



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

ELANIA COELHO DA COSTA

MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO JOGO RPG DE MESA

FORTALEZA - CE

2019

ELANIA COELHO DA COSTA

MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO JOGO RPG DE MESA

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

FORTALEZA - CE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C871m Costa, Elania Coelho da.

Mediação da Informação n jogo RPG de mesa / Elania Coelho da Costa. – 2019.
66 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro
de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2019.

Orientação: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes.

1. Mediação da Informação. 2. Jogo de Interpretação. 3. RPG. I. Título.

CDD 020

ELANIA COELHO DA COSTA

MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO JOGO RPG DE MESA

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

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

Ma. Laiana Ferreira de Sousa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Maria Giovanna Guedes Farias
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais, por acreditarem em mim e depositarem todo amor possível em minha vida.

À Prof. Dr. Virgínia Bentes Pinto, pela disciplina de Metodologia da Pesquisa em Biblioteconomia e Ciência da Informação, por ter acreditado que aqui existia um tema.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes, que me ajudou nas dificuldades e dúvidas, ajudando a esclarecê-las com muita calma.

À banca examinadora, por terem aceitado o convite para avaliarem essa pesquisa.

Aos meus amigos, Felipe, Leonardo, Caio, Gabi e todos os outros que ajudaram nessa empreitada e confiaram que eu era capaz de realizar tal feito. Em especial ao Rodrigo, por ter toda a paciência do mundo em me sanar todas as dúvidas e ler tudo que eu escrevia, apontando cada coisa divergente daquilo que conhecia com a palma da mão, incentivando-me a ir além do que podia.

Às minhas companheiras de sala de aula, de trabalhos, desesperos e risadas, Rafaella Kelly e Ana Raízza.

E, por fim, mas não menos importante, a todos os colegas de sala de aula, que estiveram comigo durante esses anos, compartilhando e aprendendo juntos.

Toda forma de criar uma história é válida, toda forma de enxergar essa história também é.

Elania Coelho da Costa, 2019

RESUMO

Esta pesquisa apresenta resultados de pesquisa que teve como objetivo verificar como a mediação da informação é realizada no *Role Playing Game* (RPG), a fim de apurar quais tipos de pesquisas são feitas para realizar a criação da narrativa e das personagens do jogo, analisar que leituras os jogadores buscam empreender enquanto estão em uma campanha do jogo, analisar quais leituras e escritas realizam e como eles mediam essas informações no jogo, e compreender de que modo o jogo pode influenciar o meio social, pessoal e profissional dos jogadores.. Trata-se de pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, tendo como instrumento de coleta de dados formulário com perguntas preestabelecidas que ajudaram a traçar o perfil de onze jogadores e suas diversas nuances em relação ao jogo. Foi feita análise de conteúdo e analisado por quatro categorias. Também foi feita a observação não participante das sessões do jogo em duas mesas. Por intermédio dessa coleta, a análise foi realizada e é possível concluir que o jogo tem influência para o jogador no incentivo à leitura e escrita, no desenvolvimento de novas aptidões, como, por exemplo, comunicação e oralidade, que ajudam a vida social e pessoal, percebendo que a mediação da informação no jogo só é possível pela dinâmica do RPG e da interação dos jogadores dentro do mesmo e com o mestre, o condutor da narrativa.

Palavras-chave: Mediação da Informação. *Role Playing Game*. Jogo de interpretação.

ABSTRACT

This research presents results of research that had as objective to verify how information mediation is carried out in Role Playing Game (RPG), in order to determine what types of research are done to create the narrative and characters of the game, to analyze that readings players seek to undertake while they are in a game campaign, analyze what readings and writes they perform and how they measure such information in the game, and understand how the game can influence the social, personal and professional environment of the players. It is a qualitative research of an exploratory nature, having as form of data collection form with pre-established questions that helped to outline the profile of eleven players and their various nuances in relation to the game. It was done content analysis and analyzed by four categories. The non-participant observation of the game sessions at two tables was also made. Through this collection, the analysis was carried out and it is possible to conclude that the game has influence for the player in the incentive to read and write, in the development of new skills, such as communication and orality, that help the social and personal life, realizing that the information mediation in the game is only possible by the dynamics of the RPG and the interaction of the players inside it and with the master, the conductor of the narrative.

Keywords: Information mediation. Role Playing Game. Interpretation game.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Quanto tempo joga RPG.....	42
Gráfico 2 - Tempo, em média, jogando.....	43

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Conceitos de informação.....	17
Quadro 2 – Significados de mediação.....	19
Quadro 3 – Competências em informação necessárias ao bibliotecário.....	22
Quadro 4 – Tipos de jogos de RPG.....	32
Quadro 5 – Características dos jogos de RPG.....	35

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

D&D Dungeous&Dragons

RPG Role Playing Game

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	A MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: aspectos conceituais.....	15
3	JOGO E SUA HISTÓRIA.....	25
3.1	Role Playing Game.....	31
3.2	RPG e aprendizagem.....	34
4	METODOLOGIA.....	37
5	CONHECENDO AS MESAS.....	39
5.1	O jogo e a narração.....	39
5.2	RPG nos quatro sentidos.....	41
5.3	Utilidades.....	47
5.4	Interferindo na vida pessoal, social, acadêmica e profissional... 	52
5.5	A mediação da informação por meio do jogo RPG de mesa.....	54
6	CONCLUSÃO.....	56
	REFERÊNCIAS.....	59
	APÊNDICE A - FORMULÁRIO APLICADO AOS JOGADORES DE	
	RPG.....	64
	ANEXO A - FICHA VAMPIRO: A MÁSCARA.....	66

1 INTRODUÇÃO

Observamos a crescente discussão teórica e metodológica em torno do conceito da mediação da informação aplicado ao fazer do bibliotecário. Em algumas pesquisas, identificamos que a mediação da informação não possui um único conceito no campo da Biblioteconomia. Almeida Júnior (2009, p. 92), por exemplo, conceitua-a como sendo uma mediação feita direta ou indiretamente, grupal ou não, permitindo que uma necessidade de informação seja suprida.

De acordo com Almeida Júnior e Santos Neto (2014, p. 100) “a mediação só ocorre quando há interferência de alguém, este que interfere é denominado como mediador”, o bibliotecário aprende em sua graduação que a informação é o seu objeto de trabalho e que se deve sempre agir como mediador para a disseminação da mesma. Com isso, entendemos que a mediação é a ponte entre o bibliotecário, a informação e o usuário, independente da área de trabalho, o bibliotecário pode entender que esta mediação é fluida, de modo a possibilitar a troca de informações entre o usuário e o bibliotecário.

Pensando no conceito de Almeida Júnior (2009) sobre mediação, podemos enxergar a mediação da informação em jogos, em específico o jogo *Role Playing Game* (RPG) de mesa, em que a informação está em constante mudança e construção, onde os jogadores criam suas personagens em cima de uma narrativa construída pelo mestre. Mesquita (2006, p. 35) define o RPG como “um jogo que só pode acontecer em grupo, buscando a narração de uma história oralmente, com regras preestabelecidas e aceitas pelos participantes”.

Desta forma, acrescentamos que “a função do jogo é contribuir para que, por meio das personagens, o jogador explicita o conhecimento sobre o objeto, a partir de suas crenças, valores, emoções e imaginação, em interação e cooperação entre os jogadores” (NUNES, 2004, p. 78). Com o conhecimento da mediação da informação e a proposta e esquematização desse jogo,

podemos fazer perguntas referentes ao modo como as pesquisas realizadas pelos jogadores e mestre, ou narrador, são posicionadas dentro da mesa e como esta mediação é desenvolvida em cada narração, chamada de campanha.

Deste modo, as fontes de informação utilizadas pelos participantes, na busca e em suas pesquisas, seguem uma linha, a qual a história pode ser baseada. Essas pesquisas podem gerar uma interação entre o jogador e a história que será jogada e uma conexão entre todos na mesa. A questão chave se estabelece aqui: de que modo essa mediação da informação é realizada e como ela perpassa pelos participantes, tanto na criação do jogo e de suas personagens, como em cada campanha jogada? Pensando nessa pergunta, resolvemos buscar a relação da mediação da informação com o modo que o RPG de mesa é jogado.

O jogo já possuía caráter significativo pessoal por ser a ligação para reuniões de amigos em volta de uma mesa, com dados na mesa e histórias na ponta da língua. Reconhecendo e colhendo informações, buscando confirmar em leituras e livros que cresciam e acrescentavam no jogo e pessoalmente, através das histórias escritas e das personagens criadas. A comunicação entre os jogadores dentro do jogo ajudava na conexão das informações das pesquisas realizadas, fazendo crescer o processo de mediação. Isso despertou o interesse em querer entender como o processo acontecia no jogo.

Por isso, trazendo para o lado profissional, como justificativa, percebemos que o bibliotecário pode ser um mediador e pode compreender esse processo no jogo. Porém, deve possuir competências informacionais para que ele possa refletir sobre seu papel na interação com o usuário.

Por sua vez, Farias (2015, p. 107), afirma que ele também deve saber que a mediação do conhecimento exige do bibliotecário ser conhecedor da sua profissão para que suas ações e comunicação com os usuários sejam desenvolvidas em colaboração com os usuários.

Ao analisar as pesquisas sobre mediação da informação na área da Biblioteconomia, compreendemos que a mediação está ligada diretamente à forma como o sujeito irá se apropriar da informação obtida pela atuação do bibliotecário e de como esse sujeito irá interagir com essa informação na sociedade. Trazendo isso à tona, podemos dizer que, no RPG de mesa, por possuir uma conexão direta entre o narrador e os jogadores, interpretando suas personagens, ambos/todos construindo a história, percebemos que essa mediação indicada no modo pelo qual o usuário irá se apropriar da informação entra na forma que essa história será contada.

Com o conhecimento do que é mediação da informação e como é seu processo dentro da Biblioteconomia e no fazer bibliotecário, percebemos que ela não precisa necessariamente ser utilizada dentro da linguagem e do ambiente da biblioteca com os seus serviços de referência. Conhecendo, também, o que é o jogo RPG de mesa e sua dinâmica com a narrativa e as informações, podemos criar um novo questionamento dentro da área da Biblioteconomia que pode ser estudado e pesquisado, podendo até mesmo haver aplicações futuras na parte de mediação da informação, que seria: O RPG, além da forma questionada aqui, da mediação, também é um incentivo à leitura e à escrita, podendo impulsionar a imaginação e o senso crítico do indivíduo ao fazer com que ele procure novas informações e leituras adicionais para se divertir jogando, aprender com isso e mediar sua competência informacional para o outro, mas de que forma isso é possível?

A mediação pode ser utilizada na linguagem do RPG de mesa, como forma de ser informativa, não apenas adaptando essas informações, mas construindo e transformando, podendo transferi-las para o meio social, no qual, os jogadores estão inseridos. A mediação pode ser feita de forma dinâmica e fluída em que ambos os lados contribuam para o crescimento intelectual e social. Pois, como é possível criar, adaptar e inovar a narrativa em diferentes histórias pode, assim, fazê-las com que, de alguma forma, abarque cada nicho

de usuário, independentemente da forma de interação com a informação e da visão de mundo.

Assim, a presente pesquisa tem como objetivo geral verificar como a mediação da informação é realizada no *Role Playing Game* (RPG) de mesa. Os objetivos específicos são: a) apurar quais tipos de pesquisas são feitas para realizar a criação da narrativa e das personagens do jogo; b) analisar que leituras os jogadores buscam empreender enquanto estão em uma campanha do jogo; c) analisar quais leituras e escritas realizam e como eles mediam essas informações no jogo; d) compreender de que modo o jogo pode influenciar o meio social, pessoal e profissional dos jogadores.

Na primeira seção, iniciaremos com os conceitos e conexões de informação e mediação da informação, na segunda seção está o conceito de jogo e como ele serve como meio para informação, entendendo a aplicabilidade do jogo como meio de aprendizagem e, assim, aprofundando-se ao que é o jogo RPG.

Na terceira seção se encontra a metodologia, com o passo a passo utilizado para a realização da pesquisa, na quarta seção a análise dos dados e, então, a conclusão da pesquisa.

2 MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: aspectos conceituais

Para compreendermos o que é a mediação da informação, é preciso entender o que é a informação e de que forma ela é mediada. O termo informação veio do latim *informatio*, tendo como significado o ato de dar ou mudar a forma de uma peça particular de matéria (MARIJUAN *apud* ROBREDO, 2003, p. 7). Apesar desse significado, o termo possui várias definições, uma dessas é a de Le Coadic (1996, p. 5) que escreveu que “a informação é um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou digital), oral ou audiovisual.” Analisando essa passagem, é possível dizer que a informação muda, molda e forma, porém, mesmo vivendo na Sociedade da Informação não podemos afirmar qual o conceito adequado de informação.

Capurro e Hjørland (2007) estudaram sobre o conceito de informação e analisaram que ele teve bastante relevância a partir da Segunda Guerra Mundial, para afirmar isso, podemos citar *A Mathematical Theory of Communication* de Claude Shannon e Warren Weaver de 1948, publicada em 1949 e ficou conhecida também como a Teoria da Informação. Foi nesse trabalho que surgiu o primeiro conceito científico de informação. Santos e Nunes (2012, p. 4) dizem que a Teoria Matemática da Comunicação “buscou utilizar o pragmatismo, a objetividade e a impessoalidade da linguagem numérica para analisar quantitativamente a informação e, a partir disso, empreender uma análise livre de toda e qualquer subjetividade.”

Araújo (2014, p. 16), em um dos conceitos de informação apresentados, dá a seguinte definição “é a medida da alteração que os dados provocam numa estrutura de conhecimento”, isso em relação ao contato do sujeito com dados e sua transformação em conhecimento. Capurro e Hjørland (2007) expõem que o conceito ou termo da informação é usado em áreas diferentes, mas dentro de seus contextos. Isso faz com que a informação tenha um amplo significado e não apenas um.

Silva, Nunes e Cavalcante (2018, p. 35) declaram que “a informação, assim como os discursos [...] variam em cada comunidade”, dentro da Matemática ou da Psicologia, por exemplo, já podemos perceber o contraste na utilização e explicação da informação. Podemos entender que:

[...] com relação ao conceito de informação, a implicação é que o que conta como informação – o que é informativo – depende da questão a ser respondida. A mesma representação de um objeto (por exemplo, uma pedra em um campo) contém diferentes informações para, digamos, um arqueólogo ou um geólogo. (CAPURRO; HJORLAND, 2007, p. 187)

Desta forma, a informação que é posta diante de nós pode ou não ter significado. Isso depende da forma que enxergamos o mundo, do que nos desperta interesse e as áreas de conhecimento dos quais somos mais acostumados, como a área que pesquisamos e estudamos. Assim, a informação quando obtida é capaz de ser transformada em conhecimento, conforme sua representação para o indivíduo.

Estamos na Era da Informação, recebemos estímulos de diferentes maneiras e todo dia consumimos mais informações do que podemos processar, por consequência, há acúmulos de dados que não se configuram informação para o indivíduo por não serem relevantes. Oss-Emer, Trevisol Neto e Chagas (2016, p. 152) afirmam isso citando:

A sociedade atual vivencia a era da informação, na qual há um bombardeio de textos dos mais variados gêneros a todo instante. Seja em uma placa de trânsito, em uma mensagem de uma rede social ou em um manual de instruções para atualizar os aplicativos do celular, a leitura se faz presente na rotina de todos. A informação está ao dispor da maioria, mas apenas isso não basta.

Diante disso, a informação que nos faz construir o conhecimento, pode acabar sendo uma grande devoradora do nosso tempo e espaço, pois nem tudo será usado, ou mesmo, entendido no futuro.

A informação está presente no cotidiano e em contextos diferentes, recebemos notícias e achamos que devemos estar sempre cem por cento informados de assuntos variados. Dentro do contexto analisado percebemos que a informação constrói e é construída, por conta disso, podemos entender

como ela é importante e que deve ser tratada de uma forma que o indivíduo receba a informação e que ela seja compreensível.

A Teoria da Informação colaborou para que a Ciência da Informação (CI) definisse seu objeto de estudo (SILVA; NUNES; CAVALCANTE, 2018). Dentro da CI, Saracevic (1999 *apud* ARAÚJO, 2014) distinguiu três conceitos de informação, que podem ser visualizados no Quadro 1:

Quadro 1 - Conceitos de Informação

Sentido restrito	Informação consiste em sinais ou mensagens envolvendo pouco ou nenhum processamento cognitivo (ou, então, tal processamento pode ser expresso em termos de algoritmos ou probabilidades).
Sentido amplo	Informação é o que afeta ou altera um estado de conhecimento.
Sentido mais amplo	Informação envolve motivação e intencionalidade do indivíduo, mas sempre conectadas a um horizonte social, do qual fazem parte a cultura e as ações desempenhadas.

Fonte: Saracevic (1999 *apud* ARAÚJO, 2014, p. 18)

Porém, essa é apenas uma das visões dentro da CI para o conceito de informação e de como ela é estudada. Araújo (2014) exemplifica cada uma e, por fim, conclui e identifica que a informação pode ser estudada como:

- **fenômeno objetivo:** onde o conteúdo objetivo - a informação - do documento é passada ao sujeito;
- **abordagem subjetiva:** onde a informação deve mudar a organização do conhecimento, trazer resultado dentro da mente do sujeito.

Compreendemos que a informação não possui apenas um significado ou conceito, após discorrer sobre ela. A abordagem subjetiva de Araújo (2014) se enquadra mais no formato como a informação vai ser tratada no decorrer deste trabalho.

O bibliotecário deve estar em contato com a informação diariamente por ela ser seu objeto de trabalho. Há profissionais que fazem, por exemplo, gestão, representação, organização, indexação, preservação, recuperação, mediação da informação, entre outros serviços. De acordo com Dias *et al* (2004) o bibliotecário pode, inclusive, exercer o papel de educador, já que o mesmo é um disseminador de informação. Como disse Souza (1986, p. 191):

a informação, objeto material da Biblioteconomia, determina também o seu objetivo: informar. Neste simples verbo, que etimologicamente significa tomar forma, dar vida a alguma coisa, está a grande missão do bibliotecário, do cientista da informação. Informar pressupõe, numa primeira etapa, o controle do conhecimento e, numa segunda etapa, a disseminação do conhecimento.

Dessa forma, conseguimos avaliar como se configura a informação e como o bibliotecário pode trabalhar com ela, entretanto, nosso foco é analisarmos o processo da mediação da informação, sabermos o que é, como se configura e como pode ser feita.

A mediação possui uma longa história e sempre esteve presente na vida humana, diferindo por religião e cultura. Ela foi sendo praticada como uma medida para resolver diferenças e problemas.

Podemos citar Santos Neto e Almeida Júnior (2017, p. 254) quando dizem que “a ideia da mediação vai além do pensamento de conciliação e/ou acordo entre duas partes, está relacionada ao fazer, a uma ação, a uma intervenção.” Nunes e Cavalcante (2017) entendem que a

mediação implica num processo dialógico no qual estão enredados, de modo direto ou indireto, diferentes agentes e esferas, compostas por informação, indivíduos, grupos sociais, instituições, artefatos técnicos e contextos históricos, políticos, econômicos e culturais – responsáveis pela estruturação de sentidos e esquemas de significações que dão alicerce ao processo de mediação.

Como mencionado, a mediação está presente em todos os lugares de diferentes formas. Podemos identificá-la em áreas como comércio – do vendedor com o cliente –, determinado objeto ou até mesmo um indivíduo, podendo ele ser o intermediário para o ato de mediar.

Macedo e Silva (2015, p. 66) transcrevem que “a mediação encontra-se como fundamento de algumas áreas do conhecimento, a saber, a Educação e a Comunicação”, para além disso, como aludido por Feitosa (2016, p. 102), “mais do que apenas um elemento da comunicação, a mediação é, por excelência, cultural.”

Na CI, Silva (2015, p. 101) cita três pontos centrais que guiam o conceito de mediação que são “o caráter dinâmico e relacional; construção de conhecimento a partir da interação entre os indivíduos; e linha de investigação referente à interferência promovida pela prática mediacional”. Dentro da CI, podemos entender que:

A mediação [...] contribui para uma visão mais ampla da informação, atuando junto a outros conceitos já consolidados no campo, fornecendo uma perspectiva própria e propiciando, com isso, o estabelecimento de relações interdisciplinares cada vez mais abrangentes. (SILVA; NUNES; CAVALCANTE, 2018, p. 36)

A mediação se diversifica na aplicabilidade em diversas áreas, porém, ela consegue, mesmo tendo vários significados, ser semelhante na sua forma de identificação. No Quadro 2 são identificados os significados para a mediação, que, de acordo com Farias (2015, p. 110), Belmonte apresentou esses diversos significados para que fosse ampliado um sentido para o que é mediar, além disso, o conjunto desses significados proporcionam partes: “para fortalecer o entendimento das características que um mediador/bibliotecário deve desenvolver para empreender ações de informação, bem como para compreender quais as competências o mediador deve agregar ao seu estoque de conhecimentos.”

Quadro 2 - Significados de mediação

ACOLHER	acreditar – amar – confiar – esperar
CONHECER	pessoa – ambiente – necessidades – vida
COMPREENDER	empatia – dar sentido – significado
AJUDAR	disponibilidade – cooperação
MOTIVAR	adaptar – provocar sucesso

POTENCIALIZAR	interiorizar – elevar nível de abstração
PROVOCAR	questionar – desafiar – mudar – exigir
ORIENTAR	guiar – organizar – planificar
IMPLICAR	treinar – dar estratégias
CONTROLAR	auto avaliar – criticar – valorar
RELACIONAR	ver multidisciplinaridade – estruturar
FORMAR	revisar atitudes, valores, normas
PERSONALIZAR	dar autonomia – auto aceitação
APLICAR	transferir – descontextualizar
AVALIAR	sintetizar – generalizar, buscar conclusões

Fonte: Belmonte (*apud* FARIAS, 2015, p. 110)

Apesar da diversidade de como a mediação pode ser empregada, dentro do Quadro 2, exposto anteriormente, o foco que Belmonte deu foi para bibliotecários que são mediadores. Mesmo assim, é possível aplicar em outras áreas, como a área de Comunicação Mediatizada. Silva (2010, p. 3) nos exemplifica que dentro dessa área “a mediação é o elo entre o enunciador e o destinatário pelo qual se fundam e garantem a coerência e a continuidade institucionais da comunicação.” Ele continua e diz que essa mediação “manifesta-se na emergência de uma linguagem, de um sistema de representações comum a toda uma comunidade, a toda uma cultura.”

Podemos entender que esse significado da mediação se equipara com o da Farias (2015, p.108), o qual ela diz que “a mediação ocorre no processo de interação do profissional com o usuário, no momento da comunicação.” Dessa maneira, esse ato de mediar dentro do processo descrito pode ser identificado como: explorar, conhecer ao outro e a sua necessidade, no caso, a de informação. Essa identificação do ato de mediar, dentro do exemplo e em sua comparação, pode ser visualizada no quadro 2 onde há a palavra conhecer e a descrição do que se deve conhecer.

Em outra perspectiva, Gomes (2014) diz que a mediação da informação tem como objetivo o desenvolvimento do protagonismo social e que

para o êxito dessa ação é necessário que seu agente mediador tenha a consciência do seu protagonismo. De forma resumida, ela diz que “o profissional da mediação da informação age, constrói e interfere no meio, portanto, é também um protagonista social, e nessa condição se constitui em sujeito da estética, da ética e da produção humanizadora do mundo (GOMES, 2014, p. 47).” A autora conceitua na dimensão estética o que há na mediação da informação:

o sentido de compartilhamento, de cooperação, de abertura ao diálogo e ao movimento que desestabiliza e estabiliza conhecimentos, de abertura à crítica e à criatividade, de abertura também às intersecções entre o “velho” e o “novo”, o que confere a ação mediadora certa característica de substrato ao autoconhecimento e ao entrelaçamento da humildade e da autoestima dos interlocutores dessa ação. A promoção do transitar por essas “vias” confere beleza à mediação da informação e prazer a quem a experimenta. (GOMES, 2014, p. 52).

De forma ética, ela acredita que quando o ato de mediar é considerado uma “ação ligada ao movimento e a vida” (GOMES, 2014, p. 53), esteja ligada ao ato cuidar. Recorrendo aos significados apresentados no Quadro 2, a mediação está ligada a compreender e acolher, como formas de realizar essa ação.

Na área da Biblioteconomia, onde o bibliotecário pode ter o papel do mediador da informação, porém, para isso, ele deve possuir competências, com a finalidade de que haja a possibilidade de que a informação seja entregue ao usuário e que o satisfaça. Valentim (*apud* FERREIRA, 2016, p. 82) indica quatro categorias de competências que o profissional deve ter, que estão inseridas no Quadro 3:

Quadro 3 – Competências em informação necessárias ao bibliotecário

COMUNICAÇÃO EXPRESSÃO	capacitar e orientar os usuários para um melhor uso dos recursos de informação disponíveis nas unidades de informação
TÉCNICO-CIENTÍFICAS	selecionar, registrar, recuperar e definir a informação gravada em qualquer meio para os usuários de unidades e serviços e sistemas de informação; utilizar e disseminar fontes, produtos e recursos de informação em diferentes suportes; planejar e executar estudos de usuários e formação de usuários da informação
GERENCIAIS	buscar, registrar, avaliar e difundir informação com fins acadêmicos e profissionais
POLÍTICAS	fomentar uma atitude aberta e interativa com os diversos atores sociais (políticos, empresários, educadores, trabalhadores e profissionais de outras áreas, instituições e cidadãos em geral)

Fonte: Valentim (*apud* FERREIRA, 2016, p. 82)

Ao desenvolver essas competências, o bibliotecário poderá ser capaz de realizar a mediação da informação de forma satisfatória para os usuários, atendendo suas necessidades. Além das competências destacadas, o bibliotecário deve ter

competências para acolher, ouvir e dialogar com o outro, [...] capacidade de escuta e observação sensíveis dos comportamentos que se desdobram da ação mediadora, além da adoção de princípios que inibam a censura e o direcionamento do acesso à informação que desconsidere a igualdade de direitos e a liberdade de pensamento. (GOMES, 2014, p. 53)

Podemos afirmar que a mediação da informação se faz presente dentro do campo da Biblioteconomia e Ciência da Informação, sendo estudada, pesquisada e colocada em prática por muito bibliotecários. Macedo e Silva (2015, p. 69) reafirmam na seguinte declaração:

A mediação da informação está presente em todas as ações que o profissional da informação, especialmente o bibliotecário, pode desenvolver e não somente no Serviço de Referência como usualmente é considerado, nessa concepção, este profissional passa assumir a posição de mediador subjetivo, haja vista, que a mediação da informação propõe ações de interferência que ultrapassam os limites entre o usuário e a informação.

A mediação da informação é uma linha de pesquisa e o bibliotecário pode saber realizar esse serviço através do desenvolvimento de competências, tanto como um intermediador do usuário para com a informação dentro das unidades de informação, como na ajuda da construção do conhecimento. Porém, como foi dito por Rodrigues (2014, p. 2), os mediadores não têm somente a função de repassar pensamentos e informações ao indivíduo, mas eles “intermediam sua compreensão, auxiliando no processo de inter-relação entre as palavras, os objetos, as generalizações e as especificidades.”

Há dois tipos de mediação: a implícita que ocorre em espaços onde não há a presença física dos usuários; e a explícita ocorre com a presença do usuário, mesmo que não seja física (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p. 92-93). Como nos informa Almeida Júnior e Santos Neto (2014, p. 102), a mediação, que pode ser chamada como interferência, apesar de esse termo diferir em alguns aspectos, mesmo que seja feita de forma explícita ou implícita, “é fundamental em todos os serviços e produtos oferecidos em unidades informacionais.”

É possível observar dentro da formação do bibliotecário que “a mediação pode ocorrer em qualquer espaço informacional e dentro desse espaço ela pode aparecer em cada ‘segmento que o constitui’ [...]” (ALMEIDA JUNIOR; SANTOS NETO, 2014, p. 104). Ou seja, a mediação acaba estando presente a todo momento do fazer bibliotecário, tanto em locais físicos como não, por exemplo, a internet que está em rede.

Esse processo de mediação, do modo que Almeida (2016, p. 3) menciona, serve para “não somente auxiliar o usuário a se tornar competente na pesquisa de informações relevantes, mas também, contribuir para o seu processo de desenvolvimento de autonomia de aprendizagem.” Isto é, essa autonomia ajuda ao usuário na apropriação da informação.

Vale acrescentar que a informação não está apenas no documento em seu suporte físico, ela pode ser algo passado de um indivíduo ao outro, como uma interferência, através da oralidade. Pode estar em formatos digitais e audiovisuais, ou seja, a informação não precisa estar registrada em algo

palpável. Independente do suporte, o profissional por meio da mediação da informação deve ter a capacidade de ajudar na construção do conhecimento do usuário.

Para compreender e enfatizar a afirmação do parágrafo anterior, podemos citar Silva e Almeida Júnior (2018, p. 82), onde eles expressam que:

é pela mediação dos instrumentos e principalmente dos signos, em especial da linguagem, que o homem interpreta o mundo e se forma, absorvendo de fora (social) para dentro (individual) num processo mediado por estímulos que contribuem para o seu desenvolvimento, para construção do conhecimento.

A biblioteca, como unidade informacional e espaço de mediação para o bibliotecário com os usuários, acaba sendo apenas mais uma escolha para realizar esse tipo de serviço. Podemos inserir aqui o adendo de que a mediação da informação é uma forma de relação entre mediador-informação-usuário e que isto pode e deve resultar em um grande incentivo à leitura para aquele que está sendo mediado. Ou seja,

a mediação é uma ação influente nos processos informacionais, tratando-se de procedimento profissional qualificado, comum em bibliotecas e em outros ambientes de uso intensivo de informação, considerando-se a autonomia e a subjetividade de quem oferta e de quem usa a informação (ARRUDA; OLIVEIRA, 2017, p. 231).

Entendendo a mediação da informação e seu processo, em como o bibliotecário pode utilizá-la, ou seja, o que é necessário possuir para identificá-la e praticar para ajudar o usuário, vemos que ele foi o exemplo para que possamos visualizar que a mediação, não necessariamente, necessita de um ser presente ou de um local físico para ocorrer.

Essa mediação da informação é possível nos jogos, tanto no âmbito da Educação, no auxílio da aprendizagem, como no âmbito de divertimento ou recreamento. Podemos verificar no capítulo seguinte a conceituação de jogo e como ele pode ser um meio para a informação e, assim, do conhecimento.

3 JOGO E SUA HISTÓRIA

A palavra jogo é derivada do termo *ludus*, sendo, por vezes, associada ao lúdico. Dentro de uma conceituação histórica na Antiguidade, começando pela Grécia, o jogo poderia ser associado à palavra escola, e por conta disso era entendido como exercício. Em Roma, os jogos eram vistos como espetáculos e os romanos estavam mais propensos para jogos de combate. Rocha (2006, p. 19) define que o jogo é:

...uma atividade que permite a dominação sem riscos, oferece a possibilidade de realizar descobertas e revelações, apropriar novos significados, que só seriam apropriadas pela experiência vivida, o que muitas vezes significa correr riscos. Exatamente neste ponto, onde o jogo permite a apropriação de novos significados e oportunidades de construção de conhecimentos, podemos entender a relação do faz-de-conta, do não sério, com o lugar do aprender, a escola.

Claro que a forma como o jogo era visto sofreu transformações ao longo do tempo, mas ainda era bastante ligado ao tema religioso, como os espetáculos romanos, que eram ofertados aos deuses como presentes. Na civilização asteca os jogos eram relacionados a rituais religiosos.

Na Idade Média, os jogos mantiveram relação aos ritos religiosos, mas de forma amena, e se encaixava mais em festividades que faziam parte do calendário cristão. É perceptível o distanciamento da forma como a Antiguidade identificava os jogos, porém podemos observar que os jogos estavam inseridos em todas os círculos da sociedade.

No Renascimento, os jogos eram praticados inclusive por crianças, que jogavam com os adultos, não havendo separação. A visão do jogo passou a ser considerada algo fútil, por conta dos jogos de azar, de apostas e de qualquer prática relacionada ao dinheiro. Além disso, também ficou caracterizado como algo para relaxamento.

No Romantismo, houve uma retomada histórica ao conceito de jogo, ao qual houve a inclusão do mesmo ao ambiente escolar, caracterizado como recreação. Após isso, o jogo começou a entrar nas salas de aula, no processo educacional:

Uma das primeiras aparições da noção de jogo educativo ocorre em 1911, na França, em um texto de uma inspetora de escolas maternais, Jeanne Girard, o qual propunha que se conciliasse a necessidade de jogar da criança com a educação que lhe deve ser atribuída. (VASQUES, 2008, p. 10)

Na contemporaneidade veio a ligação da infância com o jogo, sendo este educativo. Nesse período, conseguimos identificar o jogo humano, que advém por meio da interação social desde o nascimento.

Como indicado por Rocha (2006, p. 36), uma das características do jogo é que é “uma atividade que não é a vida real. O jogo é faz-de-conta, no entanto, é [...] tratado com seriedade pelo jogador, ao mesmo tempo em que este tem consciência de que está apenas fazendo-de-conta.”

Podemos dizer que o jogo, além de proporcionar esse teor de aprendizado, baseia-se bastante nas relações sociais do indivíduo, “ele está presente em todas as culturas, mas sempre influencia e é influenciado por elas” (*Op. Cit.*). A atividade do jogo está ligada à cultura não só em formato religioso.

Concentramos o conceito do que é jogo descrito até agora como estímulo mental ou físico, ajudando a desenvolver habilidades, servindo como exercício ou tendo um papel educativo (BAPTISTA, 2008). Porém, Huizinga (2012, p. 33) resume e define jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Existem vários tipos de jogos, como digitais, eletrônicos, físicos, esportivos, educativos, de azar, interpretativos, de divertimento, recreativos, imaginativos e/ou mentais, por exemplo, os de raciocínio ou lógica, de tabuleiro, entre outros. Além disso, há jogos coletivos, individuais, cooperativos, competitivos e, também, os cooperativos-competitivos.

O jogo cooperativo começou a ser introduzido em programas da Educação Física por volta de 1978, fazendo com que houvesse um aumento

numeroso nas publicações de estudos e pesquisas relacionadas ao jogo cooperativo no processo educativo. Terry Orlick foi o grande influenciador, com dois livros publicados sobre o assunto, há fazer com que o jogo cooperativo fosse objeto de estudo na Educação Física.

Um exemplo de competições de jogos que podemos citar seriam as Olimpíadas, onde há atletas de diferentes tipos de esporte, porém todos se caracterizam como jogos, denominados de jogos desportivos. Identificamos que na Grécia os jogos eram vistos como exercícios, e as Olimpíadas retratam exercícios através dos esportes, por conseguinte, a mesma teve sua origem na Grécia na cidade de Olímpia, por volta de 776 a.C.

Os jogos coletivos estão estritamente ligados aos cooperativos e competitivos. O jogo coletivo pode ser caracterizado quando existem duas ou mais pessoas, para formar equipes, a maioria dos jogos coletivos são competitivos, em que pode ter a necessidade da cooperação em equipe. Um exemplo é o vôlei, em que há duas equipes de seis pessoas em cada lado de uma quadra, disputando pontos com uma bola, porém, para isso, essa equipe deve cooperar para alcançarem seu objetivo dentro da quadra, que seria marcar os pontos para a vitória.

Nos jogos individuais, podemos citar os eletrônicos, digitais e mentais. Nos eletrônicos e digitais, o indivíduo se encontra na frente de um computador ou videogame para jogar sozinho, porém, isso não inibe desses jogos serem coletivos. Nos jogos mentais, podemos citar, como exemplo, o *Sudoku* que é um jogo de raciocínio e lógica, que envolve tabelas que devem ser preenchidas com os números de um a nove, sem repeti-los em cada quadrado e linha. Ele é jogado individualmente.

Todas essas formas de jogos podem ser inseridas no âmbito da Educação como um processo de aprendizagem. Claro que, todo tipo de jogo é uma aprendizagem, pois você passa a exercitar e compreender seu significado e sentido, alguns indo além de sua forma lúdica que traz o divertimento.

No ambiente escolar, os educadores podem utilizar jogos dentro de sala de aula para esclarecer conteúdos, ajudar na compreensão, na disseminação da informação e na construção de conhecimento. Por exemplo, na Educação Infantil, para Amorim e Alexandre (2011), o jogo foi inserido para que a criança tivesse a liberdade e a naturalidade para seus atos, e é por meio dos jogos que há a troca de informação, desenvolvimento da imaginação e aprimoramento da linguagem, ajudando, também, na socialização das crianças.

Para mais conformidade e envolvimento, o educador deve entender e pesquisar sobre a “evolução da atividade lúdica para, assim, incluir, em seu repertório de atividades, outras que estejam contextualizadas à realidade em que a criança está inserida” (MUNGUBA *et al*, 2003, p. 40), isso fará com que a mediação para com as crianças esteja mais adequada.

Em outro contexto de jogos, podemos ressaltar dos eletrônicos, citados anteriormente como uma forma de jogo individual que pode se transformar em jogo coletivo, que podem ser utilizados como um instrumento para aprendizagem. Munguba *et al*. (2003, p. 42) caracteriza os jogos eletrônicos como detentores de uma tecnologia que:

contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação.

Oliveira e Munguba (2011, p. 1), afirmam que “o surgimento do jogo eletrônico advém da ideia de que o computador é uma ferramenta lúdica motivadora e de aprendizagem que proporciona um *feedback* imediato, facilitando o processo de aprendizagem e interação.” Além dos jogos de computador, também temos os de videogame. Munguba *et al*. (2003, p. 40) afirma que “o videogame tem, como potencialidade, facilitar a fixação das percepções visual e auditiva, porque os estímulos, nessas áreas [...] levam à apreensão de estratégias de processamento e afetivas.”

Os autores discorrem sobre as possibilidades do videogame na interação e crescimento de uma criança, abordam sobre a violência

preexistente nesses tipos de jogos, que causam pouco, ou quase nenhum, impacto na realidade, onde é necessário lembrar-se de aprender e separar o virtual do real, com isso, Munguba *et al* (2003, p. 42), enfatizam que:

o videogame favorece [...] a elevação da autoestima e o reconhecimento social, principalmente para a criança que adquire destreza, tanto motora como em termos de estratégias. Isso a torna uma referência para as demais, transformando-se em uma mediadora para as menos experientes. Como qualquer brincadeira, no videogame, a fantasia encontra-se contextualizada, pois esse sujeito constitui-se no seu entorno, meio histórico-cultural.

Como observamos, existem vários tipos de jogos e, por sorte e esperteza, podem ser utilizados em diferentes aspectos para o processo de aprendizagem, pois é um objeto que pode ser usado na mediação de maneira eficaz e ser levado a outros ambientes.

Dentro da Biblioteconomia existem diversos tipos de unidades de informação, com foco no ambiente da biblioteca, onde o jogo, o social e a cultura se vinculam de uma forma que ajudam a formar o indivíduo como um ser social em seu meio e como um ser que absorve conhecimento 'brincando'.

A contação de história é uma das atividades que o bibliotecário pode realizar tanto fora como dentro da biblioteca. É uma atividade lúdica e educativa em que os usuários, sendo as crianças o público maior desse serviço, apreendem a informação brincando com as histórias e palavras, por meio da ficção e fantasia.

Bortolin (2010) descreve como mediação oral da literatura, que denomina-se como a hora do conto, porém, a autora afirma que não se caracteriza e não deve estar limitado somente a contação de história e, sim, ser aberto ao usuário a liberdade de debater sobre o que foi lido, conseqüentemente ampliando a esfera do público, chegando aos adolescentes e adultos.

Os jogos dentro da biblioteca podem ser rotulados como ação cultural ou recreamento. Podem atrair usuários fixos e potenciais, incentivando

a criatividade dos mesmos e despertando a curiosidade. Sanches e Rio (2010, p. 115) dizem que

A ação cultural [...] constitui-se como um ato de reflexão político e democrático. Ação que organize meios que desperte a valorização e transformação do espaço sociocultural. Ação que, ao promover atividades construídas organicamente, isto é, constituída mediante as circunstâncias vividas como experiências humanas, potencialize e fomente a capacidade criativa de repensar o novo a partir do antigo, num efeito de superação mediada por um processo contínuo de emancipação intelectual.

Feitosa (2016, p. 105), ainda nos explicita que a ação cultural em bibliotecas pode,

[...] mais do que ligar, possibilitar uma "ponte", o que se estabelece é uma troca, uma simbiose perceptual e cognitiva; o que prevalece é uma interação e uma "semiose" em movimento. Há mais do que trocas instantâneas de informações. Estabelecem-se múltiplas produções sógnicas, infocomunicacionais e semióticas; construções de sentidos que – ainda que inapreensíveis, porque fugazes e efêmeros – são produções de informação e de conhecimentos recíprocos.

Compreendemos que os jogos podem servir como um meio para informação e podem ser utilizados para a mediação da mesma, em todas as áreas de conhecimento e dentro de qualquer unidade de informação.

Como vimos, os jogos possuem diversas características e elas os diferem, entretanto, uma característica dos jogos que pode ser encontrada em todos os tipos são as regras. Por exemplo, em uma competição de futebol existem as faltas, impedimentos, tempo, jogabilidade para se conseguir gols, pois está nas regras para a funcionalidade do futebol. São essas regras que fazem com que os jogos não sejam algo caótico e sem sentido.

Iremos focar no *Role Playing Game* (RPG) de mesa e veremos que dentro dele também existem variações, as quais podem usar a cooperação, a competitividade, o educativo, o lúdico, a imaginação, a interpretação do faz-de-conta e as regras que fazem o jogo funcionar, além de verificarmos como a mediação da informação pode ser utilizada nele.

3.1 Role Playing Game

O *Role Playing Game* (RPG) não possui uma tradução direta, mas é conhecido como “jogo de representação” ou “jogo de interpretação”. Sua história começa com os *wargames*¹ de H.G. Wells e seu livro de regras que tinha, até mesmo, a indicação do uso de dados. Porém, o que originou o RPG foi o lançamento do livro “O Senhor dos Anéis” de J.R.R. Tolkien nos EUA em 1966, pois foi a partir desse livro que se iniciou o desejo de encenar batalhas mágicas e não mais as de guerra e, assim, em 1971, Gary Gygax e Dave Arneson, estavam jogando partidas baseadas no livro e nominaram esse jogo como *Chainmail*.

Em 1973, não se usavam mais exércitos e sim personagens. No ano seguinte, foi lançado o primeiro RPG, *Dungeons and Dragons* (D&D), que tinha como base o jogo *Chainmail*, criado por Gary Gygax, um sistema de regras para um cenário de fantasia. Após isso, os RPGs começaram a alavancar e foram lançados outros tipos de jogos, como, por exemplo, *Traveller*, um jogo de ficção científica, de Mark Miller, publicado em 1977, que “é considerado um marco na história do *RPG*, por vários fatores, entre eles apresentar um sistema inovador de habilidades” (ROCHA, 2006, p. 46). Um sistema completo de regras para o gênero de ficção científica.

No Brasil, o jogo foi chegando gradualmente por meio de estudantes que conheciam o jogo nos EUA e traziam anotações e xerox dos mesmos, mas nada traduzido para o português, fazendo com que o jogo se limitasse em jovens que dominavam a língua inglesa. Foi somente nos anos 1990 que chegou a primeira tradução em português e atraiu mais jovens. O primeiro livro a ser traduzido foi o *GURPS*², publicado pela Devir.

Nos anos 80, Steven Jackson criou o RPG *GURPS*, um sistema de regras que era capaz de servir para qualquer tipo de ambientação do jogo. Isso fez com que se popularizasse ainda mais o RPG, pois os jogadores poderiam

¹Jogos de simulação de guerra

²*Generic Universal Role Playing System*

adaptar para outras ambientações e não ler sobre sistemas de regras específicas, como a do D&D.

Baptista (2008, p. 36) diz que “o conceito de RPG assume uma grande proximidade com o contar de histórias que podem ocorrer em qualquer lugar e em qualquer época correspondendo a um cenário”. Isso traz uma das características do jogo, em que o jogador interpreta um personagem criado por ele. Este personagem deve ser bem ambientado dentro do cenário em que será jogado e também é possível interpretar personagens prontos que já vêm nos livros de regras e cenários.

O RPG é um jogo de interpretação que usa a imaginação, assim, ele é realizado verbalmente, possui a campanha, que são sequências de aventuras em que os personagens interpretados pelos jogadores talvez nem se encontrem, e a aventura solo, que os jogadores unem suas personagens para um único objetivo. No quadro 4, está incluso os tipos de jogos de RPG mais conhecidos:

Quadro 4 - Tipos de jogos de RPG

TIPO	INÍCIO	AUTOR	PERSONAGEM	AVENTURA	RESULTADO
D&D (Dungeons & Dragons)	1973	Arneson e Gygay, inspirado em Tolkien (Senhor dos Anéis)	Definido pela raça e classe a que pertence	Matar dragões, derrotar feiticeiros e encontrar tesouros	Extinguir seres de outras raças
GURPS (Generic Universal RolePlaying System)	Final dos anos 80	Steve Jackson	Cada jogador assume a identidade de um personagem e se mistura com a representação de ator	Permite jogar com temas variados: magia, espionagem, viagens no tempo, poderes paranormais	O player deve saber negociar e administrar riscos e oportunidades
Storyteller (contador de histórias)	Início dos anos 90	Mestres de RPG	Profundidade psicológica, reflexão e interpretação	Contar histórias, transformar conteúdos curriculares em narrativas	Regras, cenários e personagens precisam se apoiar mutuamente

Fonte: Pavão (1996) *apud* Bolzan (2003, p. 155)

Esses três tipos do quadro são os que possuem os sistemas de regras mais conhecidos pelos jogadores de RPG. Frias (2009, p. 18-19) lista os seis principais elementos que compõem o RPG, são eles: o universo ficcional, a aventura, a trama, o enredo, o mestre de jogo e as personagens. O universo ficcional é a ambientação e época do jogo; a aventura corresponde a duração e o tipo: individual ou coletiva; a trama consiste na essência da aventura; o enredo é o espaço-tempo das personagens e que pode conectá-las; o mestre de jogo é quem conduz a aventura e apresenta a trama as personagens; as personagens são as interpretações dos jogadores.

Entendendo a ambientação do jogo RPG, seus elementos e conhecendo os seus tipos, podemos conhecer suas modalidades. O RPG de mesa é uma das mais conhecidas, Cabalero (2007, p. 85) fornece uma breve descrição:

é reconhecido no universo de jogadores, como a modalidade tradicional em que se joga com livros, dados multifacetados, tabuleiro, lápis e papel, e as pessoas se reúnem, geralmente, em volta de uma mesa, para construir uma aventura coletivamente. É um jogo que oferece bastante interatividade.

É claro que há outras modalidades e Cabalero (*Op. cit.*, p. 84) cita algumas: “Aventura-Solo; Live Action; RPGs digitais ou eletrônicos - PbEM (*Play by E-Mail*), PbF (*Play by Fórum*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*).”

O RPG de mesa, em geral, possui um grupo que pode variar de quatro a sete pessoas, ou mais, dependendo da história e da mesa, fora o Mestre que será o narrador da história e quem aplica as regras do jogo e a utilização de variados dados - d4, d6, d8, d10, d12 e d20 – sendo esses números a quantidade de lados do dado. Tudo dependerá dos elementos citados por Frias (2009), das regras e da imaginação dos que estão na mesa.

Nessa análise, podemos indicar que, independente da forma de aventura e personagem utilizado no jogo, jogadores possivelmente estarão à mesa em alguma tarde em qualquer dia da semana para jogar, não só para se divertir, como também, segundo Rocha (2006, p. 68), “o RPG permite ao

jogador, assim como a narrativa permite ao narrador e ouvinte, participar da narração, influenciar e transmitir conselhos, sabedoria e experiência.” Isso faz com que, o jogador que está ali, possa trazer, repassar e formar conhecimentos, ser um contador de histórias.

Assim, o RPG pode fazer com que seu jogador vá além, é um caminho e um meio de aprendizagem, como veremos a seguir.

3.2 RPG e aprendizagem

Entendemos que o jogo RPG, além de formar experiências, trazer prazer na hora de criar algo, também faz com que a busca pela leitura e pela escrita seja elencada como uma das atividades principais como base para o que os jogadores estejam fazendo tenha base sólida e que seja capaz de ser construída uma história sem furos.

Lembrando que o Mestre também escreve seu enredo e esquemas para cada campanha, os detalhes não podem ficar perdidos, toda a interpretação deve ser fluida e que possa, tanto trazer diversão como aprendizado, além de estimular a imaginação e, por consequência, trazer o papel da criação para uma escrita de literatura ou na busca de conhecimentos mais específicos, pois sabemos que os jogos podem ser adaptados para diversos tempos e espaços.

Os jogadores e o mestre, em geral, tem uma grande produção de escrita e leitura, já que, como disse Braga (2000, p. 4):

Num jogo imaginativo baseado na oralidade a escrita está presente para garantir a coesão dos elementos. [...] a função da escrita como possibilidade de armazenar informações, mediante o registro impresso ou manuscrito, vem ampliar a capacidade da memória, além de ser um meio de dar forma a *todas as “realidades” e “fantasias”*.

Pensando nisso, é correto informar que uma das formas que o RPG está sendo utilizado é dentro das salas de aula como forma de ensino. Silveira (2011) diz que:

embora visto por leigos como um jogo violento e agressivo, alguns estudiosos da educação têm apontado benefícios quando da

aplicação dos RPG no desenvolvimento de técnicas e atividades didáticas que os auxiliem nos processos de ensino e aprendizagem. Por ser um jogo não-competitivo, quando utilizado de maneira didática, parece trazer benefícios para as práticas de sala de aula, como interação social, cooperação, incentivo à imaginação, à expressão oral, senso de pesquisa, entre outros.

Braga (2000, p. 10) cita que “o RPG é um mediador de aprendizagens, na medida em que conhecimentos podem ser construídos e socializados em grupo, principalmente através das diversas leituras e da produção escrita”. O RPG pode se fazer presente na vida de um mediador como forma de uso para a informação, indo além da aprendizagem.

No Quadro 5, Cabalero (2007) identifica as características dos jogos de RPG. É possível notar que o processo de aprendizagem existe na construção do jogo. “No jogo é possível compartilhar emoções, crenças, valores e conhecimentos” (NUNES, 2004, p. 80), dessa forma a informação sempre estará presente na mesa com os jogadores, no RPG e em seu enredo, assim como na interpretação de cada um.

Quadro 5 - Características dos jogos de RPG

<ul style="list-style-type: none"> ● Socialização: Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias(sic) e expõem as ações de seus personagens. Todos têm participação ativa no processo. Todos se encontram em interação social.
<ul style="list-style-type: none"> ● Colaboração: Partindo da relação interpessoal é possível que os praticantes desenvolvam habilidades para resolver problemas individualmente sempre que for necessário, inclusive em outros espaços. A aprendizagem se constitui em ZDP³.
<ul style="list-style-type: none"> ● Criatividade e imaginação: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
<ul style="list-style-type: none"> ● Interatividade: Acompanha a socialização ou a interação social. Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja in loco ou via internet. Vale dizer que no RPG de mesa, esta é uma

³[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes [...] Assim, a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também àquilo que está em processo de maturação [...] aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será nível de desenvolvimento real amanhã (VYGOTSKY, 1998, p. 112-113).

característica fortemente presente, em relação ao RPG digital.
<ul style="list-style-type: none"> ● Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. A aventura pode abordar elementos de História (a época em que se passa a aventura), Geografia (o local da aventura, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica, Ecologia).
<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperação: Numa história de RPG, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, e não individualmente. Não há competição, o mestre não compete com os jogadores em nenhum momento. Educacionalmente, o mestre pode ter como objetivo conduzir o processo, de maneira que os jogadores/educandos construam novos conhecimentos, a partir da sua estrutura cognitiva.
<ul style="list-style-type: none"> ● Hábito de leitura e escrita: Além do próprio hábito de ler o livro de RPG, o jogador pode sentir interesse em algo relacionado ao assunto tratado na história, e também em produzir textos sobre a aventura, a manter um diário do personagem ou algo assim.

Fonte: Cabalero (2007, p. 87)

Com o conhecimento de como as pessoas que jogam RPG se relacionam com o jogo, somos capazes de compreender o que Braga (2000) nos informa, que os jogadores aos quais entrevistou disseram que o jogo os ajudavam em matérias da escola, como um meio para a obtenção de conhecimento e informação, que aprenderam dessa forma e um com o outro. A leitura, vocabulário e escrita deles melhoraram em considerações significantes.

Através dos resultados obtidos em várias pesquisas, podemos confirmar como o RPG pode ser um meio de aprendizagem. Depois de traçarmos o conceito e história do que é jogo e focarmos no RPG, para entendermos como ele pode ser utilizado de outras formas, e sabendo que o jogo RPG pode ser um meio para a informação, então: será possível realizar uma mediação da informação por meio do jogo RPG de mesa? É isso que analisaremos, mas para tanto, devemos entender e identificar como chegaremos a isso, ou seja, qual metodologia foi adotada na pesquisa, como veremos a seguir.

4 METODOLOGIA

Para melhor compreender os procedimentos e método usados nesta pesquisa, devemos entender o que a metodologia significa que, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 11), “[...] é o estudo do método, ou seja, é o corpo de regras e procedimentos estabelecidos para realizar uma pesquisa [...]”. A definição de método, para Gil (2008, p.8), é “[...] o caminho para se chegar a determinado fim”, e isto é necessário para fazermos qualquer tipo de pesquisa.

Percebendo do que se trata a metodologia e para que serve o método, devemos entender que tipo de pesquisa foi feita e que procedimentos foram adotados.

A presente pesquisa tem caráter exploratório que, como Gil (2008, p. 27) explica, tem por objetivo “[...] proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato.” Por conta do pouco número de documentos a respeito do tema, a pesquisa exploratória servirá como base para o levantamento bibliográfico.

Aplicamos a abordagem da pesquisa qualitativa que, consiste em “qualquer tipo de pesquisa que produza resultados não alcançados através de procedimentos estatísticos ou de outros meios de quantificação” (STRAUSS; CORBIN, 2008, p. 23).

Uma pesquisa qualitativa, segundo Creswell (2007, p. 186) “é fundamentalmente interpretativa”, ou seja, o pesquisador que faz a interpretação dos dados obtidos. Esse tipo de pesquisa costumeiramente dá visões amplas do objeto estudado. Foi a utilizada nesta pesquisa por conta de sua natureza subjetiva.

Os “procedimentos qualitativos se baseiam em dados de texto e imagem, têm passos únicos na análise de dados e usam estratégias diversas de investigação” (CRESWELL, 2007, p. 184), assim, foi utilizado o formulário, que está no apêndice A e a observação não participante para obtenção de dados.

A coleta dos dados foi feita através de um formulário com onze perguntas preestabelecidas abertas e duas fechadas que serviram para traçar o perfil do público pesquisado. Foi aplicado aos onze jogadores das duas mesas observadas, a escolha das mesas e jogadores foi por conta da localidade dos encontros e porque os mesmos já possuem proximidade e conhecimento do RPG, como está descrito na análise das respostas.

Os dados que foram obtidos dizem a respeito de como o indivíduo se envolve com o RPG e como percebe as influências que o jogo traz no âmbito social, profissional, pessoal e acadêmico. Além de identificar como são realizadas as pesquisas e leituras como meios para coletar informações e conhecimentos.

Além dessa coleta de dados através do formulário, foi feita a observação não participante de cinco sessões de narração do jogo das duas mesas, três na mesa um e duas da mesa dois.

Por fim, para a análise dos dados, foi feita a de conteúdo que “leva em consideração as significações (conteúdo), sua forma e a distribuição desses conteúdos e formas” (LAKATOS; MARCONI, 2006, p. 29).

A análise foi dividida em quatro categorias: Perfil do jogador e sua relação com o RPG; as utilidades do RPG para os jogadores; e a interferência do RPG na vida pessoal, social, acadêmica e profissional dos jogadores.

Dessa forma se construiu a metodologia empregada na pesquisa. No próximo capítulo é apresentado as mesas e jogadores e, então, os resultados da análise as respostas do formulário.

5 CONHECENDO AS MESAS

Os encontros para a narração de RPG observados acontecem semanalmente, no fim de semana e/ou feriados, pois, é quando os jogadores conseguem se encontrar. Ainda assim, por conta de trabalho, alguns dos jogadores não conseguem ir à todas as sessões e, para acompanhar a campanha, costumam tê-las separadamente com o narrador. Em geral as narrações são feitas na casa de algum jogador, mas às vezes o narrador sugere um local fora para ser feita a narração.

Das duas mesas que foram observadas, a mesa um, têm mais dinâmica e, às vezes, jogavam *one shot*, que significa “uma rápida aventura com começo e fim em uma sessão de jogo que pode durar uma tarde” (DAMACENA, 201?), em datas comemorativas, e como o próprio significado diz, durava apenas uma tarde ou uma noite.

5.1 O jogo e a narração

A mesa número um tem uma longa e durável campanha do jogo Vampiro: A máscara. O mundo desse jogo não tem muitas mudanças em relação ao nosso, o que consiste nele é a existência do vampiro dentro da sociedade.

O jogo pode ser ambientado em qualquer época, dependendo muito da construção da história que o narrador criará, mas, na mesa, a época em que o jogo estava sendo ambientado se passava pouco antes do auge da Segunda Guerra Mundial.

Ficou claro que, para a introdução da personagem dentro da narrativa, o jogador teve que criar um prelúdio da história da personagem, por conta disso acabava realizando pesquisas para que o histórico da personagem condissesse com a época a qual estava sendo inserida.

Por conta de a história ser mais densa e, em alguns casos, as personagens dos jogadores sequer se cruzavam durante a campanha, o tempo de narração era dividido para cada jogador, que podia variar de trinta minutos a uma hora.

A mesa número dois tem uma campanha do jogo Lobisomem: o Apocalipse. Esse jogo narrativo tem como característica suas personagens serem lobisomens, ou como são conhecidos e descritos, Garou. Os jogadores podem estar juntos na mesma matilha na campanha.

Devemos entender que o lobisomem desse jogo não é como o que conhecemos que só se transformam na lua cheia e ficam irracionais quando transformados. Neste jogo, eles continuam racionais ao estarem transformados e podem se transformar quando quiserem.

Da mesma forma que a mesa número um, os jogadores tiveram que fazer o prelúdio das personagens, que, de certa forma, foi consideravelmente mais fácil por ser ambientado no tempo atual.

Cada jogador tinha sua narração entre trinta a quarenta e cinco minutos, que, assim como a mesa número um, eram narrativas individuais, mas por conta da matilha, por vezes tinham narrações em conjunto. Os demais jogadores, costumavam intervir para identificar algum detalhe, informar ou apontar algo que ajudasse no desenrolar da trama.

A mesa número um foi a que teve jogos *one shot* e utilizou personagens e regras do RPG *Dungeons & Dragons* (D&D). Nas narrações de *one shot*, os jogadores estavam juntos na aventura, o que acabava ajudando no tempo e no desenrolar da trama, mas, por vezes, havia ruído nas informações e, por conta disso, era necessário parar a narração para os jogadores dialogarem entre si, ou, como é conhecido, conversar em *off*, e, assim, prosseguir com a aventura.

O universo de D&D possui várias facetas e mundos, porém, sua principal ambientação, e foi a utilizada nos jogos, é a fantasia medieval. Por

curiosidade, qualquer ambientação pode se adequar ao D&D, dependerá muito do narrador, do que ele espera para o jogo.

Observando as duas narrativas principais que, por si só, já são diferentes em relação ao contexto e base histórica utilizada, é compreensível como fluía a informação e comunicação na mesa com os jogadores. Algumas vezes, foi necessário realizar uma pesquisa rápida na internet ou livro do jogo, que serve como base para a ambientação, personagens, características, regras, entre outras coisas.

Cada jogo possui um livro que descreve toda a sua história, desde a criação. Para que o sistema do jogo seja melhor compreendido, o livro deve ser conhecido pelos jogadores, posto isso, o livro sempre esteve presente nas narrações.

O caso é que, as três ambientações de aventura utilizadas se mesclam no imaginário dos jogadores, porém, a realidade e o conhecimento de cada um ao jogar e introduzir novas ideias e informações, faziam com que todo jogo se tornasse mais dinâmico e, apesar de descompromissado, acabava sendo informativo e fazia com que os jogadores, ao final, independente de proximidade ou amizade, conversassem sempre sobre algo que se passou na narração.

O formulário utilizado para obtenção dos dados foi aplicado a esses jogadores e eles relataram a experiência deles com o RPG. Nos próximos tópicos teremos a análise dessas respostas e como, por meio delas, podemos identificar se é possível a mediação da informação no RPG de mesa.

5.2 RPG nos quatro sentidos

A aplicação do formulário foi simples, pois como os sujeitos foram pré-selecionados, ou seja, o formulário foi direcionado para quem conhece e joga RPG, as respostas recebidas foram diretas e explicativas.

A primeira pergunta foi apenas para saber no que cada um trabalha ou estuda. As respostas obtidas, em ordem, foram:

Sujeito 1 - Cerimonialista

Sujeito 2 - Psicologia

Sujeito 3 - Vendedor

Sujeito 4 - Mecatrônica

Sujeito 5 - Caixa

Sujeito 6 - Ciências Sociais, mas trabalha com call center

Sujeito 7 - Ciências Biológicas

Sujeito 8 - Desempregado

Sujeito 9 - Agente de e-mail

Sujeito 10 - Ciências Biológicas

Sujeito 11 - Barbeiro

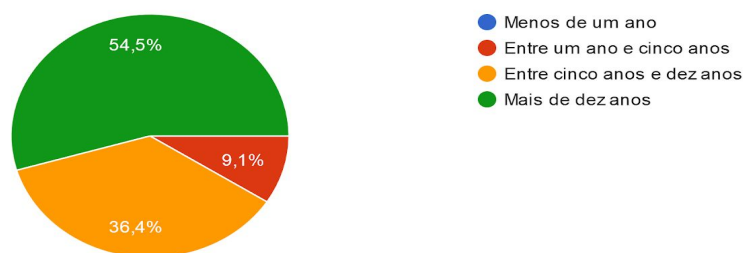
A variedade nas áreas de trabalho e estudo dos sujeitos nos remete ao fato de que, cada um possui um conhecimento diferente e, assim, agrega informações diferentes ao jogo. A interdisciplinaridade existente na Biblioteconomia pode ser trabalhada no RPG e seus jogadores.

A questão dois, foi referente há quanto tempo cada um joga RPG. Dos onze sujeitos, seis desses responderam que jogam há mais de dez anos, sendo assim, foi a maior porcentagem, como podemos ver no gráfico 1.

Gráfico 1 - Quanto tempo joga RPG

2. Quanto tempo joga RPG?

11 respostas



fonte: dados da pesquisa

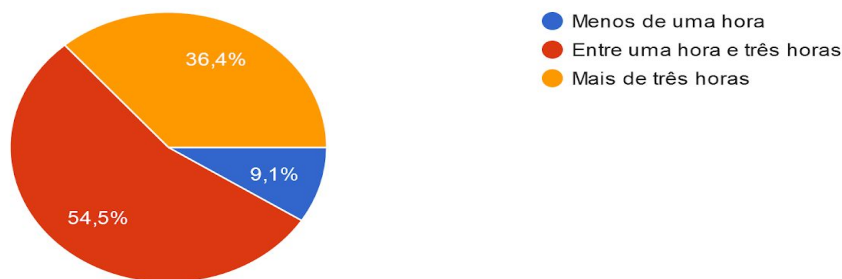
Apenas um sujeito respondeu que joga entre um ano e cinco anos, porém, dez dos sujeitos possuem uma experiência maior com o jogo, o que ajudou a desenvolver e responder com precisão as outras questões.

A questão três, referente ao tempo que, em média, cada um jogava, possibilitou verificar que a maior porcentagem se concentrou em “entre uma hora e três horas”, como pode ser visualizado no gráfico 2, abaixo.

Gráfico 2 - Tempo, em média, jogando

3. Quanto tempo, em média, você passa jogando?

11 respostas



fonte: dados da pesquisa

Essa informação nos reporta ao fato de que, como foi identificado nas observações, cada jogador tinha o máximo de uma hora individual na narrativa. Possivelmente, o tempo maior se deve ao fato de quando a aventura, como no D&D, estava sendo em conjunto, todos os jogadores tinham um tempo maior para interagir e jogar.

A questão quatro teve o intuito de saber se o jogador se preparava para a personagem que iria interpretar no jogo. Cem por cento dos sujeitos responderam que sim e cada um deu uma explicação, como iremos analisar a seguir.

O RPG, segundo Frias (2009) possui regras e funciona a partir da imaginação dos sujeitos, isso é demonstrado na própria construção das

personagens e de como eles desenvolvem elas dentro do jogo, como deixaram explícito na descrição de suas respostas.

O Sujeito um, ao exemplificar, escreveu que “primeiro ao construir tenho de entender o psicológico da personagem em questão, traumas, etc... depois associo com o momento atual pra saber como ela já pode lhe dar baseada em seu mental”. Ou seja, o mais importante para ele é entender como a construção psicológica do personagem será, para que possa interagir ao cenário.

O Sujeito dois informou que se prepara ao criar uma ficha que seja coerente ao personagem que irá interpretar. Cada jogador constrói essa ficha da personagem, o jogo possui uma ficha e ela se difere dependendo do sistema. No anexo A podemos ver a ficha para o sistema Vampiro: a máscara, onde contém todos os pontos que a personagem pode ter, isso constrói a base para a interpretação do mesmo.

O Sujeito três respondeu que:

[...] assim como um ator se prepara para interpretar em um filme ou novela, no rpg não é muito diferente. Exige todo um estudo, pesquisa, obter tudo que for relevante para a construção do personagem, absorver a essência criada e transmitir em forma de atuação ou interpretação.

Quer dizer, uma interpretação não é apenas se você sentar e começar a jogar, é necessário a construção da personagem com bases sólidas nas pesquisas realizadas.

O Sujeito quatro exemplificou que costuma realizar estudos referentes à época, costumes e cultura aos quais estará sendo ambientado o cenário, além de também focar na personalidade da personagem, assim como os sujeitos um e dois. O Sujeito cinco explicou que sua pesquisa se referia à nacionalidade e traços da personalidade da personagem, o que, de certa forma, complementa-se ao fato das pesquisas em relação à época.

O Sujeito seis foi mais pessoal e informou da seguinte maneira: “construo uma personalidade com base nas experiências vividas com

qualidades e defeitos.” O que, de certo modo, não rebaixa ou muda dos outros sujeitos, pois as experiências vividas nos trazem e formam conhecimentos, com isso, a criação da personalidade da personagem do jogador se intensifica e pode ser interpretada da melhor maneira.

Os Sujeitos sete e dez, assim como alguns anteriores, informaram suas pesquisas em relação à época em que a personagem viveria no jogo. Porém, o Sujeito sete intensificou sua resposta ao dizer que não somente pesquisava sobre a época, mas que teve que estudar sobre sotaques e vestimenta para que as características do personagem fossem mais evidentes ao serem interpretadas.

O Sujeito oito focou que sua preparação se devia mais ao criar uma história de origem da personagem com detalhes, ou seja, a produção escrita para a história da personagem se torna um dos pontos mais importantes.

Como alguns dos citados acima, as pesquisas sempre envolveram em relação à época do cenário, mas o Sujeito nove mudou um pouco ao dizer que procurava informações “em cenários similares como filmes, séries, livros e HQS”.

O Sujeito onze confessou que a personagem não iria muito longe se não houvesse preparo e foco para alcançar os objetivos, assim como na vida real.

É correto, após discorrer as respostas e através da análise, afirmar que a personalidade da personagem e época do cenário ambientado são as pesquisas que mais importam ao jogador ao se preparar para a interpretação da personagem no jogo. Isto interliga a afirmação de Rocha (2006) sobre a participação e influência dos jogadores como narradores da sua própria história, transmitindo os conhecimentos obtidos.

A questão cinco indagou a que tipo de pesquisas eles realizavam para a criação da personagem ou, até mesmo para a narrativa da campanha, já que, quatro dos sujeitos são mestres de mesa, como foi constatado por meio da observação. Com essa experiência de ser o mestre, eles acabam

entendendo melhor as divergências que podem ocorrer durante as sessões do jogo.

Dos onze sujeitos, apenas dois não citaram que realizavam a pesquisa em livros. Os que citaram a pesquisa em livros, informaram que procuravam na própria literatura que o jogo propõe, nos livros do próprio jogo, outros livros de RPG, e, como o cenário que mais jogam é conhecido como o mundo das trevas, a busca pela literatura de terror ficou bem destacada.

Seriados e filmes foram bastante citados, já que ajudam para a visualização da personagem, em relação ao comportamento e características físicas. Apenas o Sujeito um informou que toda sua pesquisa o ajudava a desenhar o próprio personagem.

O Sujeito quatro inteirou que realizava pesquisas em fóruns rpgísticos na internet ou mídias similares.

Como a pergunta se intensifica em relação à questão anterior, voltaram a citar sobre as pesquisas históricas envolvendo época, cultura, costume, vestimentas e sotaques.

Podemos identificar que o RPG tem um incentivo próprio para leitura, fazendo com que a busca dos jogadores os ajude a se aprofundarem no jogo e construírem da melhor maneira a personagem.

Diferente da questão cinco, que foi indagado as leituras para a criação da personagem, a questão seis interrogou o tipo de leitura que era feito enquanto o jogador estava em uma campanha.

Todos os sujeitos responderam que a leitura que mais realizavam eram a de livros de variados temas, como, por exemplo: fantasia, aventura, romance e terror. Os livros aos quais eles mais realizavam leitura eram os que serviam de guia e/ou auxílio ao RPG, já que esses livros, de acordo com o Sujeito nove “abrangem as informações do universo em que o jogo acontece e geralmente englobam grande parte das informações necessárias para o desenvolvimento do jogo”.

Outras leituras citadas foram as revistas, blogs, sites, HQs, peças teatrais e mídias audiovisuais, como filmes e vídeos.

A análise exposta sobre leitura advém do fato que o jogo, segundo Cabalero (2007), é um jogo que precisa de livros para se embasar e ditar as regras, assim como criar o cenário para o jogo.

Após essas questões, adentramos mais ao fato das informações envolvendo o RPG e, assim, compreender quais as utilidades demonstradas e apontadas pelos jogadores por meio do jogo, como podemos constatar a seguir.

5.3 Utilidades

Cabalero (2007) ao falar sobre as características dos jogos de RPG apontou o hábito de leitura e escrita como uma das características, assim, a questão sete teve o intuito de saber se a produção escrita, a gramática e a leitura teriam mudado por conta da influência do RPG.

Todos responderam que sim, apenas o Sujeito três disse não achar correto o termo mudar, mas que “estimulou e continua estimulando como forma criativa dentro dos meios citados”, ou seja, o RPG mostrou e ampliou “métodos de criação e imaginação, como fontes inspiradoras”.

O Sujeito dois, afirmou que “o RPG ajuda na interpretação de texto, na criatividade e incentiva a escrever. Em algum momento, o jogador terá que escrever e com isso ele acaba desenvolvendo mais sua escrita, incluindo o aumento de seu próprio vocabulário.” Em relação ao vocabulário e escrita, os Sujeitos quatro e onze concordaram com a perspectiva que isso realmente melhorou para eles.

Um fato interessante que foi citado, foi o saber lidar com as pessoas (SUJEITO UM), o que, de certo modo, é o mesmo que alega o Sujeito nove. Ele escreveu que o RPG o ajudou a melhorar aptidões e relações interpessoais, ou seja, teve grandes avanços no seu meio social. Para ambos,

isso foi adquirido e, podemos dizer que, despertado por meio da influência do RPG e isso também nos remete às características dos jogos de RPG de Cabalero (2007) em que são citadas a socialização, colaboração e interatividade. O Sujeito seis, além de afirmar o sobre sua leitura e escrita, também discorreu que:

Desde criança influenciou minhas preferências escolares, me voltando para História (para construção de narrativas baseadas em acontecimentos), Geografia (para entendimento na construção de mapas, fronteiras políticas e ecossistemas), Biologia (para buscar explicações lógicas em padrões das diversas raças que constituem o mundo de fantasia), Português (para enriquecimento da narrativa e gramática da mesma) e principalmente Sociologia (para entender como funciona a sociedade e o comportamento dos indivíduos em relação a ela e seu papel social).

Sua resposta novamente nos leva a Cabalero (2007), ao apontar a interdisciplinaridade como uma característica.

Os Sujeitos cinco e onze ainda disseram que, se não houvesse essa mudança e busca por conhecimento para ser aplicado ao jogo, não teria como se destacar com a personagem, pois, até isso, faz parte do jogo.

Voltando a resposta do Sujeito nove, foi apontado pelo mesmo que ele teve “avanços e interesses matemáticos (devido aos cálculos de sistema de dados)” que são utilizados no jogo.

Braga (2000) apresenta que a escrita sempre se faz presente no jogo, pois, o mesmo, precisa ter registros escritos, já que se trata de um jogo que depende da oralidade, e essa escrita permeia e sustenta as narrativas das personagens.

A questão seguinte, de número oito, teve a afirmativa de que em toda campanha existem novas informações que os jogadores e narradores repassam. Com isto em mente, a pergunta girou em torno de se eles conseguiam captar essas informações e se eram entendíveis.

Dos onze sujeitos, dez disseram que sim. Apenas o Sujeito dez não afirmou, pois ele nem sempre conseguia transmitir a informação de forma explícita. O Sujeito três, contou que, apesar de entender, para ele:

[...] isso requer mais de uma boa didática ou interpretação (como quiser) do orador, sendo ele jogador ou narrador, do que de fato uma compreensão de informação. Ou seja, quanto mais claro ou quanto mais domínio ele tiver sobre as informações, mais fácil será a compreensão.

Porém, todos acreditam que as informações expressadas da maneira correta ajudam o jogo a fluir, além de instigar a imaginação. O Sujeito cinco exemplificou como uma informação pode ajudar a entender o que se passa, assim como trazer novas questões, ao dizer que:

Se eu descobro algo até então desconhecido para mim, como a rivalidade de duas raças, então posso compreender uma cena anterior, onde raça x brigou com raça y. O que antes parece sem sentido, uma informação nova pode trazer clareza. E em alguns casos, novos questionamentos.

E, nesse quesito, o Sujeito nove disse que:

Na medida que o jogo acontece, algumas informações, assim como qualquer outras do dia-a-dia, ficam claras. Já outras há necessidade de serem repassadas. Como há um consenso para que os jogos aconteçam, geralmente não há problema com o passe ou repasse de informações. Em sua maioria, os jogos são bem claros e os narradores tendem a explicar ou questionar qualquer dúvida. Há sempre espaço para questionamentos, tornando as informações fluídas e constantes.

É possível compreender que as informações são importantes no decorrer do jogo, pois constroem a narrativa, assim como também é possível gerar conhecimento por meio de tanta informação que cada jogador possui e passa dentro da sua interpretação na mesa. O Sujeito seis afirma que apreende informações no jogo assim como apreende nos acontecimentos do cotidiano.

Por consequência, o próprio jogador, para melhor interpretar, procura melhorias para a personagem em todos os aspectos. O Sujeito dez citou que ao interpretar uma ex-escrava, teve que utilizar informações que adquiriu em aulas de história e no livro 12 anos de escravidão, para que o comportamento dela em relação a forma de tratamento e lembranças das dores da escravidão pudessem ser intensas em suas ações.

A questão nove se entrelaça a oito, pois a indagação nela feita foi se as informações obtidas e geradas por meio da pesquisa, leitura e escrita eram transmitidas no jogo. Todos responderam que sim.

Como explicitado anteriormente, a campanha pode durar por muito tempo, e isso faz com que as informações, conforme as palavras dos Sujeitos dois e três, sejam contínuas e transmitidas ao longo das sessões, e, como o Sujeito dez disse, “elas podem ser transmitidas em diferentes níveis.”

Os Sujeitos quatro e cinco, foram específicos ao citar que ruas, locais turísticos, pontos chaves da cidade em que está sua personagem, cenários, datas e acontecimentos são repassados no diálogo, “tanto fora quanto dentro da trama.” Todas essas informações dão noções maiores do que fazer no jogo.

O Sujeito seis, ao exemplificar sua resposta, informou que “toda influência de conhecimentos adquiridos servem dentro da construção de uma narrativa.” Isto quer dizer que o que adquirimos no decorrer da nossa experiência vivida é posta à prova na interpretação, pois todo tipo de conhecimento só tende a ajudar na narração.

Anteriormente foi citado, como identificado por Braga (2000), que o RPG pode ser capaz de ser um meio de aprendizagem e, não somente, como mediação de informação. A questão dez foi sobre se é possível utilizar o jogo RPG de mesa como forma de aprendizagem.

Todos os sujeitos responderam que isso era possível e, ao explicar, o Sujeito dois disse que o RPG “é uma ferramenta em potencial e ilustrativa para a educação, que pode influenciar diretamente na forma de aprender, de se comportar socialmente, na resolução de problemas, dentre tantas outras vantagens.”

O Sujeito três citou que já existem projetos no Brasil que levam o RPG para as salas de aula, aplicando a aprendizagem de forma recreativa. Para visualizar essa fala, podemos citar o Sujeito cinco, que abordou sua experiência para exemplificar o uso do RPG na aprendizagem, em que seu

professor de história usou o RPG para ensinar sobre mitologia grega, e nas palavras do mesmo, foi “inesquecível.”

Os Sujeitos quatro e sete indicaram que, por mais que no jogo sejam situações fictícias, muitas delas são ambientadas em locais reais, o que acaba tendo um apelo para aprender sobre local e costumes, portanto, o jogo pode ser usado para aprender, não somente história ou política, mas em qualquer área da ciência.

O Sujeito nove, explana na sua resposta que:

O RPG é capaz de nos estimular a adquirir conhecimento devido o descompromisso que é um jogo. Principalmente com crianças e adolescentes geralmente aprender está relacionado com obrigação, o que faz o conhecimento se tornar um pesar. Usando os jogos de RPG como didática, somados a conteúdos necessários para educação e formação de um cidadão, eles podem se tornar um métodos exemplar de aprendizado moderno.

Assim, podemos deduzir que para os sujeitos, o RPG, com sua característica de algo não sério e recreativo, pode ser um bom meio de aprendizagem. O que nos leva a questão onze, que indagou se acreditavam que por meio do RPG era possível informar e, assim, gerar novos conhecimentos. Dos onze sujeitos, apenas o sujeito quatro disse que talvez, os outros afirmaram ser possível.

Ao exemplificar, o Sujeito quatro disse que isso só seria possível dependendo do real interesse dos jogadores e mestres. Afirmando ou não, se realmente depende do interesse, os Sujeitos um, dois, cinco, seis e dez mesclam em suas respostas que o jogo instiga aos jogadores a realizarem pesquisas e foi por conta disso que acabaram conhecendo a cultura medieval, por exemplo, e o RPG sempre trará novas informações, além de aproximar os jogadores a acontecimentos semelhantes que ocorrem na realidade.

O Sujeito sete declarou que “informar é fácil durante jogos assim, uma vez que você passa informação de forma lúdica e associativa. A geração de conhecimento vem a partir dessas informações”. O Sujeito três

complementa essa noção ao dizer que o RPG pode ser uma fonte de informação e que “toda forma de informar e adquirir conhecimento é válida.”

O Sujeito nove relata uma experiência pessoal, ao entender que é possível informar por meio do RPG:

Já participei de jogos onde revi fatos históricos baseados em estudos escolares. O engajamento no RPG me fez reaver essas informações de uma forma mais divertida. Hoje me recordo de algumas histórias vistas em livros escolares mas que as lembro sendo jogadas ou vividas por personagens que interpretei e os vivi.

Compreendendo que toda a conexão de e porque o RPG pode ser uma fonte e meio de informação, é possível perceber como isso molda e muda a vida de cada jogador. Para ressaltar esta afirmativa, podemos citar Braga (2000), que em sua pesquisa apresentou as características e mudanças que o jogo RPG trouxe aos sujeitos entrevistados.

Essas foram dúvidas indagadas nas duas últimas questões, como podemos ver na análise das respostas a seguir.

5.4 Interferindo na vida social, profissional, pessoal e acadêmica

O RPG pode nos mudar, por essa razão, a questão doze indagou se o meio social, profissional, pessoal e acadêmico, sofre ou sofreu alterações por conta do RPG e de que modo o sujeito considerava isso.

O Sujeito dois disse que talvez sofra alterações, mais por conta do não conhecimento sobre o jogo e de as pessoas não entenderem o que é. O Sujeito quatro disse que não, pois ele conseguiu separar o RPG da vida pessoal, sendo assim, não havia interferências no jogo, mas que ocorreu ao contrário por causa de trabalho e estudos. Acreditamos que essa resposta pode ter soado incoerente, porém, entendemos que é possível, mesmo que as informações pululem na mente da pessoa por meio do jogo, ela não se envolver e não ir além.

Os outros nove sujeitos responderam que sim. O Sujeito cinco considerou que seu meio social “[...] teve grandes alterações durante os anos

de jogo[...]”, pois conheceu outros jogadores que só agregaram conhecimentos aos jogos e tiveram impacto positivo em sua vida.

O Sujeito sete afirmou que aprendeu várias coisas novas durante o jogo, “[...] inclusive coisas relacionadas à biologia [...]”, que é sua área de estudo, além de fazer novos amigos. O que se equipara ao ponto que o Sujeito oito declarou, pois o mesmo acredita que houveram melhorias nas suas relações interpessoais.

Os Sujeitos nove, dez e onze também tocaram no assunto de relações interpessoais, em que suas habilidades melhoraram e eles ficaram mais à vontade em manter contatos sociais. O Sujeito nove falou que se tornou mais comunicativo ao longo dos anos em que esteve em contato com o RPG, e, como o Sujeito onze, teve melhorias de oratória, ou seja, construiu a segurança para se pronunciar em público.

A questão treze, que encerrou o formulário, solicitou que os sujeitos respondessem se haviam notado melhorias pessoais ou sociais nos outros jogadores com os quais convive na mesa, mesmo que em mesas diferentes, por conta do RPG.

Dez sujeitos responderam que a grande melhoria foi em relação à comunicação, a maneira de se expressar, ou seja, a perda de timidez, fazendo assim que o jogador se desenvolvesse melhor e facilitasse nos contatos sociais, fazendo novas amizades mais naturalmente.

Os Sujeitos dois, cinco e seis citaram que há uma busca maior pela leitura e que esse gosto faz surgir o hábito de ler.

O Sujeito três complementou que, em alguns casos, são despertadas habilidades que não sabiam que poderiam ter, como, por exemplo, senso de liderança, e disse que “o RPG também é usado como terapia, método de tratamento de doenças e até reabilitações sociais”.

Os Sujeitos oito e dez mencionaram que os outros se tornaram mais criativos, o que ajuda na hora de criar personagens.

Os Sujeitos quatro e cinco disseram sobre o acúmulo de conhecimento, que podemos entender como ganho, dos jogos e informações que são mediados na mesa. O Sujeito seis comentou que a memória e o raciocínio lógico são melhorados com a experiência dos anos de jogo em RPG, e essa afirmativa nos remete ao que os Sujeitos quatro e cinco disseram, sobre conhecimentos, por conta do estímulo da memória.

Para encerrar, o Sujeito onze apontou sobre o autocontrole e trabalho em equipe. Cabalero (2007) apontou a colaboração e cooperação como características dos jogos de RPG, o trabalho em equipe citado e toda a desenvoltura e reafirmação das mudanças nas relações interpessoais no decorrer das questões só nos mostra como é possível e capaz o RPG mudar alguém.

Em outra análise, podemos enxergar que a mediação da informação é possível por meio do RPG, como discorreremos a seguir.

5.5 A mediação da informação no jogo RPG de mesa

Percebemos que a mediação é possível à medida que os jogadores se envolvem e tendem a prestar mais atenção ao jogo, trazendo benefícios para si e para os que estão na mesa, mostrando que essa ação é possível e capaz.

Almeida (2016) foi incisivo a nos afirmar que a mediação é somente um auxílio para que o usuário, no caso da pesquisa, o jogador, desenvolva sua autonomia na busca e na aprendizagem, concluindo e exprimindo assim sua apropriação da informação.

Apuramos, por meio das respostas obtidas, como o jogo pode ser útil não somente no processo de aprendizagem e recreamento, mas no alcance da informação, no seu fluxo, formando e gerando conhecimento dentro daqueles que estão na mesa do jogo.

Também verificamos que os jogadores não sentam e começam sua interpretação do nada, mas realizam diversas pesquisas em meios conhecidos para que sua personagem seja bem construída e colabore da melhor maneira na narração.

O hábito de ler se inicia já na criação da personagem, pois é necessário entender onde e como vão ser colocados na narrativa e isso aprimora o gosto pela leitura, como foi indicado. A leitura também pode aumentar por conta da diversidade de áreas do conhecimento em que é possível tanto usar o RPG, como estudar para inserir ao jogo.

Os resultados das pesquisas e leituras são transmitidos por meio da interpretação na mesa e se mesclam ao conhecimento de cada jogador, fazendo a mediação da informação ocorrer de forma positiva entre eles.

As informações podem ser transformadas em conhecimento, dependendo do indivíduo. Isso foi comprovado pelas perspectivas que os sujeitos/jogadores têm dos outros e de si, em relação a mudanças e melhorias em âmbitos diversos por influência do RPG.

Como resumo, podemos verificar na fala de Mesquita (2006, p. 50) que diz sobre o jogo RPG como uma “narrativa composta de misturas de textos, mixagens literárias, onde os jovens descobrem novas formas de ‘brincar’ com as formatações e elaboram uma história própria e rica em referências, a partir de fontes diversificadas.” Essa fala corrobora os resultados da pesquisa.

Os processos de pesquisa foram necessários para entender como o jogo RPG de mesa pode ser um meio para a mediação da informação e, independente do gênero em que a informação está inserida, como ela é capaz de ser mediada.

A partir das análises realizadas, podemos refletir que, o jogo RPG influencia e interfere na vida de seus jogadores, de maneira positiva e progressiva, adaptando e ajudando na maneira de lidar com acontecimentos diários.

6 CONCLUSÃO

A pesquisa realizada teve o intuito de verificar como a mediação da informação é feita no jogo RPG de mesa. Através da revisão literária realizada, apreendemos o significado e a importância da mediação, da informação e da prática da mediação da informação.

Conhecendo o que é jogo, como funciona, formas as quais pode ser utilizado, focando no RPG e suas diversas nuances, foi constatado que o jogo é capaz de incentivar a leitura e escrita, ajudar a ter mais sociabilidade e interatividade, aprender a trabalhar em equipe, colaborando e cooperando, aumentar a criatividade e imaginação ou, apenas, despertar, e a compreensão de diversas áreas do conhecimento, por conta de sua interdisciplinaridade.

Por meio do RPG conseguimos identificar sua habilidade em mediar informação, que acontece através da dinamicidade do jogo e na interação dos jogadores. Como são realizadas pesquisas antes e durante o jogo, retirando informações daquilo que se encaixe na narrativa e personagem, estas mesmas informações são transmitidas durante o jogo e esse fluxo de informação entre os jogadores e narrador é capaz de ajudar a formar conhecimentos outrora desconhecidos.

Como entrevemos, o RPG pode ser utilizado no processo de aprendizagem, de forma lúdica e criativa, mediando a informação e conhecimento, indo além, instigando a memória e a procura de leituras que ajudam a complementar o jogador em sua interpretação. O próprio jogo incentiva no hábito da leitura, pois utiliza os livros como ferramenta para a criação de cenário e personagens, uso de regras e história do jogo.

Ademais, com as leituras, pesquisas realizadas e a necessidade de ser escrito um prelúdio para as personagens, os jogadores culminam praticando a escrita ficcional com a ajuda da criatividade e imaginação, dado que, a grande maioria, busca por gêneros de terror, fantasia ou aventura. Isto beneficia a melhoria na gramática dos jogadores.

Ponto muito positivo em relação a todo o processo que envolve o jogo é a forma que as áreas do conhecimento, sendo as mais comuns: história, geografia e matemática; relacionam-se e comunicam os sujeitos na mesa. Isso nos dirige à Biblioteconomia, que tem incumbência de ser uma área interdisciplinar e que, através das competências dos profissionais bibliotecários, pode incutir nos usuários a busca e discernimento dos diversos campos de conhecimento.

A mediação da informação, mesmo feita de forma inconsciente no jogo, pode atingir todo o grupo ou apenas um sujeito que esteja envolvido. Essa ação é capaz de moldar e modificar o jogador, pois ele se apropriando da informação, favoravelmente irá influenciar sua vida pessoal, profissional, social e acadêmica.

As habilidades que os jogadores desenvolvem com o tempo de conhecimento do jogo podem ajudá-lo. Por exemplo, na solução de problemas, através da cooperatividade e raciocínio lógico para lidar com situações expostas no jogo, por conta da dinâmica e regras. Toda a história é moldável e fluída, acarretando na forma criativa do jogador e de como ele pode lidar com as mudanças.

Logo, podemos identificar que os objetivos da pesquisa foram alcançados por meio das respostas dos jogadores, análise do conteúdo dessas respostas em comparativo ao que foi apresentado sobre o jogo RPG e o que reconhecemos da mediação da informação.

Feita essa análise, pelas observações de sessões das duas mesas e formulário direcionado aos jogadores dessas mesas, expomos que o uso de tal ferramenta como um suporte para a prática bibliotecária pode ser de grande valia, pois, sua forma lúdica e espontânea, é hábil para ajudar que o usuário se aproxime mais daquilo que lhe é informado.

Devido a identificação e reconhecimento dos objetivos apercebidos, de como é possível a utilização do jogo RPG para a mediação e a forma que

isso pode chegar aos jogadores, realçando características próprias escondidas e desenvolvendo novas habilidades que os ajudem, dentro e fora dos jogos.

Podemos finalizar com a determinação de que, o bibliotecário pode e deve empregar o uso do RPG e absorver o conhecimento de que o jogo, seja qual for, é capaz de formar e informar, Com isto, abre-se sugestões para pesquisas futuras, que relacionem o bibliotecário ao jogo RPG.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Regina Oliveira de. Mediação e letramento informacional: algumas considerações. **RACIn**, João Pessoa, v. 4, n. 2, p. 1-20, jul./dez. 2016.
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, v.2, n.1, p.89-103, jan./dez. 2009.
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; SANTOS NETO, João Arlindo dos. Mediação da informação e a Organização do Conhecimento: interrelações. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p.98-116, 28 abr. 2014. Universidade Estadual de Londrina.
<http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n2p98>.
- AMORIM, Josilene Camila; ALEXANDRE, Ivone Jesus. O jogo e a brincadeira na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, Mato Grosso, v. 2, n. 1 (2. ed. rev. e aum.), p. 159-168, jan./jul. 2011. Disponível em:
<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/108>. Acesso em: 02 set. 2018.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O que é ciência da informação?. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 1, p. 01 – 30, jan./abr. 2014.
- ARRUDA, Maria Izabel Moreira; OLIVEIRA, Hamilton Vieira. Um olhar sobre a evolução do conceito de mediação na Ciência da Informação. **RICI: R.Ibero-amer. Ci. Inf.**, Brasília, v. 10, n. 1, p. 218 -232, jan./jul. 2017. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/17821>. Acesso em: 05 out. 2018.
- BAPTISTA, Ricardo José Vieira. **Role Playing Game: uma estratégia no contexto educacional**. 2008. 192 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tecnologia Multimídia, Perfil Engenharia, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Porto, 2008.
- BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de RolePlaying Game (RPG)**. 2003. 303 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.
- BORTOLIN, Sueli. **Mediação oral da literatura: a voz dos bibliotecários lendo ou narrando**. 2010. 232f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação), Universidade Estadual Paulista – UNESP, Faculdade de Filosofia e Ciências,

Marília, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103349>. Acesso em: 30 set. 2017.

BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG). **23ª Reunião da ANPED, GT 16 Educação e Comunicação**, Caxambu, MG, 2000. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.PDF>. Acesso em: 30 set. 2017.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita**. 2007. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2007.

CAPURRO, Rafael, HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.12, n.1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**, Porto Alegre: Artmed, 2007.

DAMACENA, Janary. **One shot: aventuras para encontros de RPG**. 2017?. Disponível em: <http://www.d30rpg.com.br/2011/09/como-fazer-aventuras-para-encontros-de-rpg/>. Acesso em: 24 abr. 2019.

DIAS, Maria Matilde Kronka *et al.* Capacitação do bibliotecário como mediador do aprendizado no uso de fontes de informação. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 2, n. 1, p. 1-16, jul./dez. 2004. Disponível em: http://eprints.rclis.org/6457/1/v.2%2C_n._1%2C_p._1-16.pdf. Acesso em: 02 set. 2018.

FARIAS, Maria Giovanna Guedes. Mediação e competência em informação: proposições para a construção de um perfil de bibliotecário protagonista. In: **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 6, n. 2, p.106-125, 2 out. 2015. Universidade de São Paulo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBiUSP. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v6i2p106-125>.

FEITOSA, Luiz Tadeu. Complexas mediações: transdisciplinaridade e incertezas nas recepções informacionais. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 1, p. 98-117, jan./jun. 2016.

FERREIRA, Danielle Thiago. As novas competências do profissional da informação bibliotecário: reflexões e práticas. In: **Biblioteca do século XXI : desafios e perspectivas**. RIBEIRO, Anna Carolina Mendonça Lemos, FERREIRA, Pedro Cavalcanti Gonçalves (Org.). Brasília : Ipea, 2016.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2009. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46 – 59, maio./ago. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994>. Acesso em: 27 ago. 2018.
<http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n2p46>

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2006.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. Brasília, DF : Briquet de Lemos/Livros, 1996.

MACEDO, Naiara Oliveira; SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Mediação no Campo da Ciência da Informação. **Folha de rosto em Biblioteconomia e Ciência da informação**. v.1, n. 1, p. 64-74, jan./jun., 2015.

MESQUITA, Paula Fabrícia Brandão Aguiar. **Roleplayng Games**: O imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras estórias. 2006. 154 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Ciências Sociais, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2006.

MUNGUBA, Marilene Calderaro *et al.* Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem. **Revista Brasileira em Promoção da Saúde**, v.16, n. 1, p. 39-48, 2003. Disponível em: <http://periodicos.unifor.br/RBPS/article/view/330>. Acesso em: 02 set. 2018.

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Florianópolis, v. 99, p.77-85, 2004. Semestral. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14709907>. Acesso em: 01 out. 2017.

NUNES, Jefferson Veras; CAVALCANTE, Lidia Eugênia. POr uma epistême mediacional na Ciência da Informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017, Marília. **Comunicação oral**. Marília: Enancib, 2017.

OLIVEIRA, Talita Tavares de; MUNGUBA, Marilene Calderaro. Jogo eletrônico mediando a inclusão de pessoas com deficiência intelectual no mundo do trabalho. **RIC**, v. 11, n. 2, p. 0 - 14, 2011. Disponível em: <<http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/ric/article/view/507>>. Acesso em: 04 out. 2018.

OSS-EMER, Michelli Marchi; TREVISOL NETO, Orestes; CHAGAS, Magda Teixeira. Práticas de leitura nos anos finais do ensino fundamental: a biblioteca escolar na mediação da leitura. In: BLATTMANN, Ursula; VIANNA, William Barbosa (Org.). **Inovação em escolas com bibliotecas**. Florianópolis: Dois por Quatro, 2016.

ROBREDO, Jaime. **Da ciência da informação revisitada aos sistemas humanos de informação**. Brasília: Thesaurus; SSRR Informações, 2003.

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: jogo e conhecimento: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. 2006. 144 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

RODRIGUES, Joycimara de Moraes. Mediação e narrativa através do jogo roleplaying game sobre a diáspora africana. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL HISTÓRIA DO TEMPO PRESENTE, 2., 2014, Florianópolis. **Anais...** . Florianópolis: Ppgh, Udesc, 2014. p. 1 - 10.

SANCHES, Gisele A. Ribeiro; RIO, Sinomar Ferreira do. Mediação da informação no fazer do bibliotecário e seu processo em bibliotecas universitárias no âmbito das ações culturais. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 2, p. 103-121, jul./dez. 2010. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42323>. Acesso em: 13 set. 2018.

SANTOS, Izabel Lima dos; NUNES, Jefferson Veras. Relações entre a teoria matemática da comunicação e a ciência da informação. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 2, n. 2, p. 1-11. out. 2012.

SILVA, Armando Malheiro da. Mediações e mediadores em Ciência da Informação. **Prisma.com**, n.9, p. 1 - 37, 2010. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/26174/2/000106387.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2018.

SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Percepções conceituais sobre mediação da informação. **InCID: R. Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 1, p. 93-108, mar./ago. 2015.
DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v6i1p93-108

SILVA, Fernando Santos da; NUNES, Jefferson Veras; CAVALCANTE, Lidia Eugênia. O conceito de mediação na ciência da informação brasileira: uma análise a partir da BRAPCI. **Brazilian Journal of Information Science: Research Trends**, v. 12, n. 2, p.33-42, 2018.

SILVA, Rovilson José da; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação: perspectivas conceituais em Educação e Ciência da Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 2, p.71-84, abr./jun. 2018. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2772/2080>. Acesso em: 04 set. 2018.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. RPG “Vampiro a Máscara” e a constituição de identidades juvenis. **Textura**, Canos, n. 23, p. 92-110, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/990/771>. Acesso em: 25 out. 2018.

SOUZA, S. O. Fundamentos filosóficos da biblioteconomia. **Revista de Biblioteconomia de Brasília**, v. 14, n. 2, p. 189-196, 1986. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/v/a/8281>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. **Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento de teoria fundamentada**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Escolar, Departamento de Didática, Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho”, Araraquara, 2008.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A - FORMULÁRIO APLICADO AOS JOGADORES DE RPG

1. O que você estuda ou trabalha:
2. Quanto tempo joga RPG:
 Menos de um ano
 Entre um ano e cinco anos
 Entre cinco e dez anos
 Mais de dez anos
3. Quanto tempo, em média, você passa jogando:
 Menos de uma hora
 Entre uma hora e três horas
 Mais de três horas
4. Você se prepara para a personagem que irá interpretar?
 Sim
 Não

Exemplifique:
5. Que tipo de pesquisa web e/ou literária você faz para criar a personagem e/ou a narrativa para a campanha?
6. Qual tipo de leitura você costuma buscar enquanto está jogando uma campanha?
7. Você considera que sua produção escrita, a gramática e leitura tenham mudado por influência do RPG? Justifique.
8. Toda campanha há informações novas que são repassadas pelos jogadores e narradores, você consegue captar essas informações, de uma forma entendível? Exemplifique.
9. As informações obtidas e geradas por meio de sua pesquisa, leitura e escrita, você considera que sejam transmitidas enquanto você joga? Exemplifique.
10. Você considera possível utilizar o jogo RPG como uma forma de aprendizagem? Explique.
11. Você acredita que seja possível, por meio do jogo RPG, informar e gerar novos conhecimentos?
 Sim
 Não
 Talvez

Exemplifique:

12. O seu meio social, profissional, pessoal e acadêmico, sofre ou sofreu alterações por conta do RPG? De que modo você considera isso?
 13. Nos demais jogadores com os quais convive, mesmo que em mesas diferentes, que detalhes pessoais ou sociais você observa que tenham surgido ou melhorado por conta do RPG ?
-

ANEXO A - FICHA VAMPIRO: A MÁSCARA

VAMPIRO A MÁSCARA		
NOME:	NATUREZA:	GERAÇÃO:
JOGADOR:	COMPORTAMENTO:	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÃ:	CONCEITO:
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ ●0000	Carisma _____ ●0000	Percepção _____ ●0000
Destreza _____ ●0000	Manipulação _____ ●0000	Inteligência _____ ●0000
Vigor _____ ●0000	Aparência _____ ●0000	Raciocínio _____ ●0000
HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ 00000	Empatia c/ Animais _____ 00000	Acadêmicos _____ 00000
Esportes _____ 00000	Ofícios _____ 00000	Computador _____ 00000
Briga _____ 00000	Condução _____ 00000	Finanças _____ 00000
Esquiva _____ 00000	Etiqueta _____ 00000	Investigação _____ 00000
Empatia _____ 00000	Armas de Fogo _____ 00000	Direito _____ 00000
Expressão _____ 00000	Armas Brancas _____ 00000	Linguística _____ 00000
Intimidação _____ 00000	Performance _____ 00000	Medicina _____ 00000
Liderança _____ 00000	Segurança _____ 00000	Ocultismo _____ 00000
Manha _____ 00000	Furtividade _____ 00000	Política _____ 00000
Lábia _____ 00000	Sobrevivência _____ 00000	Ciência _____ 00000
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
_____ 00000	_____ 00000	Consciência/Convicção ●00000
_____ 00000	_____ 00000	Autocontrole/Instinto _●00000
_____ 00000	_____ 00000	Coragem _____ ●00000
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	
QUALIDADES/DEFETOS		
_____	HUMANIDADE/TRILHA	VITALIDADE
_____	O O O O O O O O O O	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
_____	FORÇA DE VONTADE	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____	O O O O O O O O O O	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ferido gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	PONTOS DE SANGUE	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____		Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>
_____		FRAQUEZA

Fonte: JCM's RPG ARTS e NPC'S⁴

⁴<http://jcmrpgart.blogspot.com/2006/10/fichas.html>