

UMA JORNADA EXPLORATÓRIA: O COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE MESTRES DE ROLE-PLAYING GAME

Recebido em: 15/09/2020

Aprovado em: 15/12/2020

Licença: 

*Amanda Schmidt Carvalho*¹

*Gabriela Prates da Silva*²

*Rodrigo Silva Caxias de Sousa*³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Porto Alegre – RS – Brasil

RESUMO: Analisa as formas de busca e uso de informações de mestres de RPG. A partir do conceito de comportamento informacional, discute o quanto o conceito de imaginário se consagra fundamental na composição das dinâmicas do jogo. Problematiza essas dinâmicas considerando os conceitos de necessidade busca e compartilhamento de informações. A metodologia de cunho qualitativo se estruturou a partir da Técnica de Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016) de acordo com o critério semântico dos textos explicitados. As análises permitem afirmar que o processo de criação ocorre fundamentado na ausência de padrões, tendo por referência a conjunção de diferentes aspectos em relação ao do uso de fontes formais e informais associadas à internet. A busca de informações está relacionada a aspectos instrumentais e lógicos do jogo e as motivações elencadas têm como referência a socialização e a colaboração entre os participantes do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Mestres de Role-Playing Game. Comportamento Informacional. Imaginário.

AN EXPLORATORY JOURNEY: THE INFORMATIONAL BEHAVIOR OF ROLE-PLAYING GAME MASTERS

ABSTRACT: It analyzes the ways of searching and using information from RPG masters. From the concept of informational behavior, it discusses how fundamental the concept of the imaginary is enshrined in the composition of the dynamics of the game. It problematizes these dynamics considering the concepts of need to search and share information. The qualitative methodology was structured based on the Content Analysis Technique (BARDIN, 2016) according to the semantic criteria of the explicit texts. The analyzes allow to affirm that the creation process occurs based on the absence of standards, having as reference the conjunction of different aspects in relation to the use of formal and informal sources associated with the internet. The search for information is related to instrumental and logical aspects of the game and the motivations listed are based on socialization and collaboration between game participants.

¹ Graduanda em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

² Graduanda em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

³ Doutorado em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

KEYWORDS: Role-Playing Game Masters. Information Behavior. Imaginary.

Introdução: O Início da Narrativa

A Ciência da Informação tem se preocupado em estudar a fundo padrões e discrepâncias em relação ao comportamento informacional de atores sociais envolvidos em diferentes atividades produtivas e de lazer. Uma busca preliminar da produção científica na Ciência da Informação demonstra que os jogos foram abordados em estudos precedentes. Nessas investigações sobre jogos e a gamificação temáticas recorrentes são identificadas, dentre as quais as que destacam aspectos conceituais que consideram desde as necessidades até o reuso da informação. (OSTRANDER, 2008; ADAMS, 2009; BROUSSARD, 2012; NICHOLSON, 2013; WALSH, 2014; ALDABALDE, 2015; SCHNEIDER; HUTCHISON, 2015; CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2016; ALLEN, 2017; ZAIDAN *et al.*, 2017; HARVIAINEN; RAPP, 2018; NOWRIN; ROBINSON; BAWDEN, 2019; VELOSO, 2019; GIBSON, 2020).

Especificamente os estudos sobre RPG se consagram como uma temática pouco explorada entre estudos da Ciência da Informação no Brasil. No início da década de 1970 foi publicado, nos Estados Unidos, o primeiro RPG: *Dungeons & Dragons* (D&D). Seus criadores, Gary Gygax e Dave Arneson, o fizeram a partir da reformulação dos antigos *war games* (jogos de simulação de guerras) onde, ao invés de contar com exércitos, passaram a utilizar apenas um personagem, misturando elementos de fantasia inspirados nos livros de J. R. R. Tolkien.

O RPG é um jogo no qual um grupo de pessoas se reúne para contar histórias, utilizando um conjunto de regras, papel, lápis e alguns dados. “Nesses jogos, geralmente a representação é mais falada do que encenada. O jogador descreve o que

sua personagem pensa, sente e faz” (SCHMIT, 2008, p. 50). Em um jogo de RPG não existem ganhadores e perdedores, caracterizando-se, assim, como um jogo cooperativo.

O objetivo do jogo de RPG, segundo Pavão (2000, p. 19, grifo do autor), é “[...] *desenvolver uma narrativa*, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre”. Com isso a autora destaca o papel essencial do mestre como narrador, pois é ele quem guia os demais membros do grupo pelas aventuras. Em outras palavras, é ele quem narra a história e interpreta os personagens não-jogadores, trazendo diferentes desafios a serem superados pelos personagens dos jogadores. Portanto, o mestre geralmente é a pessoa mais empática e experiente do grupo; aquele que mais cativa os outros integrantes.

Porém, em seguida, Pavão (2000) descreve como os jogadores atuam através de seus personagens, com vozes e trejeitos próprios, para contribuir na construção da narrativa. Braga por sua vez (2000) corrobora com essa perspectiva ao relatar como a forma e o sentido das histórias são construídos coletivamente a partir da interação entre os jogadores, aos quais a autora se refere como autores do jogo de RPG.

Merece ênfase o fato de que a atividade exercida pelo mestre no RPG articula elementos do imaginário e de vivências passadas em relação ao jogo. Também são necessários alguns materiais como fichas de criação de personagens, ferramentas para escrita e, principalmente, o livro que contém as regras e as informações sobre o universo onde vai se passar a aventura.

Considerando esse contexto, existem ao menos duas possibilidades de abordagem que, no nosso entendimento, merecem que novas investigações sobre RPG sejam realizadas: a dinâmica de formação dos grupos e o estudo do comportamento informacional dos jogadores e mestres.

A escolha do tema desta pesquisa teve como cerne a proximidade que os pesquisadores têm com o RPG. A inusitada discussão conceitual e a análise dos processos de construção das narrativas foram realizadas a partir da imbricação dos conceitos de imaginário, necessidades, busca e uso de informação; correlacionando-os às práticas realizadas por mestres de RPG.

O objetivo do presente estudo é analisar as formas de busca e uso de informação de mestres de RPG em relação ao processo de criação de suas narrativas. São elencadas as etapas de criação das narrativas; as formas de busca de informação para a construção destas; as motivações por trás da busca de informações; compreendendo a influência do imaginário na construção da narrativa dos mestres de RPG e o compartilhamento de informações entre eles. A investigação que aqui apresentamos amplia as visões no que se refere aos estudos que relacionem necessidade, busca, uso da informação à gamificação.

O estudo aqui proposto discute e analisa a composição de narrativas-mundos efetivadas por mestres à luz do conceito de imaginário. Em seção subsequente são tensionados os conceitos de necessidade, busca, uso e compartilhamento de informações, como elementos balizadores da prática de *mestrear*⁴. Tais conceitos serão determinantes para as discussões e análises realizadas a partir da fala dos mestres.

Imaginário e RPG: Construindo a Narrativa

O imaginário se consagra como um conceito de extrema pertinência para que possamos discutir aspectos relativos à busca e uso de informação por diferentes tipos de atores sociais. Nossa afirmação tem suas bases em distintas concepções que são

⁴ *Mestrear* é um neologismo que circula entre jogadores de RPG, que denota a atividade da composição de narrativas-mundos pelo mestre.

complementares e que remetem à noção de imaginação (BACHELARD, 1990; 1998; MAFFESOLI, 2001; WUNENBURGER, 2003).

Bachelard (1998) distingue duas imaginações, sendo uma de caráter formal e a outra, material. A imaginação formal, segundo Freitas (2006, p. 46), valoriza “os modelos teórico-matemáticos e a formalização lógico-empírica das ciências naturais, remete à tradição aristotélica, cartesiana e positivista de ciência”. Em contrapartida a imaginação material advém do sonho, do devaneio, da intimidade. Com relação a imaginação material, Anaz *et al.* (2014) se refere a um mundo inconsciente, profundo e em perpétuo movimento, o qual é projetado para nutrir de maneira orgânica o universo poético.

Apesar da distinção supracitada, Bachelard (1998) admite que as duas forças imaginantes, a imaginação formal e a material, também podem trabalhar juntas, sendo impossível separá-las completamente:

O devaneio mais móvel, mais metamorfoseante, mais totalmente entregue às formas [imaginação formal], guarda ainda assim um lastro, uma densidade, uma lentidão, uma germinação. Em compensação, toda obra poética que mergulha muito profundamente no germe do ser para encontrar a sólida constância e a bela monotonia da matéria [imaginação material], toda obra poética que adquire suas forças na ação vigilante de uma causa substancial deve, mesmo assim, florescer, adornar-se. Deve acolher, para a primeira sedução do leitor as exuberâncias da beleza formal (BACHELARD, 1998, p. 2, grifo nosso).

Os aspectos íntimos e subjetivos mencionados por Bachelard (1998) ao caracterizar a imaginação material evocam também o caráter afetivo do imaginário. Para Laplantine e Trindade (1996), a representação imaginária está carregada de afetividade e de emoções criadoras e poéticas. Wunenburger (2003, p. 11) compartilha da mesma perspectiva ao destacar que o imaginário comporta tanto uma vertente emocional e afetiva quanto “uma vertente representativa e, portanto, verbalizada”.

Abbagnano (2007) define imaginação, em geral, como a capacidade de evocar ou produzir imagens, independentemente da presença do objeto a que se referem. Bachelard (1990) então complementa com a noção de que a imaginação é antes o ato de deformar imagens fornecidas pela percepção do que a faculdade de formar imagens. Para o autor, se não há mudanças ou a união inesperada de imagens, não há imaginação nem ação imaginante: "Se uma imagem presente não faz pensar numa imagem ausente, se uma imagem ocasional não determina uma prodigalidade de imagens aberrantes, uma explosão de imagens, não há imaginação" (BACHELARD, 1990, p. 1).

Dessa forma, o imaginário pode partir da percepção do real, mas somente se torna imaginário através da ação de uma força imaginante, advinda do inconsciente, que transforma as imagens percebidas em algo novo, ao estabelecer conexões inusitadas com imagens ausentes. Essa perspectiva é corroborada por Laplantine e Trindade (1996, p. 8), para quem o processo de criação articulado a partir do imaginário necessita "[...] mobilizar as imagens primeiras, como dos homens, cidades, animais e flores conhecidas, libertar-se delas e modificá-las. Como processo criador, o imaginário re-constrói ou transforma o real".

Outra perspectiva do imaginário é proposta por Wunenburger (2003, p. 11):

[...] um conjunto de produções, mentais ou materializadas em obras, com base em imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e linguísticas (metáfora, símbolo, relato), formando conjuntos coerentes e dinâmicos, referentes a uma função simbólica no sentido de um ajuste de sentidos próprios e figurados.

O autor destaca como o imaginário pode ser exteriorizado e materializado em obras (quadro, desenho, fotografia, relato), o que evidencia uma das finalidades para as quais o imaginário pode ser utilizado: as artes (concebe-se aqui o ato de fabricar imagens e de dar corpo a um imaginário visual e textual). Além das artes, Wunenburger (2003) destaca o jogo (refere-se aqui as atividades realizadas a fim de delas extrair

prazer, incluindo o ato de brincar) e o divertimento (trata-se da extensão do jogo para a vida adulta, um momento lúdico para se evadir da vida cotidiana, como o ato de assistir televisão) como atividades da esfera do imaginário.

A complexidade do imaginário pode ser evidenciada a partir da relação com a fantasia, com o inusitado, com projeções de caráter simbólico que retroalimentam ações concretas em níveis individuais e coletivos. Maffesoli (2001) afirma que o imaginário dito como individual corresponde ao imaginário de um grupo no qual o indivíduo se encontra inserido. O imaginário ultrapassa o indivíduo e impregna o coletivo. Quanto à perspectiva de Maffesoli sobre os imaginários, Anaz *et al.* (2014) sintetizam:

A construção do imaginário individual se dá, essencialmente, por identificação (reconhecimento de si no outro), apropriação (desejo de ter o outro em si) e distorção (reelaboração do outro para si). Por sua vez, o imaginário social estrutura-se principalmente por contágio: aceitação do modelo do outro (lógica tribal), disseminação (igualdade na diferença) e imitação (ANAZ *et al.*, 2014, não paginado).

Referente ao caráter coletivo do imaginário, Maffesoli (2001) destaca que o estabelecimento de vínculos entre um grupo de pessoas funciona como um cimento social, no sentido de que o imaginário amalgama identidades que se autorreconhecem e compartilham de práticas sociais específicas. Essa perspectiva é compartilhada por Durazzo e Badia (2011) quando estes observam o RPG através da lente da alteridade. Os autores caracterizam o jogo de interpretação de papéis como uma narrativa grupal na qual se partilha um mesmo universo de representações simbólicas e que, devido a isso, os jogadores são capazes de conhecer uns aos outros em suas próprias particularidades.

De acordo com Maffesoli (2001, p. 80), “o imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma idéia (sic) de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional”. Corroborando a noção de partilha de uma ideia de mundo, tanto Braga (1998) quanto Durazzo e Badia (2011) descrevem o ambiente no qual ocorre a

narrativa como um universo/um mundo/um cenário criado pelas mentes do grupo e que existe apenas na imaginação. Braga (1998) vai além e destaca que os jogadores e o mestre podem "[...] representar e simbolizar imagens, sentimentos, valores e comportamentos reais" na composição da narrativa, mas que a partir da imaginação há um ato de libertação do real, no qual os participantes podem assumir papéis que seriam inalcançáveis para eles na vida cotidiana.

Essa bricolagem de elementos tanto reais quanto inventados, mencionada pelos autores, não apenas reforça a lógica que baliza a composição de narrativas por mestres de RPG, como também amplia as possibilidades interpretativas acerca do fenômeno que congrega necessidade, busca e uso de informação.

Nesse sentido, a prática de **mestrear** (grifo nosso) se consagra como *modus operandi* que traduz um estilo de vida e concatena elementos entre a realidade e a fantasia. Esses elementos utópicos desenvolvidos se dão através da leitura do livro de regras⁵, mas não se restringem a ele.

Sobre a leitura e a fantasia destes e outras obras como preparação para o jogo, Braga (2000, p. 3) comenta:

[...] Dependendo do tema da narrativa, os rpgistas vão de encontro aos livros que podem lhes ajudar a entender e interpretar a época em que vivem no plano imaginário. Os livros para eles são instrumentos necessários à prática de imaginar.

O cenário que serve como pano de fundo para narrativa pode ter como base o mundo real, utilizando elementos geográficos, históricos, sociais e culturais para construir o universo imaginário. Braga (1998) enfatiza a riqueza de detalhes envolvida na ambientação da narrativa ao mencionar que o mestre descreve densamente o cenário

⁵ Também conhecidos como sistemas, estes livros são numerosos e volumosos (BRAGA, 2000) e trazem não apenas regras e orientações que irão nortear todo jogo, mas também podem apresentar diversos outros aspectos como um cenário para narrativas, arquétipos de personagens e profissões, bestiário, grimório e aventuras prontas para serem *mestradas*.

a fim de que os jogadores sejam transportados ao nível da imaginação para onde a aventura ocorre.

O mundo no qual ocorre a narrativa também pode se apoiar em obras de ficção, seja este um elemento trazido por escolha do mestre ou por se tratar do cenário apresentado no livro de regras necessário para se jogar RPG. Prietto (2013) destaca, em uma análise do RPG clássico Dungeons & Dragons, o quanto o cenário de uma campanha tem elementos vinculados a diversos aspectos da literatura fantástica. D&D se passa num mundo de “fantasia medieval” onde criaturas como elfos, anões e dragões, popularizadas por Tolkien na obra O Senhor dos Anéis, coexistem em um cenário semelhante com a Idade Média ocidental. O universo construído por Tolkien, que abrange antigos mitos, história medieval, novas linguagens criadas pelo próprio autor, se trata de um bom exemplo de imaginário desenvolvido a partir da resignificação de diversas facetas por uma força imaginante e materializado em uma obra ficcional. Se observarmos a maneira como o primeiro jogo de RPG foi criado, podemos ver que ele é uma fusão de elementos adaptados dos jogos de guerra (tradução literal de *wargames*) e de componentes apropriados da literatura e de outros imaginários apreciados por seus criadores.

Apesar de grande parte da criação do enredo ficar a cargo do mestre, seria errôneo imaginá-lo como o único autor dessa narrativa-mundo imaginário, em razão de que não existe RPG sem um grupo de pessoas interessadas em jogar. Os personagens-jogadores dividem a tarefa criativa com o mestre numa espécie de co-autoria, processo que, muitas vezes, acaba por aproximar os indivíduos que dele participam. O processo de construção coletiva da narrativa é reforçado por Pavão (2000) e Braga (1998, p. 127), sendo que esta última declara que o RPG pode ser o motivo principal pelo qual o grupo se reúne, mas que ele é “[...] acompanhado por uma carga de amizade e afetividade que

se amplia, um conhecimento um do outro e de si próprio que vai se desenvolvendo ao longo da campanha".

A questão da amizade e da afetividade apontada por Braga (1998), o que seria comparável ao cimento social de Maffesoli (2001), alude para o caráter emocional do imaginário, ou seja, algo que está além do racional e que só pode ser percebido por meio da sensibilidade. No RPG, há certa suspensão da descrença durante as partidas, momento em que a existência de criaturas fantásticas e magias poderosas não é questionada. Todos embarcam numa narrativa sobre um guerreiro que perdeu tudo, inclusive a memória, ou uma sacerdotisa em busca da irmã que fora escravizada, afinal, parte do jogo é vivenciar essas histórias como se fossem reais⁶. E, no que se refere às emoções experimentadas, bem que poderia ser: terror e sentimentos de perda são tão comuns quanto risadas e as ondas de afeto.

Estabelecemos anteriormente que o RPG se utiliza do cinema, literatura, mitologia e outros elementos culturais para inspirar a construção da narrativa, porém, a apropriação de componentes de outras artes para a ambientação do RPG vai além da inspiração. O mestre e os jogadores podem fazer uso de miniaturas e ilustrações (artes visuais), de som de fundo (música) e da própria interpretação dos personagens (teatro) para criar a experiência do RPG. Braga (1998) constatou o uso dessas ferramentas ao observar um grupo de *rpgistas*⁷ que utilizavam algumas técnicas de dinâmica de grupo, conduzidas pelo mestre, para incentivar a sensibilização dos jogadores e que cada personagem interpretado tinha a sua própria música tema.

Pereira (2007, p. 47) propõe um diálogo entre RPG e literatura a fim de demonstrar que ambos se apropriam de outras artes para o seu desenvolvimento, mas diferente do RPG, "[...] o texto literário é sempre percebido como texto, mesmo que o

⁶ Exemplos retirados de uma mesa de RPG, da qual uma das autoras participa.

⁷ Termo utilizado para referir-se aos jogadores e mestres de RPG.

autor tente obter o efeito de união entre as artes e, assim, produzir uma obra que não é, por exemplo, nem literatura nem música, mas antes uma fusão de ambos os campos artísticos". No caso do RPG, os elementos apropriados de outras artes se tornam partes integrantes da experiência originando algo que não é nem teatro, nem literatura, nem cinema, nem arte, mas sim, um produto "único".

Trata-se de um jogo que transpõe fronteiras cognitivas, o que requer que se possa pensar em rearticulações a partir de informações buscadas e utilizadas. O mestre da aventura certamente é aquele que mais se utiliza dessas fontes para construir o contexto e a ambientação necessária para que o jogo aconteça.

No caso das fontes de informação que são utilizadas na criação dos elementos que compõem a narrativa, Braga (2000), enfatiza que vários suportes de leitura são compartilhados entre os jogadores, se misturando a fim de dar forma e sentido ao mundo por eles criado. A autora cita como exemplo dessas fontes os livros de regras, de fantasia, de ficção, de História, revistas e filmes.

A criação de um cenário e de personagens para a composição de uma narrativa de RPG pode ser feita, no nosso entendimento, de quatro maneiras: com base em um cenário disponibilizado em um livro de regras; com base em alguma obra da cultura pop (livro, filme, série, entre outros); com base em algum momento histórico do Brasil e do Mundo, acrescentando elementos de fantasia (criaturas mitológicas, lendas, seres folclóricos) ou não; criando algo totalmente novo com elementos pesquisados pelo mestre para compor este cenário. Para cada uma dessas formas, a quantidade de informação necessária e as fontes a serem buscadas e consultadas variam muito de mestre para mestre, considerando aspectos como a experiência, o arcabouço de referências já acumuladas e o nível de detalhes a serem adicionados a narrativa.

Cabe destaque que as possibilidades de criação das narrativas são infinitas, e quanto mais detalhadas forem, mais informações serão necessárias para compô-las. Assim sendo, tanto mestre quanto jogadores sentem a necessidade de buscar estas informações, pois quanto mais detalhes, mais interessantes se tornam as narrativas e mais fascinantes se tornam as histórias.

Dos Estudos Sobre Jogos ao Comportamento Informacional de Mestres de RPG

São apresentados aqui estudos precedentes que relacionem comportamento informacional aos jogos de RPG em nível nacional e internacional. Concomitantemente propomos discussões que aproximam os conceitos de necessidade, busca e uso de informação ao comportamento informacional efetivado por mestres de RPG.

A perspectiva do uso da informação relacionada aos jogos é possível evidenciar que o *Role-Playing Game* (RPG) foi abordado sob diferentes perspectivas na literatura científica da área, incluindo estudos sobre a representação e recuperação destes materiais em bibliotecas, o uso do RPG como boa prática no desenvolvimento de competências informacionais e a experiências com o RPG em diferentes tipos de biblioteca (SCHNEIDER; HUTCHISON, 2015; ALLEN, 2017; NOWRIN; ROBINSON; BAWDEN, 2019; VELOSO, 2019). Recentemente, Gibson (2020) realizou uma pesquisa com mais de 2.500 participantes com o objetivo de explorar com que frequência e onde os jogadores do RPG de mesa *Dungeons & Dragons* procuram informações.

No Brasil, Aldabalde (2015) defende a perspectiva do RPG como forma de mediação cultural em instituições arquivísticas e Veloso (2019) o apresenta como um recurso de ação cultural em bibliotecas públicas. Essas investigações demonstram a importância da necessidade, da busca e do uso da informação se edifica em diferentes

práticas culturais, indo além daquelas decorrentes de atividades laborais. Serafim e Freire (2015) destacam o desafio de preencher a lacuna teórica no estudo do uso de informação em outros contextos, pois este tem uma natureza muito diferente daquele visto em áreas mais formais. Os autores também afirmam que ampliar o escopo é preciso, não no sentido de eliminação dos modelos já feitos, mas de complementação.

Com relação ao conceito de necessidade informacional definido por Wilson (1981) Martínez-Silveira e Oddone (2007) destacam se tratar de uma experiência subjetiva que não é diretamente acessível ao observador, pois ocorre apenas na mente de cada indivíduo. A necessidade, para as autoras, pode ser apenas deduzida através do comportamento informacional ou pela expressão da pessoa que a possui.

Martínez-Silveira e Oddone (2007, p. 120) enfatizam também que há ao menos dois elementos que os diversos conceitos de necessidade informacional tem em comum: “O primeiro deles é que há sempre implícito um motivo ou propósito. O segundo é sua natureza de processo cognitivo, que diferenciaria as necessidades informacionais das fisiológicas, por exemplo”.

No contexto do RPG, as necessidades informacionais geralmente estão ligadas ao propósito de construção de vários aspectos de uma narrativa e do mundo imaginário, como o cenário, os personagens, o enredo, entre outros. Como consequência da necessidade de satisfazer este objetivo, os mestres de RPG tentam intencionalmente encontrar as informações necessárias. Segundo Wilson (2000), este processo se caracteriza como busca informacional.

Durante a busca, o indivíduo interage com fontes diversas, incluindo sistemas de informação (como bibliotecas, serviços on-line ou centros de informações), sistemas que possam exercer funções de informação além de sua função primária (como

escritórios de agentes imobiliários ou agências de vendas de carros) ou até mesmo outras pessoas.

No caso dos *rpgistas*, a busca de informação é realizada a partir da necessidade de criar uma história em um mundo imaginário que utiliza de elementos descritos em diferentes fontes informacionais (livros, filmes, séries, entre outros), os quais estimulam a imaginação intrínseca a esse tipo de jogo. Braga (2000) deixa isso explícito quando indica que os *rpgistas* utilizam, além dos livros de regras dos próprios sistemas de RPG⁸, livros de fantasia, de ficção, de História (do Brasil e do Mundo), revistas e filmes.

Existem dois fatores que influenciam de maneira decisiva a busca informacional: as fontes de informação e o conhecimento da informação. Referente às fontes de informação, (LECKIE; PETTIGREW; SYLVAIN, 1996) as caracterizam por tipos de canais ou formatos, sendo eles formais (uma conferência, um artigo, entre outros) ou informal (conversas, troca de mensagens); interno ou externo; oral ou escrito; e pessoal. Ademais, os autores destacam que a escolha de uma fonte de informação não é essencialmente dicotômico, sendo que uma combinação de várias fontes pode ser necessária para satisfazer uma necessidade de informação. Outra caracterização possível compreende as fontes de informação como bibliográficas, institucionais, pessoais e eletrônicas (CAMPELLO; CENDÓN; KREMER, 2000).

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, fontes de informação em formato físico passaram a ter uma versão eletrônica e, além disso, novos tipos de fontes de informação surgiram, estas existentes apenas em formato digital

⁸ *Sistemas de RPG*: Os sistemas de RPG são tudo que envolve as regras e diretrizes de como jogar e como montar os personagens e cenários. São descritos em um livro de regras e, geralmente, eles vêm acompanhados de um cenário próprio, já que são feitos com base em um universo/mundo específico, mas alguns podem ser utilizados em outros cenários. Os sistemas podem ditar desde os acessórios que serão usados para fazer uma narrativa até os tipos de aventuras que são possíveis [...] (SILVA; CARVALHO, 2020).

(plataformas digitais, redes sociais, blogs, sites de discussão, etc.). Silva (2015) destaca que a internet vem desordenando conceitos e classificações referentes às fontes de informação, sendo que não há consenso na literatura se ela própria pode ser caracterizada como fonte de informação ou se é apenas o veículo de disponibilização de vários tipos de fontes. Cendón (2000) descreve a internet como uma fonte de informação consolidada, acrescentando que esta serve como acesso a uma variedade de informações disponibilizadas *online* (textos completos de documentos, catálogos de bibliotecas, bases de dados, bibliotecas digitais e listas de discussões). Além dos exemplos enumerados por Cendón (2000), na internet podem ser encontradas fontes de informação multimídia (jogos, filmes, recursos educacionais abertos, entre outros).

Concernente ao “[...] conhecimento direto ou indireto de várias fontes de informação [...] e as percepções formadas sobre o processo ou sobre as informações recuperadas desempenham um papel crucial no processo geral de busca de informações” (LECKIE; PETTIGREW; SYLVAIN, 1996, p. 184-185). Ou seja, a compreensão do indivíduo sobre as fontes de informação e o seu conteúdo irá nortear o processo de busca informacional. Leckie; Pettigrew e Sylvain (1996) ainda destacam algumas variáveis que devem ser levadas em consideração nesse processo: familiaridade e sucesso anterior, confiabilidade, apresentação, pontualidade, custo, qualidade e acessibilidade. É importante destacar que as variáveis mencionadas não são estáticas, mas interagem continuamente.

Em relação aos fatores mencionados, costumeiramente o mestre é escolhido em virtude de ter conhecimento mais amplo acerca do sistema que será utilizado, perspectiva que se coaduna na menção do segundo fator citado pelos autores. Cabe destaque ao fato de que ainda que o mestre tenha este conhecimento, para que desempenhe o seu papel de forma satisfatória para o grupo, ele necessita se apegar aos

detalhes de sua narrativa e construir um ambiente imaginário rico e empolgante para seus jogadores.

Wilson (2006) destaca que o uso da informação é uma das áreas mais negligenciadas quando se aborda os diversos aspectos do comportamento informacional. Savolainen (2009) corrobora essa perspectiva ao descrever o uso da informação como um conceito frequentemente referido na literatura da Ciência da Informação, mas raramente explicado. Tratando-se do Comportamento de Uso da Informação, Wilson (2000, p. 50, tradução nossa) descreve os “[...] atos físicos e mentais envolvidos na incorporação das informações encontradas na base de conhecimento existente da pessoa”. Portanto, esse processo pode envolver atos físicos, como o destaque de seções de um texto, e também atos mentais, como a comparação de novas informações com o conhecimento prévio.

No RPG, os mestres fazem uso das informações obtidas ao incorporarem-nas às narrativas, frequentemente realizando modificações para que elas se adaptem melhor ao jogo e aos desejos do mestre.

Como supracitado anteriormente, o sujeito em busca de informação pode se valer também de outras pessoas (fontes pessoais) para obtê-las, além de tentar acessá-la por sistemas de informação. Devido a isso, Wilson (2006, p. 660) inclui em seu modelo de comportamento informacional a “troca de informações”, expressão esta que se refere ao elemento de reciprocidade, “[...] reconhecido pelos sociólogos e psicólogos sociais como um aspecto fundamental da interação humana”. Os mestres de RPG, além de se utilizar da própria experiência, da literatura e de outros produtos culturais para obter as informações necessárias para compor suas narrativas, também podem buscar dicas com outros mestres como forma de compartilhar mutuamente informações e conhecimentos.

As informações obtidas pelo mestre, advindas de diversas fontes, catalisam relações intelectuais para a composição das narrativas-mundos nos jogos de RPG.

Considerados os elementos teóricos até aqui apresentados, a seguir detalhamos as etapas utilizadas para o alcance dos objetivos desta pesquisa.

Metodologia: Planos Infalíveis de Contadores de Histórias

Pesquisa exploratório-descritiva, de natureza aplicada e abordagem qualitativa que teve como objetivo analisar o comportamento de busca e uso de informação de mestres de RPG. O estudo se propõe a identificar quais as fontes utilizadas, como e que tipo de informações são buscadas como se dá o processo de criação da narrativa e quais as motivações envolvidas. Procuramos entender, também, como a informação atrelada a projeções imaginárias são determinantes para a composição das narrativas propostas por mestres de RPG.

O estudo se utilizou da amostragem não probabilística por conveniência, considerando que os participantes do estudo foram escolhidos de acordo com a facilidade operacional tanto das autoras quanto do grupo estudado. A amostra intencional foi composta por 5 mestres de RPG residentes na cidade de Porto Alegre.

Os instrumentos de coletas de dados se constituíram em quatro questionários e uma entrevista. Ambos foram estruturados a partir de 6 questões abertas que elencavam indagações quanto ao processo de criação, etapas para a composição de narrativas, formas de busca das informações, informações necessárias para a composição das narrativas, fontes de informação utilizadas e as motivações.

Os questionários foram enviados por e-mail, para os cinco mestres de RPG, no dia 26 de dezembro de 2017 e as respostas foram recebidas dentro do período de uma semana em janeiro de 2018. Em razão de da impossibilidade de resposta de um dos

questionários por e-mail, foi elaborado para um dos participantes do estudo um roteiro de entrevista estruturada contendo as mesmas questões e formato do questionário aplicado. A entrevista foi gravada no dia 01 de janeiro de 2018 e transcrita no dia 04 de janeiro do mesmo ano utilizando a ferramenta *voicetyping* do *Google docs*.

Após a obtenção das respostas, os dados foram organizados em tabelas do software Excel 365. Foram realizadas pré-análises em meio a organização das respostas obtidas, através de uma leitura flutuante (BARDIN, 2016). Posteriormente foram efetivadas as devidas transcrições, com destaques às partes mais significativas de cada resposta e realizados comentários e observações acerca das respostas obtidas; confrontando-as com elementos teóricos, empíricos e gerando quadros interpretativos. Parte do produto desses procedimentos estão elencados a seguir.

Menções dos Mestres Sobre a Criação de Narrativas-Mundo

Apresentamos nesse espaço de escrita às análises relativas às informações obtidas da aplicação dos instrumentos de pesquisa. A ordem de apresentação dessas análises respeita a forma como foram aplicados os quatro questionários e a entrevista.

A questão de número 1 versou sobre como ocorre o processo de criação de uma narrativa de RPG para os mestres. A variabilidade de respostas teve como referência os seguintes elementos: o surgimento da ideia inicial e a importância dada para a contribuição dos outros jogadores na construção da narrativa.

A diversidade de respostas indica o quanto tais processos de composição são subjetivos, demonstrando a ausência de padrões em relação à criação de narrativas. Essa complexidade está relacionada a elementos tais como: motivação em relação a alguma ideia inicial para composição da história ou do mundo de forma que o mestre possa traduzir essa narrativa para o RPG; inspiração a partir de fontes de informação

variadas (filmes, livros, etc.) e avaliação de como esse conteúdo poderia ser adaptado para uma narrativa-mundo de RPG; criação coletiva do mundo onde ocorrerá a narrativa a partir da tomada de decisão em conjunto com os jogadores; e a correlação entre atividades criativas (escrita de literatura e o desenvolvimento de uma narrativa-mundo de RPG).

Requer compreender que a tradução efetivada pelo mestre se vale de uma perspectiva que articula fantasia, realidade e imaginário. Nesse sentido, o mestre pode se utilizar de experiências por ele vivenciadas, obras artísticas e de caráter ficcional, mitos e lendas de diversas culturas a fim de produzir um cenário imaginário no qual irá se desenrolar a aventura.

Merece destaque a resposta do participante 2 (P2), pois este traz a perspectiva de criação em grupo da narrativa-mundo de RPG:

Posso dizer que para a construção (sic) de uma **estória** de RPG é uma via de mão dupla, **em que parte do processo é criado pelo mestre (narrador) e outra são pelos próprios jogadores**, eu por mim, **não crio 100% da narrativa**, tudo dependendo do que os jogadores da mesa estão fazendo, assim, fica muito mais **dinâmico toda a experiência de jogo tanto para a parte jogador, quanto da parte mestre**.

A reciprocidade que é estabelecida entre mestre e jogadores, em razão de que deva ser privilegiada a melhor dinâmica corroborando, assim, com as ideias de Pavão (2000) e Braga (2000) no que tange a criação de narrativas-mundos de RPG de forma coletiva. A resposta do P2 também dá ênfase para o fato de que os personagens-jogadores são sujeitos ativos, ou seja, tomam suas próprias decisões a partir dos cenários e situações apresentados pelo mestre e, assim, auxiliam no desenrolar da história.

Assim como o participante 1 (P1) realiza adaptações de suas ideias iniciais para transformá-las numa aventura de RPG, no relato do participante 3 (P3) fica claro que este procura avaliar se dentre suas inspirações, muitas delas originadas de momentos de

lazer em que o participante engaja em atividades de leitura, há uma ideia que possa ser traduzida para a experiência do RPG.

As ideias iniciais próprias e não exatamente intencionais é um tópico que também aparece na fala do participante 5 (P5). Ele comenta que costuma anotar as próprias ideias em um caderno sem saber bem onde vai aplicá-las, podendo ser usadas no RPG ou em outro processo criativo, como a escrita. Diferente dos P1 e P3, o P5 busca ativamente por novos sistemas e ideias no âmbito do RPG, seja em blogs dedicados ao assunto, seja em conversas com outros *rpgistas*. O fato do mestre conhecer tais blogs e saber quem de seu meio social também se interessa pelo tema facilita sua busca de informações. Segundo Leckie; Pettigrew e Sylvain (1996), isso caracteriza o conhecimento da informação, um fator de influência na hora de decidir as estratégias para realizar a busca informacional.

A segunda das questões solicitava que os participantes elencassem as etapas do processo de criação de uma narrativa de RPG. O Quadro abaixo apresenta o detalhamento dessas sequências.

Quadro 1: Sequência de Ações para Criação de Narrativa-Mundo e o Respetivo Número de Etapas

Questão 2: Elenque às etapas deste processo.		
PARTICIPANTES	PROCESSO	Nº DE ETAPAS
P1	Ter ideia → Procurar sistema → Procurar jogadores → Ajudar na criação dos personagens → Pensar em como estes personagens irão se encaixar na história → Acrescentar detalhes a narrativa-mundo → Criar os NPCs ⁹ e suas fichas (caso necessário) → Compilar todas as informações → Tentar pensar em todas as situações possíveis	9 etapas
P2	Montar caminhos possíveis → Improvisar	2 etapas
P3	Desenvolver história e cenário → Criar NPCs e linha	5 etapas

⁹ É um personagem criado e controlado, normalmente, pelo mestre e podem ter papéis cruciais para a narrativa. Os NPCs podem ter papéis bem diferentes na trama dependendo da sua função nela. Por exemplo, o vilão principal de uma história, ou um simples cocheiro que o grupo de aventureiros resolveu contratar, ou ainda um aliado que chega na hora certa para salvar os heróis de uma enrascada.

	temporal → Adaptar a história para o sistema adequado → Avaliar o sistema escolhido para possíveis correções → Criar caminhos possíveis para o avanço da narrativa (caso o avanço não ocorra naturalmente, o mestre intervém para que a narrativa continue a progredir)	
P4	Convidar jogadores → Consultar os interesses de cada membro do grupo → Pesquisar sobre cenários (fantásticos ou não) → Compilar os dados coletados → Optar por recriar um período histórico ou criar um mundo fantasioso	5 etapas
P5	Faísca: Inspiração para uma nova ideia → Semente: Buscar por sistema adequado → Anotar ideias que possam ser desenvolvidas no sistema escolhido → Recrutamento: Convidar jogadores → Instruir os jogadores a criar seus personagens e história dos mesmos → Estudar o material criado pelos jogadores → Mesclar o que foi criado pelos jogadores com o que foi desenvolvido pelo mestre (narrativa-mundo) → Avaliar os conhecimentos adquiridos → Improvisar	9 etapas

Fica evidente, no quadro acima, como os processos dos mestres de RPG para a criação de uma narrativa-mundo são diferentes entre si, tanto referente ao número de etapas quanto ao que essas etapas representam.

A procura por jogadores é um elemento em comum entre alguns dos mestres, porém a posição desta etapa varia entre as respostas. O participante 4 (P4) inicia seu processo com o convite aos jogadores para, então, consultá-los sobre seus interesses e, a partir das respostas, procurar informações e criar a narrativa-mundo. Em contrapartida, para o P1 e o P5 a busca por jogadores se dá posteriormente, e os P2 e P3 não a mencionam em seu processo.

Dois dos participantes, P1 e P5, incluíram como uma etapa do processo a ideia inicial para a criação da narrativa-mundo. O P1 não traz indícios de onde essa ideia inicial se originaria, enquanto o P5 indica que ela geralmente ocorre devido ao contato com algum material que lhe serviu de inspiração.

O mestre, assim como destacado por Pavão (2000), é aquele que detém maior conhecimento sobre o cenário e as regras, o que se evidencia na fala do P1 e do P5 quando estes afirmam que auxilia os jogadores na confecção dos personagens para a aventura.

Diferente dos demais mestres, o P2 não detalha seu processo, limitando-se a duas etapas: montar caminhos possíveis e improvisar. Isso ocorre pelo fato de ele considerar este processo uma construção coletiva entre o mestre e os jogadores, ou seja, segundo ele, o mestre não conseguiria criar uma narrativa-mundo de RPG sozinho, isto só seria possível através da interação entre ele e os jogadores.

Segundo Pavão (2000), os jogadores criam os personagens tais quais autores de uma ficção, moldando não só suas características físicas, mas também a sua personalidade. Ao observarmos o quanto as narrativas dependem das escolhas dos próprios personagens-jogadores, faz sentido que alguns mestres escolham não planejar tão detalhadamente a aventura, afinal, tudo pode mudar dependendo de quanta liberdade é dada aos jogadores. Essa perspectiva do imprevisto mencionada não atrela-se exclusivamente a questão do imaginário, mas também a possibilidade de que as narrativas pautem-se por elementos criativos.

O quarto mestre (P4) comentou que pesquisa sobre cenários, fantasiosos ou não, para que os jogadores possam vivenciar tal período histórico de maneira mais verídica ou, ao menos, para que ele possa coletar alguns elementos e construir um arco em cima disso. Isso é corroborado por Braga (2000) quando esta menciona que os *rpgistas* costumam recorrer a diversas fontes ao montar uma narrativa, inclusive livros de não-ficção, como livros de História, Geografia, entre outros.

Semelhante ao P1 e ao P5, o P3 primeiro se foca na construção da história e do cenário, mas, a partir daí, já cria os NPCs e elabora uma linha temporal para organizar a história dos personagens não jogáveis no cenário já existente. Além disso, a adaptação para o sistema é facilitada, pois o mestre tem um sistema de preferência (Storyteller¹⁰).

¹⁰ O *Storyteller System* foi criado para acompanhar o cenário com temática de terror chamado Vampiro - A Máscara, publicado pela *White Wolf*. O sistema foi desenvolvido por Mark Rein-Hagen, criador do cenário citado, e Tom Dohnt, criador do jogo *Shadowrun*, e utiliza um d10 (dado de 10 lados) para cálculo de probabilidade (GRANDO, 2017).

Novamente a familiaridade representa um papel importante no momento de buscar informações, como argumenta Leckie; Pettigrew e Sylvain (1996). As informações obtidas permitem afirmar, em razão da complexidade de elementos considerados pelos mestres e a inexistência de padrões relativos às sequências de ações desempenhadas que as etapas não se assemelham às lógicas identificadas em padrões de comportamento informacional propostos na literatura da área de Ciência da Informação, em virtude de que o comportamento dos mestres tem suas etapas estabelecidas a partir de determinantes como o imaginário e a criatividade.

A terceira questão versava acerca de como as informações obtidas através das etapas influenciam na composição de um imaginário determinante a construção da narrativa. As respostas são as mais variadas até então, pois cada mestre se focou num aspecto específico do processo de busca de informação e de criação de narrativa-mundo.

De acordo com as repostas, as informações obtidas são utilizadas para orientar e limitar a narrativa; moldar a estrutura do cenário e fornecer aos jogadores, narrativas personalizadas e ricas em detalhes; servir de elementos que conduzem a história até determinada fase ou estágio; descomplicar o sistema de regras e para atuar como material a ser ressignificado antes de ser incluído na narrativa-mundo.

Destacamos a seguir alguns apontamentos feitos pelos participantes em suas respostas que evidenciam como aspectos do jogo podem impactar nas decisões do mestre e como conceitos como construção coletiva, busca e uso de informações são concatenados durante todo o processo de criação das narrativas-mundos.

O P1 enfatiza a importância de coerência na ambientação do mundo imaginário, em especial quando ele é construído com base em um período histórico. No exemplo trazido por ele, o mundo medieval, o mestre deve buscar informações sobre o medievo ocidental a fim de atingir a verossimilhança necessária.

Em sua resposta, o P2 reforça o que já havia mencionado na primeira questão, sobre o RPG ser produto de uma construção coletiva. As informações fornecidas pelos jogadores, bem como as decisões que estes tomam através de seus personagens ao longo da narrativa, determinam os caminhos que a aventura irá tomar. Para o P2, há uma aparente equivalência de poder entre mestre e jogadores, pois apesar do primeiro poder planejar uma narrativa antecipadamente "tudo muda e se transforma dependendo da vontade dos jogadores, querendo o mestre ou não" (PARTICIPANTE 2, 2018). O valor da participação dos jogadores no processo criativo da narrativa-mundo também pode ser visto na resposta do P3, quando este afirma que as informações disponibilizadas pelos jogadores possibilitam adequar o cenário a fim de acomodar os personagens e suas histórias particulares.

O P4 utiliza a extensão do jogo como fator decisivo para determinar como as informações fornecidas pelos jogadores e aquelas que foram obtidas pelo mestre em suas pesquisas serão utilizadas na composição da narrativa-mundo. Caso se trate de uma narrativa mais curta, de apenas algumas horas, as informações agem como suporte a ser usado se necessário. Já na eventualidade de uma narrativa mais extensa, a ser desenvolvida durante diversos encontros, as informações obtidas são os elementos que conduzem o roteiro e fazem com que a história avance. Diferente do P2, o P4 enfatiza que a decisão final da inclusão ou não de certas informações é responsabilidade do mestre, o que demonstra que existe uma hierarquia de poder dentro do grupo.

O P5 foca na escolha e adaptação do sistema as próprias necessidades e as dos jogadores, o que o leva a buscar maneiras de modificar algumas regras e adequar certas mecânicas para dar mais fluidez ao jogo. A partir do problema identificado com algum aspecto do sistema, o mestre inicia um processo de busca de informação. A forma como o sujeito age em relação às fontes e canais de informação incluindo o processo de busca

e uso, define o seu comportamento informacional, segundo Wilson (2000). No caso do P5, ele recorre ao estudo de outras aventuras, principalmente as que são contadas a ele por seus amigos *rpgistas*.

Além disso, o P5 também destacou como elementos da literatura, de séries de televisão e dos videogames são ressignificados para então serem inseridos no imaginário criado pelo mestre.

[...] Então, eu só vou lendo tudo, vou jogando videogame, vou vendo séries bizarras e tudo o que eu acho interessante de uma forma, eu anoto de uma maneira ou de outra. Eu posso, sei lá, pegar uma coisa assim... Eu vou escrever "Urukai" do Senhor dos Anéis, daí isso aí vai ser um conceito que vou usar mais adiante. Então, quando eu for falar para as pessoas, eu não vou dizer "Ah, o Urukai do Senhor dos Anéis", mas eu vou descrever uma coisa que, de uma forma, seja semelhante a isso. Porque é mais uma base pra mim, mas tu enxergar o que eu to enxergando não é tão importante. Eu vou, eu gosto de ressignificar as coisas (PARTICIPANTE 5, 2018).

Wunenburger (2003) menciona que o imaginário não é uma mera reprodução de imagens e conjuntos linguísticos, mas a utilização destes elementos para a criação de algo novo, exatamente como feito pelo mestre. Além disso, a leitura de livros de fantasia para auxiliar na construção da narrativa-mundo é uma prática comum entre mestres de RPG, como afirma Braga (2000.)

A quarta questão questionou acerca de quais informações os mestres julgam necessárias para compor suas narrativas. As informações necessárias apontadas pelos mestres incluem o sistema de regras utilizado, a caracterização do mundo no qual vai ocorrer a aventura (locais, épocas, seres, costumes, tradições, entre outros), os interesses dos jogadores, as informações contidas nas fichas dos personagens e as histórias destes.

A escolha do sistema de regras adequado é mencionada por três participantes (P1, P3 e P4), sendo que o P4 leva em consideração a própria experiência e a dos jogadores com RPG, escolhendo um sistema mais simples caso esteja lidando com

iniciantes. Pavão (2000) destaca que o conhecimento de um ou mais sistemas de RPG são importantes para que o mestre se coloque como tal diante do grupo.

A ambientação do mundo imaginário no qual a narrativa ocorrerá aparece em todas as respostas, porém, fica mais evidente nas falas do P1 e do P2. Ambos elencam categorias que precisam ser definidas com relação ao mundo imaginário como época, seres e lugares. O P2 ainda destaca a importância do conhecimento da trama principal, ou seja, dos elementos que compõem a narrativa. A riqueza de detalhes envolvida na construção da narrativa-mundo é exatamente o que faz com que os jogadores sejam transportados ao nível da imaginação para onde a aventura ocorre, Braga (1998) destaca que o mestre descreve densamente o cenário para esse fim.

O P3 também se preocupa com informações para a construção do cenário, mas este busca com os jogadores o tipo de ambiente que preferem antes de criar a narrativa. Isso demonstra uma valorização da participação dos demais jogadores na história, o que não era visível nas respostas anteriores do participante. Este aspecto aparece, também, na fala do P5, na ênfase que este coloca na criação de histórias particulares dos personagens pelos jogadores (essas histórias devem caracterizar o personagem e informar a razão pela qual ele fará parte da aventura). A preocupação com os interesses dos demais membros do grupo corrobora com a ideia de construção coletiva da narrativa-mundo e a partir dessa partilha de um mesmo universo de representações simbólicas os jogadores são capazes de conhecer uns aos outros em suas próprias particularidades (DURAZZO; BADIA, 2011) e aprofundar seus laços afetivos que, como demonstra Braga (1998), pode ser o que impulsionou o grupo a ingressar juntos na experiência do RPG.

A importância dada pelo P4 aos interesses dos jogadores está presente na sua resposta, assim como esteve nas anteriores, sendo que a consulta ao grupo é sempre um

de seus primeiros passos na construção da narrativa-mundo. Ele enfatiza que, apesar do mestre ser o “criador do mundo”, os personagens-jogadores tem livre arbítrio e as decisões deles devem ser levadas em consideração para conduzir a narrativa. A questão do livre arbítrio faz referência a como os jogadores atuam através de seus personagens, podendo fazer isso da performance e do teatro (PEREIRA, 2007), e assim tomam decisões que vão moldar os contornos da narrativa.

Além disso, o P4 afirma que compõe um texto em formato de tópicos com os caminhos a serem percorridos pelos jogadores a fim de que a narrativa tenha o desfecho planejado pelo mestre. No caso do P5, ele parte primeiramente das histórias particulares dos personagens fornecidas pelos jogadores para começar a dar forma a narrativa-mundo, mesclando isso com o seu conhecimento do mundo imaginário e com demais ideias que ele anotava em um caderno. As respostas evidenciam os diferentes usos de informação por parte dos mestres, pois estes buscam formas de sintetizar e organizar as informações por eles encontradas a fim de facilitar o processo posterior de composição da narrativa-mundo. Wilson (2000) descreve como, no processo de uso da informação, ocorrem atos físicos (anotar ideias em um caderno, escrever em tópicos as possibilidades) e mentais (mesclar informações novas com conhecimentos prévios, utilizar os tópicos para orientar a narrativa).

Outro aspecto levantado pelos P4 e P5 são as limitações impostas aos jogadores quando estes vão elaborar seus personagens e interpretá-los, sendo que tais limitações existem a fim de garantir a adequação das fichas ao sistema escolhido e a coerência dos personagens com o mundo imaginário.

A questão de número 5 questionava acerca da forma de busca de informações e das fontes que os mestres costumemente consultam para a composição de suas

narrativas. Nesse caso, as fontes citadas são preponderantemente formais, apesar de haver algumas exceções, como demonstra o Quadro abaixo.

Quadro 2: Fontes Consultadas e sua Quantidade.

Questão 5: Como busca esta informação? Em que fontes?		
PARTICIPANTES	FONTES CONSULTADAS	Nº DE FONTES
P1	Internet; Livros de RPG.	2
P2	Filmes; Jogos; Quadrinhos; Animes; Livros; Outros.	6
P3	Livros de história; Revistas; Jornais de época; Contos; Internet; Pessoas (jogadores); Filmes; Desenhos; Outros.	9
P4	Internet; Artigos científicos; Bibliotecas (públicas e universitárias); Filmes; Livros; Pessoas.	6
P5	Pessoas (jogadores e mestres); Blogs; Podcasts; Livros de RPG; Resenhas de RPG.	5

A diversidade de fontes mencionadas demonstra a ausência de uma lógica padrão, bem como a possibilidade de articulações entre diferentes fontes para a composição das narrativas-mundos.

Em sua maioria, os participantes da pesquisa citam diretamente a internet (P1, P3 e P4) ou conteúdos que só podem ser encontrados nela (CENDÓN, 2000), como a menção que o participante 5 faz à blogs direcionados ao RPG. A compreensão da internet como fonte de informação está atrelada à ampliação de possibilidades de busca e uso de informação. Especificamente em relação aos blogs, os mesmos se constituem em uma manifestação da web 2.0, pautada na informalidade da produção e na dissolução das fronteiras entre produtores e consumidores de informação (KEEN, 2009).

Dentre as principais fontes citadas pelos mestres, estão as fontes de informação bibliográficas (sistemas de RPG, livros de ficção e não-ficção e Histórias em Quadrinhos) e as fontes de informação multimídia (filmes, jogos e desenhos). Merece

ênfase que os próprios jogadores, e até outros mestres, foram considerados fontes de informação; podendo ser compreendidos como fontes pessoais (LECKIE; PETTIGREW; SYLVAIN, 1996).

O P2 menciona que todos os materiais consultados podem ser utilizados e misturados para compor a narrativa-mundo desejada, o que reflete a afirmação de Pereira (2007) sobre a apropriação de outras artes por parte do RPG para a construção de uma experiência única.

Outras fontes bibliográficas mencionadas foram livros de História, jornais de época e, como mencionado por um dos mestres (P4), artigos científicos da base de dados SCIELO, os quais foram consultados como forma de averiguar acontecimentos de distintos períodos históricos. De acordo com o participante

Primordialmente utilizo a internet, em relação a fonte é muito relativo, pois já houve vezes que utilizei o SCIELO para verificar artigos científicos sobre períodos acontecimentos que se sucederam em um período histórico, pois demoraria muito tempo para compreender tendo que ler um livro inteiro [...] (PARTICIPANTE 4, 2018).

Este mesmo mestre afirma que, quando se trata de um assunto muito antigo, prefere fontes impressas que procura em bibliotecas públicas e universitárias. Ao coadunar informações obtidas na web, como fontes formais e fontes que tradicionalmente são utilizadas como fruto do *habitus* científico, o participante demonstra que o conhecimento advindo de sua formação no âmbito acadêmico também se evidencia no uso de fontes de informação para a composição das narrativas-mundos.

Na questão 6 procuramos identificar as motivações que levam os mestres de RPG a construir uma narrativa-mundo. A motivação mais mencionada entre os mestres foi a possibilidade de o processo criativo de ser pautado na construção de uma narrativa-mundo e as distintas alternativas de interação envolvidas no ato de jogar RPG. A fantasia, a oportunidade de “vivenciar outro mundo ao lado de pessoas queridas” e o ato

de contar uma história é algo que fundamenta o restante das respostas, bem como a possibilidade de entretenimento (aspecto lúdico).

A interação com o outro é um elemento central em grande parte das respostas (P1, P2, P3 e P5), realçando o fato de que o RPG é uma prática social, ou seja, só é possível por meio da formação de grupos ou comunidades. Além disso, o imaginário, partilhado pelo mestre e pelos jogadores, carrega um caráter coletivo (MAFFESOLI, 2001) capaz de estreitar os laços afetivos dos envolvidos e proporcionar um ambiente em que as diferenças de cada indivíduo sejam não apenas aceitas como exaltadas (BRAGA, 1998; DURAZZO; BADIA, 2011).

O P4 divergiu dos demais nesse aspecto, mencionando que o interessante no RPG é ter a chance de projetar seu imaginário no sentido de que pudesse estarem diferentes locais e ter acesso a recursos que nunca teve ou a simples curiosidade de interagir em um determinado cenário ou época, o que também é um dos potenciais imaginativos do jogo. Nesse contexto é possível depreender entrelaçamento de identidade de classe, o RPG proporciona a partir de um tensionamento entre o binômio realidade-imaginário projetar e usufruir de vivências que tradicionalmente não seria possível realizar cotidianamente.

A superação do real através da imaginação também surge nas palavras do P2 quando este discorre sobre ficar horas mergulhado num mundo de fantasia “[...] já que nos dias de hoje é tão complicado ter um momento para nós mesmos, pararmos para fazer algo, algo que faz falta” (PARTICIPANTE 2, 2018).

A questão do entretenimento evidenciada na menção da criação de uma “história divertida” e das “muitas risadas” pelo P3 pode também ser encontrada na resposta do P5, para o qual o RPG se consagra como a possibilidade de se afastar do tédio

justamente pela construção coletiva de narrativas-mundo, possibilitando o encontro entre pessoas diversas com o inusitado.

O conjunto de interpretações obtidas das diferentes manifestações aponta para a certeza de que o RPG se articula a partir de informações que consideram elementos afetivos, cognitivos e emocionais.

Considerações Finais: Chegamos ao Fim da Narrativa?

O desejo de contar e ouvir histórias acompanha a humanidade desde tão cedo que até parece ser uma característica inata. No entanto, quais histórias são contadas e as formas de contá-las variam imensamente, perpassando a oralidade, o texto, a imagem, a performance; bem como a imbricação de todos esses elementos. E o que seria o RPG, se não mais uma forma de narrar e ouvir histórias? Porém, merece destaque, que a mera audição denota passividade, atitude a qual os *rpgistas* não se filiam. Talvez o mais correto seja dizer que o RPG é uma forma de contar e vivenciar histórias, tendo como referência o tensionamento entre realidade e imaginário.

A necessidade de discussões que busquem compreender a busca e o uso de informação a respeito de práticas sociais como os jogos tem sido, tradicionalmente, pouco explorada em pesquisas da Ciência da Informação.

Neste estudo, nos propusemos a discutir aspectos relativos à análise das falas de mestres de RPG em relação às composições das narrativas-mundo. Por se tratar de uma prática social amplamente identificada na sociedade, os jogos de RPG articulam práticas informacionais entre distintos atores sociais, mas sobretudo incitam inusitados comportamentos informacionais a partir da diversidade de fontes de informações utilizadas.

Como forma de conformação dessa atmosfera, aproximamos o comportamento informacional à noção de imaginário, objetivando esclarecer a peculiar característica do fenômeno: a existência de uma narrativa-mundo no plano imaginário que é compartilhada por mestre e jogadores. Também foram explorados os conceitos de fontes, necessidade, busca uso e compartilhamento de informação, pois o processo de construção da narrativa-mundo requer uma miríade de informações.

Centrada na perspectiva cognitivista dos estudos de usuários, identificamos a forma como ocorre o início da composição das narrativas; seguido das etapas; da influência entre informações obtidas e composição das etapas; percepção dos mestres em relação às informações necessárias para a composição de narrativas; fontes utilizadas; formas de busca e uso de informações e motivações.

Concernente à forma como ocorre o processo de criação de uma narrativa-mundo para o RPG, os mestres demonstram comportamentos diversos, o que enfatiza o caráter subjetivo do processo. Destacamos como elementos-chave desses comportamentos a adaptação/tradução de ideias para adequá-las a experiência do RPG, a criação coletiva da narrativa-mundo e o uso e mescla de informações advindas de fontes variadas.

A diversidade de etapas elencadas pelos mestres de RPG reforça a subjetividade envolvida no processo criativo e dificulta o enquadramento deste em padrões ou modelos de comportamento informacional. Porém, alguns aspectos se repetem nas falas dos mestres, mesmo que em diferentes estágios do processo, dentre os quais podemos citar: procura de jogadores; ideia inicial; formas de sintetizar e organizar a informação (compilar dados/informações; anotar ideias); criação coletiva; tentativa de prever os rumos da narrativa; improvisado. Os três últimos aspectos evidenciam a agência dos

personagens-jogadores, sendo que suas escolhas, por vezes imprevisíveis, podem mudar o rumo da narrativa, exigindo do mestre criatividade e rapidez de raciocínio.

As informações obtidas através das etapas elencadas pelos mestres influenciam na ambientação do mundo imaginário partilhado pelos participantes num jogo de RPG, processo beneficiado pela apropriação de elementos de outras artes. Fatores instrumentais do RPG, como a extensão do jogo e as regras do sistema impactam as decisões do mestre e seu próprio processo de criação, pois pode surgir a necessidade de modificações ou ajustes a narrativa-mundo e/ou a dinâmica do jogo.

Além disso, os mestres julgam necessário obter ou expandir seu conhecimento referente ao sistema de regras utilizado, a caracterização do mundo imaginário (locais, épocas, seres, costumes, tradições), os interesses dos jogadores e as informações contidas nas fichas preenchidas por eles, bem como o relato da trajetória dos personagens até o momento inicial da aventura.

Detectamos, através da descrição do método empregado na busca de informações e das fontes consultadas, que o processo de criação de narrativas-mundo decorre a partir da articulação de uma vasta tipologia de fontes (bibliográficas, multimídia, pessoais, etc.), sendo predominante o uso de fontes formais e informais acessadas através da internet.

Concluimos, a partir das motivações apresentadas pelos mestres para a construção de narrativas-mundo, que o RPG é pautado na interação com o outro, na elaboração coletiva de um imaginário compartilhado pelo grupo e em seu aspecto lúdico. Destacamos ainda que o RPG também representa a possibilidade de experimentar vivências inatingíveis no cotidiano dos jogadores.

Tendo em vista que a necessidade informacional psicológica depende da personalidade do indivíduo, vemos o quanto esta muda de mestre para mestre. Alguns

tem o foco maior na veracidade do cenário e na eficiência do sistema, outros nos interesses dos jogadores. Também não há como dizer que a necessidade informacional afetiva não se encaixe nessa análise, afinal, se ela depende do papel desempenhado pelo indivíduo no grupo, vemos uma insinuação das diferentes informações necessárias quando se é mestre e quando se é jogador.

A ideia inicial, a faísca que acende a fornalha criativa, foi fala comum entre os participantes do estudo. Essa ideia muitas vezes acontece durante uma atividade de lazer que incentive a criatividade, como a leitura de um livro ou uma partida de videogame.

As considerações aqui efetivadas permitem que projeções sejam feitas em relação a outros estudos com abordagens teórico-metodológica distintas, da aqui apresentada, considerando que o fenômeno aqui investigado ultrapassa a mera perspectiva de um jogo, se consagrando como uma prática social colaborativa e que engendra consumo, sociabilidade e fantasia.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: http://www.academia.edu/4781703/Dicion%C3%A1rio_de_Filosofia_-Nicola_Abbagnano. Acesso em: 27 jul. 2020.

ADAMS, Suellen S. What games have to offer: information behavior and meaning-making in virtual play spaces. **Library Trends**, Baltimore, EUA, v. 57, n. 4, p. 676–693, 2009. Disponível em: <http://www.semanticscholar.org/paper/What-Games-Have-to-Offer%3A-Information-Behavior-and-Adams/14d5352ab2d1903b10ce412ab04f52244c791518>. Acesso em: 21 jul. 2020.

ALDABALDE, Taiguara Villela. **Mediação Cultural em Instituições Arquivísticas: o caso do Arquivo Público do Estado do Espírito Santo**. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2015. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/19742/1/2015_TaiguaraVillelaAldabalde.pdf. Acesso em: 18 jun. 2020.

ALLEN, James. Moving forward: school library experiences beyond the expected. **Knowledge Quest**, Chicago, EUA, v. 46, n. 1, p. 40–47, 2017.

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz *et al.* Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, n. 3, p. [1-16], 2014. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/nexi/article/view/16760>. Acesso em: 27 jul. 2020.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os Sonhos**. São Paulo: Martin Fontes, 1998.

_____. **O Ar e os Sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

BRAGA, Jane Maria. Darkouwer: interação entre real e imaginário. *In*: MONTEIRO, Roberto Alvez. **Fazendo e aprendendo pesquisa qualitativa em educação**. Juiz de Fora: FEME/UFJF, 1998, p. 125-150.

_____. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG). *In*: REUNIÃO DA ANPED, 23, 2000, Caxambu. **Textos dos Trabalhos e Pôsteres**, GT 16 Educação e Comunicação. Caxambu: ANPED, 2000. p. 1-15. Disponível em: <https://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.PDF>. Acesso em: 28 de nov. 2017.

BROUSSARD, Mary Snyder. Digital games in academic libraries: a review of games and suggested best practices. **Reference Services Review**, v. 40, n.1, p. 75 - 89, 2012. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00907321211203649/full/html>. Acesso em: 27 out. 2014.

CAMPELLO, Bernardete Santos; CENDÓN, Beatriz Valadares; KREMER, Jeannette Marguerite (org.) **Fontes de informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2000.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan./abr., 2016. Disponível em: <http://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70>. Acesso em: 21 jul. 2020.

CENDÓN, Beatriz Valadares. A Internet. *In*: CAMPELLO, Bernadete Santos; CENDÓN, Beatriz Valadares; KREMER, Jeannette Marguerite (org.). **Fontes de Informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.

DURAZZO, Leandro; BADIA, Denis Domeneghetti. Dinâmicas da alteridade: o Role Playing Game (RPG) como narrativa do imaginário. *In*: MONTEIRO, Sueli Aparecida Itman; RIBEIRO, Ricardo; LEMES, Sebastião de Souza; MUZZETI, Luci Regina (org.). **Educações na contemporaneidade: reflexões e pesquisa**. São Carlos: Pedro & João Editores, p. 141-162, 2011.

FREITAS, Alexander de. Água, Ar, Terra e Fogo: arquétipos das configurações da imaginação poética de Gaston Bachelard. **Educ. e Filos.**, Uberlândia, v. 20, n. 39, p. 39-70, jan./jun. 2006. Disponível em:

<https://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/296/433>. Acesso em: 27 jul. 2020.

GIBSON, Kayla N. **Investigation check**: studying the information-seeking behaviors of Dungeons & Dragons players. 104 f. 2020. Masters Paper (Master of Science in Information Science) - University of North Carolina, School of Information and Library Science, Chapel Hill, 2020. Disponível em: http://cdr.lib.unc.edu/concern/masters_papers/0c483q72c. Acesso em: 21 ago. 2020.

GRANDO, Ernesto Luis “Nestokun”. Storyteller, uma introdução ao sistema. **Universo RPG**, 16 mar. 2017. Disponível em: <http://universorpg.com/dole/sistemas/storyteller-uma-introducao-ao-sistema/>. Acesso em: 10 set. 2020.

HARVIAINEN, J. Tuomas. RAPP, Amon. Multiplayer online role-playing as information retrieval and system use: an ethnographic study. **Journal of Documentation**, Londres, v. 74, n. 3, p. 624-640, 2018. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JD-07-2017-0100/full/html>. Acesso em: 21 jul. 2020.

KEEN, A. **O culto do amador**: como blogs, myspace, you tube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2009.

LAPLANTINE, François. TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996. Disponível em: <http://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2017/04/Cole%C3%A7%C3%A3o-Primeiros-Passos-O-Que-%C3%A9-Imaginario-1.pdf>. Acesso em: 14 Jul. 2020.

LECKIE, Gloria J.; PETTIGREW, Karen E.; SYLVAIN, Christian. Modeling the Information Seeking of Professionals: a general model derived from research on engineers, health care professionals, and lawyers. **The Library Quarterly**, [S. l.], v. 66, n. 2, p. 161–193, 1996. Disponível em: <http://www-jstor-org.ez45.periodicos.capes.gov.br/stable/4309109>. Acesso em: 04 ago. 2020.

MARTÍNEZ-SILVEIRA, Martha; ODDONE, Nanci. Necessidades e comportamento informacional: conceituação e modelos. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 36, n. 1, p. 118-127, maio/ago. 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-19652007000200012&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 23 nov. 2017.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. Entrevista concedida a Juremir Machado da Silva. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 15, p. 74-82, ago. 2001. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395>. Acesso em: 27 jul. 2020.

NICHOLSON, Scott. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. **The Library Quarterly: Information, Community, Policy**, Chicago, EUA, v. 83, n. 4, p. 341–361, 2013. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.1086/671913>. Acesso em: 21 jul. 2020.

NOWRIN, Shohana; ROBINSON, Lyn; BAWDEN, David. Multi-lingual and multi-cultural information literacy: perspectives, models and good practice. **Global Knowledge, Memory and Communication**, Bingley, Inglaterra, v. 68, n. 3, p. 207–222, 2019. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/GKMC-05-2018-0050/full/pdf>. Acesso em: 21 jul. 2020.

OSTRANDER, Margaret. Talking, looking, flying, searching: information seeking behaviour in Second Life. **Library Hi Tech**, v. 26, n. 4, p. 512-524, nov. 2008. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/07378830810920860/full/html>. Acesso em: 21 ago. 2020.

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

PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **No limite da ficção: comparações entre literatura e RPG - Role Playing Games**. 139 f. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) - Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2007. Disponível em: <https://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-PEREIRA-farley.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2018.

PRIETTO, Thiago Goulart. Literatura e os jogos de RPG: trajetória de apropriações e intertextos. **Translatio**, Porto Alegre, n. 6, p. 76-83, 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/translatio/article/view/44670/28368>. Acesso em: 17 jan. 2018.

SAVOLAINEN, Reijo. Information use and information processing: Comparison of conceptualizations. **Journal of Documentation**, Londres, v. 65, n. 2, p. 187-207, 2009. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00220410910937570/full/html>. Acesso em: 05 maio 2021.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008, 268f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <https://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000147706> Acesso em: 10 out. 2014.

SCHNEIDER, Edward; HUTCHISON, Brian. Referencing the Imaginary: an analysis of library collection of role-playing game materials. **Reference Librarian**, v. 56, n. 3, p. 174–188, 2015. Disponível em: <https://search-ebshost-com.ez45.periodicos.capes.gov.br/login.aspx?direct=true&db=lih&AN=103188161&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 01 maio. 2020.

SERAFIM, Lucas Almeida; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Competências em informação e lazer levado a sério: um novo espaço de interlocução. **Pesq. Bras. em Ci. da Inf. e Bib.**, João Pessoa, v. 10, n. 1, p. 264-275, 2015. Disponível em: <https://www.okara.ufpb.br/ojs2/index.php/pbcib/article/view/25364>. Acesso em: 25 nov. 2017.

SILVA, Daniela do Nascimento. Recursos Educacionais Abertos como fontes de informação. **Encontros Bibli**, v. 20, n. 44, p. 59-72, set./dez., 2015. Disponível em: <http://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2015v20n44p59/30424>. Acesso em: 09 set. 2020.

SILVA, Gabriela Prates da; CARVALHO, Amanda Schmidt. Tesauro sobre Role Playing Game (RPG) de Mesa. , 18. jun. 2020. **figshare**. Disponível em: http://figshare.com/articles/online_resource/Tesauro_sobre_Role_Playing_Game_RPG_de_Mesa/12505871/1. Acesso em: 23 jul. 2020.

VELOSO, Wilze de Santana. **O Roleplaying Game aplicado como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas**. São Cristóvão, SE, 2019. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Curso de Biblioteconomia e Documentação, Departamento de Ciência da Informação, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2019 Disponível em: <http://ri.ufs.br/handle/riufs/11582>. Acesso em: 10 set. 2019.

WALSH, A. The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement. **Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education**, v. 6, n.1, p. 39-51, 2014. Disponível em: <http://noril.uib.no/article/view/2506/2234>. Acesso em: 19 out. 2014.

WILSON, T. D. Human Information Behavior. **Informing Science**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 49–55, 2000. Disponível em: <https://www.inform.nu/Articles/Vol3/v3n2p49-56.pdf>. Acesso em: 4 ago. 2020.

WILSON, T. D. On user studies and information needs. **Journal of Documentation**, [S. l.], v. 62, n. 6, p. 668–670, 2006. Disponível em: www.emeraldinsight.com/0022-0418.htm. Acesso em: 4 ago. 2020.

_____. On user studies and information needs. **Journal of Documentation**, Londres, v. 31, n. 1, p. 3-15, 1981. Disponível em: <http://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/eb026702/full/html>. Acesso em: 05 maio 2021.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. Definição e história. In: WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2003. Disponível em http://books.google.com.br/books/about/Imagin%C3%A1rio_O.html?hl=pt-BR&id=dJIOJpdmsVcC&redir_esc=y. Acesso em: 27 de nov. 2017.

ZAIDAN, P.; MOREIRA, M.; JARDIM, H.; DIAS, J. O Comportamento Informacional dos Jogadores de League of Legends. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 6, n. 1, 23 jun. 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17010>. Acesso em: 21 jul. 2020.

Endereço dos(as) Autores(as):

Amanda Schmidt Carvalho
Endereço Eletrônico: schmidt.nanis@gmail.com

Gabriela Prates da Silva
Endereço Eletrônico: prates.silva.gabi@gmail.com

Rodrigo Silva Caxias de Sousa
Endereço Eletrônico: rodrigo.caxias@ufrgs.br