) de trabalhos condizentes a pesquisa mostra que se trata de um pequeno nicho pequeno, contudo, é uma visão otimista pois mostra que é um modelo a se inserir constantemente na área e que, como dito em sua função na seção 2, visa aperfeiçoar a visão cultural de usuários de unidades da informação.

Por último é importante pensar no RPG como uma opção de mediação e que ele poderia, por exemplo, ser mais explorado em eventos e trabalhos voltados aos estudos de usuários ou mediação de leitura, auxiliando assim na visão profissional de bibliotecários para pensar em ideias para aplicação neste tipo de mediação, seja qual for a unidade informacional que ele adentre.

Referências

AMORIM, I. S.; LUCAS, E. R. O.; PIZARRO, D. C.; PICALHO, A. C. A estrutura do livro como matriz de ordenação do conhecimento. **Em Questão**, v. 25, p. 264-287, 2019. DOI: 10.19132/1808-5245250.264-287 Acesso em: 18 nov. 2022.

ANTUNES, J.; NASCIMENTO, J. B. D.; BERNARDINO, M. C. R.; QUEIROZ, Z. F.; SILVA, J. L. C.; BERNARDINO, M. C. R. Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública? **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 24, n. 4, p. 3-24, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/126859>. Acesso em: 06 out. 2022.

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 out. 2022.

CABALERO, Sueli da S. X.. **O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita.** Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade). Programa de Pós-graduação em educação e contemporaneidade, Universidade do estado da Bahia. Bahia, p. 87. 2007. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=130404. Acesso em: 19 jul. 2023.

CAMPEDELLI, Samira Y. **A Telenovela.** São Paulo: Ática, 1987.

CUNHA, M. Tendência das mídias a partir de um olhar sobre a história. **Em Questão**, v. 12, n. 2, p. 253-271, 2006. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/11266>. Acesso em: 13 mai. 2023.

EL FAR, Alessandra. **O livro e a leitura no Brasil.** Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2006.

V. L. S. GUEDES; S. BORSCHIVER. Bibliometria: uma ferramenta estatística para a gestão da informação e do conhecimento, em sistemas de informação, de comunicação e de avaliação científica e tecnológica. **Encontro Nacional de Ciência da Informação**, 6, 1-; 18. 2005. Disponível em: https://cinform-antiores.ufba.br/vi_anais/docs/VaniaLSGuedes.pdf. Acesso em: 19 jul. 2023

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

ILVA, G. P. DA; SILVEIRA, L. DA; CAREGNATO, S. E. O Role Playing Game (RPG) na Ciência da Informação: uma aventura épica entre dois mundos. **Folha de Rosto**, v. 7, n. 3, p. 9-29, 8 jan. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.46902/2021n3p9-29>. Acesso em: 06 de out. 2022.

LIMA, J. L. O livro e a informação no limiar do século XXI. **Cadernos de Biblioteconomia**, v. 7, n. 1, 1983. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/67479>. Acesso em: 18 nov. 2022.

LOPES, M. C. A.; MÜGGE, E. Entre livros e leitores: a ressignificação do livro na contemporaneidade. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 26, n. 1, p. 1-16, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/162021>. Acesso em: 19 jul. 2023.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Notas sobre a história dos RPGs (roleplaying games) de mesa brasileiros. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/39900>. Acesso em: 20 nov. 2022.

ROSTIROLLA, G. Bibliometria como tema de tese: análise a partir da biblioteca digital de teses e dissertações. **Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria**, v. 4, 2014.

SILVA, G. P.; SILVEIRA, L.; CAREGNATO, S. O role playing game (rpg) na ciência da informação. **Revista Folha de Rosto**, v. 7, n. 3, p. 9-29, 2021. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/169993> Acesso em: 07 out. 2022.