



Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública?

Jeferson Antunes^I

<http://orcid.org/0000-0002-2969-5788>

João Bosco Dumont do Nascimento^{II}

Maria Cleide Rodrigues Bernardino^{III}

Zuleide Fernandes de Queiroz^{IV}

Jonathas Luiz Carvalho Silva^V

^I Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil.
Doutorando em Educação.

^{II} Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil.
Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Regional Sustentável.

^{III} Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil.
Doutora em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília.

^{IV} Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil.
Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Ceará e Pós-Doutorado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

^V Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil.
Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Federal da Bahia.

<http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344/3056>

A média de leitura dos brasileiros é fator periclitante para a construção do conhecimento, que se dá a partir da leitura do mundo e da palavra. A mediação da leitura

propõe atuação do profissional da informação como forma de interação com o usuário em vistas de incitar, dialogar e participar do processo de leitura; tal ação pode ser realizada por meio do RPG, um jogo cooperativo de contar histórias, que tem no livro e na leitura suas bases. O presente estudo tem por objetivo abordar as práticas de mediação da leitura na Biblioteca Pública Estadual Governador Menezes Pimentel, em Fortaleza - CE, através do jogo cooperativo RPG, visando reconhecer a dinamização de atividades entre o público jovem. Neste estudo utilizamos da pesquisa de campo para mapear os atores, realizamos entrevistas semipadronizadas e analisamos estes dados de forma qualitativa, através de análise do discurso, buscando saber como se dá esse processo. Descobrimos que a atividade conjunta entre a instituição pública e os jogadores de RPG propicia um espaço agradável para a mediação da leitura, compreendendo as limitações do acervo, a necessidade do estudo de usuários e outras possibilidades de mediação.

Palavras-chave: Jogos cooperativos. Mediação da leitura. Biblioteca pública.

Cooperative games and reading mediation: why not in the public library?

The average reading of the Brazilians is a vulnerability factor for the construction of knowledge, that's up from reading the world and word reading. The Reading mediation proposes professional performance information as a form of interaction with the user for the inciting, dialogue and participate in the reading process; such action can be performed using the RPG, a cooperative game of storytelling, which has the book and reading their bases. This paper has the objective of approaching the mediation practices of reading in the Public State Library Governador Menezes Pimentel, Fortaleza - CE, through the RPG cooperative game, aiming to recognize the dynamization of activities among the young public. In this

study we used the field research to map the actors, we conducted semi-double interviews and analyzed these data in a qualitative way, through discourse analysis, seeking to know how this process occurs. We found that the joint activity between the public institution and RPG players provides a nice space for reading mediation, understanding the limitations of the collection, the need to study users and other possibilities of mediation.

Key-words: Cooperative games. Reading mediation. Public library.

Recebido em 24.01.2017 Aceito em 05.12.2019

1 Introdução

As discussões acerca dos hábitos de leitura do brasileiro motivam estudos, apoiando-se no contexto pedagógico da alfabetização; na ciência da informação com vistas a mediação da leitura; sobre a leitura do mundo e da palavra. Está claro que com a atual média de leitura, o brasileiro vive em um cenário alarmante no que condiz a construção do conhecimento.

O conceito de mediação da informação, do campo de estudos da ciência da informação, diz respeito a atuação do profissional da informação sobre formas e meios de propiciar sua interferência, direta ou indiretamente, para satisfazer a necessidade informacional do usuário (ALMEIDA JÚNIOR, 2009).

Desta abordagem, deriva o conceito de mediação da leitura, onde a interferência está ligada diretamente a um processo que visa instigar, participar, dialogar, e tornar-se cúmplice do sujeito no ato de ler (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007).

Os jogos cooperativos, por sua vez, estão conectados com a história de vida do ser humano, propiciando momentos de prazer e fruição criativa por meio de atividades lúdicas.

Neste estudo temos a mediação da informação e a mediação da leitura como fundamentos teóricos, dialogando com os fundamentos dos jogos cooperativos para a promoção da leitura em espaços informacionais. Estes três pontos teóricos dialogam através da interação humana, em que a leitura de mundo e da palavra acontece na perspectiva da interação social, é o ser humano, portanto, sujeito da aquisição da informação para transformação em conhecimento a partir do lúdico, da criatividade e do contar histórias (SILVA, 1991).

No campo dos jogos cooperativos, os *role-playing games*¹ (RPG) são jogos fundamentados na leitura, analógicos, que utilizam da contação de histórias coletivas para criar momentos significantes entre os participantes.

A partir destes apontamentos e reflexões, tomemos como ponto de partida o seguinte questionamento: Como se dá a prática de mediação da leitura na Biblioteca Pública Estadual Governador Menezes Pimentel (BPEGMP), em Fortaleza, Ceará, no âmbito do jogo cooperativo RPG?

Para tanto, tomemos como objetivo deste estudo abordar as práticas de mediação da leitura na Biblioteca Pública Estadual Governador Menezes Pimentel, em Fortaleza – CE, através do jogo cooperativo RPG, visando reconhecer a dinamização de atividades entre o público jovem.

Nosso propósito é o de reconhecer uma experiência de utilização do RPG como ferramenta de mediação da leitura entre os jovens. Para isso, necessitamos compreender os conceitos de mediação da leitura e dos jogos cooperativos e como estes dialogam com a realidade. Isto posto, investigar e descrever as ações efetuadas nesse aporte nos auxilia na obtenção do nosso objetivo.

Utilizamos de pesquisa de campo para investigar ações que reúnam o RPG e a mediação da leitura em espaços públicos, onde descobrimos que a BPEGMP, realiza atividades desta categoria com o público jovem.

Mapeamos então os atores responsáveis pela ação, realizando um contato inicial e, a partir de então, utilizamos de entrevistas semipadronizadas (FLICK, 2009) com o objetivo de saber como se dá a ação. Nossa pergunta de partida foi: “Como se iniciou o projeto do RPG no espaço da biblioteca pública? ”, a partir desta realizamos diversas indagações que respondessem ao propósito desta pesquisa.

Estas entrevistas foram transcritas e então analisadas por meio da análise de discurso, em que a realidade social objetivada neste estudo é apresentada para determinar os processos existentes (FLICK, 2009). Portanto, este é um estudo de natureza qualitativa, uma vez em que o objetivo está ligado diretamente a subjetivação da atividade.

Notamos que o dinamismo da coordenação de Políticas de Livro, Leitura, Literatura e Bibliotecas (CPLLLB) da Secretária de Cultura do Estado do Ceará (SECULT/CE), a participação dos jogadores de RPG e dos profissionais da informação da biblioteca pública, vieram a fomentar um espaço agradável para a mediação da leitura com jovens e adultos. O público participante apresenta um perfil diferenciado, onde suas leituras de referência para o jogo de RPG podem ser parcialmente encontradas no

¹Traduzido para o português como jogo de interpretação de personagens.

âmbito da biblioteca pública, cabendo um estudo de usuário, para ampliação desta satisfação das necessidades informacionais.

Objetivamos contribuir para o campo da ciência da informação e aos atuais e futuros profissionais da informação, ao relatar, explicar e refletir sobre a ação estudada com vistas a fomentar a leitura através dos jogos cooperativos, aliando o lúdico a leitura, escrita e a contação de histórias em espaços informacionais.

Portanto, o presente trabalho se justifica, para além da contribuição ao ato de ler, reunindo, de forma interdisciplinar, conceitos que estão em áreas próximas do conhecimento (a ciência da informação e a educação) e que podem dialogar para a resolução de problemas que seriam de difícil aceção quando pensados de forma compartimentalizada.

2 Abordagem teórico-crítica

Para iniciarmos a abordagem acerca da mediação da leitura a partir dos jogos colaborativos no espaço das bibliotecas públicas, faz-se necessária reflexão teórico-crítica acerca da importância da leitura, do conceito de mediação e da mediação da leitura; conceituar os jogos e sua importância, para então, compreendermos a diferença entre jogos colaborativos e jogos competitivos e inserirmos os jogos de interpretação de personagens (RPG) onde, neste contexto, se apresentam como ferramentas interativas de mediação da leitura nestes espaços.

2.1 Importância da leitura e a leitura na sociedade brasileira

Na leitura tomamos consciência do universo a nossa volta, não é só a leitura dos livros, mas a leitura do mundo, uma percepção de sentidos e subjetivos que está a nossa volta, nos faz perceber a realidade e refletir sobre ela (FREIRE, 1996). É na multiplicidade da leitura que nos apropriamos do mundo e do contexto em que vivemos.

A leitura é uma experiência ontológica, iniciada na leitura do mundo, ao qual sucede a leitura da palavra. É na infância onde ocorrem nossas primeiras leituras, ampliando a capacidade de perceber-se, das relações, do universo da linguagem dos adultos e das crianças que se expressam em contextos mais amplos, mesmo em momentos em que não existe a palavra (FREIRE, 1991).

Constata-se, pois, que o ato de ler, tanto o mundo quanto a palavra, são constitutivos humanos, por inter-relacionar a linguagem entre as gerações, situações e reflexões de mundo. "A leitura crítica sempre leva à produção ou construção de um outro texto, o texto do próprio leitor [...] a leitura crítica deve ser caracterizada como um projeto, pois se concretiza numa proposta pensada pelo ser-no-mundo" (SILVA, 1991, p. 81).

Ao pensarmos a leitura da palavra, no Brasil, constata-se que menos da metade da população brasileira pode ser considerada leitora, e, que mesmo nesse universo, o índice de leitura é inferior a 2 livros por ano, enquanto nos Estados Unidos e na França esta média é, respectivamente, 11 e 7; os exemplos de países com maiores índices que os nossos são infundáveis, como na vizinha Argentina que é de 3,2 livros por ano (PLANO..., 2010; INSTITUTO..., 2016).

Contraditoriamente o Brasil é o país que tem a maior produção editorial da América Latina, sendo responsável por mais da metade dos livros editados no continente, tendo uma das indústrias editoriais mais bem sucedidas do mundo² (LINDOSO, 2004).

Estes breves dados expõem a fragilidade das nossas políticas de incentivo à leitura e acendem o sinal vermelho em relação ao nosso futuro. Desta forma, este estudo, compreendendo a importância da leitura e o panorama brasileiro, buscando apresentar experiências que aproximam as pessoas do ato de ler.

2.2 Mediação da informação e mediação da leitura

A mediação da informação é um processo ao qual,

[...] toda ação de interferência - realizada pelo profissional da informação -, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, plena ou parcialmente, uma necessidade informacional (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p.3).

Para tanto, o profissional da informação busca, de forma implícita ou explícita, preencher as necessidades de acesso a informação de um usuário.

De forma implícita, esse processo ocorre em espaços informacionais em que são desenvolvidas ações sem a presença dos usuários; de forma explícita, a mediação ocorre com a presença dos usuários, mesmo que de forma virtual (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007).

No processo de mediação da informação o usuário tem papel central, deixando de ser um mero receptor, ele é parte do processo e define, a partir de suas necessidades, o que é uma informação; só existe informação se esta tem o papel de transformar o conhecimento (ALMEIDA JÚNIOR, 2009).

2 O mercado editorial brasileiro movimentou pouco mais de R\$ 5,4 bilhões por ano, de acordo com a Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (FIPE/USP).

"A informação é efêmera e se concretiza apenas no momento em que se dá a relação do usuário com o suporte que torna possível a existência dela" (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p.10) no âmbito das relações, a mediação da informação diz respeito justamente a isto, os processos inter-relacionais para a aquisição da informação que se pretende conhecimento, desta forma, "a mediação da informação não é um recorte de tempo estático, ela resulta da relação dos sujeitos com o mundo" (SILVA, 2015, p. 8).

Apresentam-se três pontos centrais que norteiam o conceito de mediação: seu caráter dinâmico e relacional; construção de conhecimento a partir da interação entre os indivíduos; e a investigação referente à interferência promovida pela prática em que percebemos o caráter interacionista e dialético do conceito, mas também prático e processual nas ações humanas (SILVA, 2015).

A mediação da leitura, é um processo em que o profissional da informação tem a "responsabilidade de acompanhar um leitor durante a sua formação ou mesmo depois de formado (na medida em que a formação é contínua) quando em dúvida ou desencorajado, solicita uma sugestão" (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007, p.8), o mediador da leitura faz parte do universo de significado do leitor, uma vez que constrói, na relação social, uma relação intrínseca com o universo que o cerca.

Um aspecto fundamental dessa ação vai além de sugerir leituras e enfatizar sua importância, mas motivar o leitor na partilha do que é adquirido, que acompanha de cumplicidade o ato de ler entre os sujeitos envolvidos, estando dispostos, ambos os sujeitos a discutir e a trocar ideias (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007).

Isto posto, pela relevância social do ato de ler, o papel do agente que medeia a leitura, seja um agente de leitura ou bibliotecário, está para além de disseminar informações, compreendido como um paradigma limitante, mas o de interferir na realidade dos usuários a partir da interpelação com os sujeitos

[...] a relevância da mediação para construção do conhecimento, de sorte que se configura como elemento histórico e social de ligação, intervenção, interferência, solução de conflitos, transformação, interação tão necessária em áreas do conhecimento [e mais amplamente na sociedade], visando auxiliar em uma realidade comumente enviesada por uma modernidade/pós-modernidade fragmentada e passível de incertezas e inseguranças (SILVA, 2015, p. 8).

A construção de sentido, a partir da mediação, como fenômeno dialógico, construtivo e socialmente referenciado nos oferece a

possibilidade da construção coletiva e plural do conhecimento por meio de intervenções e interferências da biblioteca com a comunidade de usuários a partir da pluralidade dos sujeitos que participam da ação, estando além da sistematização e oferta linear de acervos e referências bibliográficas.

2.3 Definindo os jogos cooperativos

Os jogos fazem parte da história do ser humano, enchendo de significado atividades lúdicas que são pensadas com uma vocação social, capazes de interação, com um sentido e contribuem para a socialização de temas e pessoas (HUIZINGA, 2000; CAILOIS, 1990).

Os jogos afetam a realidade de seus participantes pois oferecem: a) Metas que geram um senso de objetivo claro; b) regras que estimulam os participantes a explorar criativamente possibilidades; c) trazem um sistema de feedback claro, que demonstram o progresso para se atingir a meta; e d) tudo isso possibilitado por meio da participação voluntária (MCGONIAL, 2012).

Os jogos cooperativos e competitivos têm essa mesma estrutura: metas, regras, *feedback* e participação voluntária. Nos jogos competitivos a rivalidade gera uma onda que descaracteriza o ser humano quanto ser social, favorecendo uns em detrimento de outros, fortalecendo o individualismo e a racionalidade instrumental (MATURANA, 2002).

Joga-se para vencer os outros, joga-se para ser o melhor, excluindo o outro pelo processo, apresentando a vitória individual como resultado da ação. "A hipervalorização da competição se manifesta nos jogos por meio da ênfase no resultado numérico e na vitória" (BROTO, 2013, p. 61) o que nos leva a perceber o jogo competitivo como uma estrutura rígida, ao qual, o processo que o conduz é desinteressante, e apenas o resultado importa.

Nos jogos cooperativos a situação se inverte. O processo é tão importante quanto o resultado, sua estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros, estabelece o jogo cooperativo como uma atividade onde todos os participantes podem ter igual importância.

Joga-se para superar desafios, joga-se por gostar do jogo e pela satisfação de jogá-lo, nestes jogos o esforço cooperativo é a ferramenta para vencer, muito mais importante torna-se, portanto, reconhecer o outro como parceiro, que divide com você o mesmo interesse em um processo onde as pessoas se complementam (BROTO, 2013; ALMEIDA, 2011,; ALMEIDA 2010).

A finalidade dos jogos cooperativos é o brincar com o outro, o sucesso e o fracasso são compartilhados, todos fazemos parte do mesmo jogo (ALMEIDA, 2010). Essa ideia central da atividade cooperativa vem de

encontro ao status quo, que apresenta a competição como a forma de resolução de situações problema através da geração de conflitos, criando uma massa de perdedores em prol de alguns poucos vencedores.

2.4 O que é RPG?

O *role-playing game* (RPG) é um jogo cooperativo que tem por objetivo o contar histórias, sentados no entorno de uma mesa com livros, dados, fichas de personagens, lápis, borracha, mapas e ilustrações. São histórias não-lineares, sem prazo para acabar, reunindo pessoas ao redor de um universo de fantasia, onde todos são autores e leitores deste mundo.

O *Dungeons&Dragons*³ (D&D), primeiro e mais famoso título de RPG, foi criado em 1974 pelos norte-americanos Gary Gygax e Dave Arneson inspirados nos *wargames*⁴ e em títulos com O Senhor dos Anéis, O Hobbit, As crônicas de Narnia, e nos mundos de fantasia de Fritz Leiber, Robert E. Howard, Gardner F. Fox e na mitologia clássica (GYGAX; ARNESON, 1974).

Os autores conceberam diretrizes (regras) para se contar histórias cooperativas nestes universos (ao qual os participantes chamam de cenário de campanha) de forma acessível, lúdica e recheada de referências as obras citadas. O tema de D&D é a fantasia medieval, a idade média europeia, com histórias de princesas, elfos, bruxas, anões, deuses e dragões.

O RPG DUNGEONS & DRAGONS é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta (MEARLS, 2014, p. 4, tradução nossa).

A estrutura deste jogo cooperativo admite papéis para cada um dos participantes, normalmente, um deles assume o papel de narrador ou mestre do jogo, e os demais constroem⁵ personagens específicos

3 A mais famosa abordagem do jogo, no Brasil, é o desenho animado Caverna do Dragão; no Japão, o jogo se apresenta, também, através da animação Record of Lodoss War, que fez sucesso também no Brasil.

4 Jogos com temáticas de guerra, que utilizam miniaturas e tabuleiros, no Brasil, temos como exemplo os jogos da linha War (em suas várias edições e temas).

5 Quando falamos em construir o personagem estamos falando em sentido literal, o jogador usa das regras para dizer como será seu personagem estatisticamente usando a ficha de personagem, e deve também escrever a história do personagem que está construindo, ilustrá-lo e contar aos outros participantes como é o temperamento deste personagem e sua história.

(geralmente heróis) que vão interpretar dentro da história. O narrador é aquele que conduz a história, cria ou escolhe os rumos da história, em *Dungeons&Dragons* (D&D), ele possui, inclusive, livros específicos para sua preparação; todos os jogadores leem o livro indicado para os jogadores, o narrador, além deste, tem a leitura recomendada de mais dois livros preparados especificamente para ele.

As regras do jogo delimitam o que os jogadores e os personagens criados pelo narrador, dentro da história, podem ou não fazer. No decorrer da história, vão sendo apresentadas as metas para o cumprimento dos objetivos de cada jogador e, à medida que a história transcorre, os personagens dos jogadores recebem pontos que tornam seus personagens mais poderosos (feedback), além de habilidades, inimigos e aliados dentro da estrutura narrativa. O RPG é um jogo de contar de histórias, e boas histórias são recheadas de tramas e aventuras.

Além do D&D, existem vários outros jogos de RPG, inclusive uma grande coleção de jogos brasileiros. *Vampire The Mascarade* (VtM), é um jogo de RPG que tem como inspiração os contos sobre vampiros, tendo, como literatura indicada, as obras de Anne Rice, Richard Matheson, Bram Stoker, Barbra Hambly, Theodore Sturgeon, Neil Gaiman e vários outros autores (ACHILLI, et al, 2011) do campo da literatura de horror, mistério e terror. VtM é utilizado para contar uma história cooperativa contemporânea sobre os vampiros convivendo na sociedade humana.

D&D possui cinco edições, cada uma com livros específicos e regras diferentes, o jogador, para poder participar de uma partida do jogo deve conhecer estas regras, que estão postas no Livro do Jogador de D&D que contém, em sua 5ª edição, 316 páginas. VtM possui 518 páginas. Os livros de RPG são realmente grandes, bem ilustrados, muito bem-acabados e alguns destes são encontrados apenas em inglês.

Este jogo cooperativo tem como ferramenta principal o livro, e a partir deste, são contadas histórias cooperativas conduzidas por um jogador (interpretando vários personagens; descrevendo cenas, locais e objetos) e os demais interpretam os personagens principais. A leitura e as referências literárias têm papel de destaque na prática, a partir desta análise/descrição, e dos pressupostos teóricos aqui levantados, refletimos que o RPG tem potencial diferenciado quando pensado a partir da mediação da leitura.

3 Metodologia

A partir de pesquisa de campo descobrimos que na biblioteca pública do Estado do Ceará, Governador Menezes Pimentel⁶, situada na cidade de Fortaleza, existe uma ação que é realizada com enfoque na prática do RPG. Desta forma, realizamos várias visitas a grupos de RPG na cidade de Fortaleza, em alguns encontros de jogadores, buscando informações sobre a ação e os sujeitos que fazem parte de sua implementação.

Nesta investigação descobrimos que a coordenadoria de Políticas de Livro, Leitura, Literatura e Bibliotecas (CPLLLB), da Secretária de Cultura do Estado do Ceará (SECULT/CE), realmente realizava estas ações, que acontecem no espaço da biblioteca pública em parceria com alguns jogadores da cidade, que fazem parte da organização.

Desta forma elegemos os quatro responsáveis pela organização, um da CPLLLB que é responsável e propositor da ação; um da biblioteca pública do Estado do Ceará, responsável local da instituição pela ação; e dois jogadores de RPG que tomam a frente na organização e divulgação da atividade.

Optamos pela utilização do método de entrevista semipadronizada, onde o roteiro de perguntas apresenta uma questão aberta que é confrontada, para uma melhor reflexão acerca do que é dito pelo respondente (FLICK, 2009, p. 149), o que nos proporciona a oportunidade de aprofundamento sobre o tema estudado. Nossa pergunta de partida foi: "Como se iniciou o projeto do RPG no espaço da biblioteca pública?", a partir desta pergunta, realizamos diferentes aprofundamentos para atingir os objetivos desta pesquisa.

Para análise destes dados optamos pela análise de discurso, ao qual combinam procedimentos de análise do conhecimento e da linguagem dentro destes discursos, sobre o tema estudado, onde a realidade social objetivada neste estudo é apresentada para determinar os processos a qual estudamos (FLICK, 2009).

Nesta análise, sistematizamos as ideias que nos auxiliem a cumprir nosso objetivo de pesquisa, elencando respostas que possam ser inter-relacionadas, demonstrando as relações da atividade estudada, a importância da mediação da leitura e do RPG, o contexto histórico e o perfil dos participantes do *hobby*; buscando possíveis conexões dentro das falas dos respondentes que evidenciam estes fatores.

A natureza da pesquisa é eminentemente qualitativa que "trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes" (MINAYO, 2013, p. 21). Estes

6 A biblioteca funcionava no espaço Dragão do Mar, situado na Praia de Iracema, no entanto, com sua reestruturação ela se encontra, em caráter provisório, no Espaço Estação situado no centro da cidade de Fortaleza.

elementos nos apresentam condições para compreendermos de que forma a ação ocorre e quais as relações estabelecidas, para além de dados estatístico, propiciando a reflexão sobre a importância da ação.

Desta forma, nossa finalidade de pesquisa, acerca da mediação da leitura a partir dos jogos colaborativos no espaço das bibliotecas públicas, tem um caráter explicativo, onde nossa principal questão é a de esclarecer os fatores que levam a ocorrência da ação estudada, visando conhecer melhor a realidade (GIL, 2009), dialogando, para além de um ensaio teórico-crítico, com o universo dos atores que compõem a ação.

Seguindo o pré-disposto na resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016 (CONSELHO..., 2016), que dispõem sobre as normas de submissão de pesquisa social ao comitê de ética, utilizamos termo de consentimento livre e esclarecido, garantindo o anonimato aos sujeitos da pesquisa. Assim sendo, compreendemos que, garantido o irrestrito anonimato dos sujeitos desta pesquisa, não existe a necessidade de encaminhamento ao comitê de ética (CASTRO, 2016).

4 Resultados e discussões

Na BPEGMP, jogadores de RPG encontram espaço para praticar seu *hobby*. Esta ação foi proposta pela CPLLLB, SECULT/CE, e tem por objetivo aproximar o público jovem do espaço da biblioteca pública.

Para melhor compreender esta ação, sua ligação com as práticas de leitura e a mediação da leitura realizamos entrevista semipadronizada (FLICK, 2009) com os atores responsáveis pela articulação da atividade no espaço da biblioteca e com os envolvidos na organização dos jogadores de RPG. Através da análise dos discursos apresentados temos por objetivo reconhecer de que forma se deu esta ação e de que forma o RPG dialoga com a mediação da leitura neste espaço.

4.1 O RPG como atividade estratégica de mediação da leitura na Biblioteca Pública Governador Menezes Pimentel

Nossa pergunta de partida foi: “Como se iniciou o projeto do RPG no espaço da biblioteca pública?”, a partir desta pergunta, elencamos os seguintes trechos das entrevistas:

Respondente 01 - Ele começa a ser percebido quando na bienal de 2006, se não me falha a memória, nós levamos jogo de RPG para bienal do livro [...]. Quando a gente, a biblioteca pública, ela muda para o espaço estação, foi um dos convites que eu fiz: Porque a gente não tem um sábado de RPG na biblioteca pública? Aí dois grupos nos procuram, né [...] um grupo permanece até hoje e o outro grupo já não faz mais seus encontros lá.

Respondente 02 - É assim, o RPG ele tá dentro de uma proposta que a gente resolveu encaminhar, fazer logo quando a gente veio pra esse espaço aqui [...]. Esse primeiro contato foi através da nossa coordenadora, logo quando a gente iniciou essa parte da programação foi uma ideia dela, de que a gente pudesse tá realizando, e aí ela foi elencando algumas coisas que ela tinha conhecimento e que tinha contato dessas pessoas.

Respondente 03 - A gente começou através da coordenadora de políticas de Livro, Leitura, Literatura e Bibliotecas, que é uma pessoa que eu já conheci no meio "RPGístico" porque ela ajudar bastante, eu entrei em contato com ela e perguntei se tinha um espaço lá, já que eu fiquei sabendo que ela queria atividades que trouxessem pessoas pra biblioteca. E aí nós pensamos em ter um espaço lá que seria um encontro mensal.

Respondente 04 - Ele foi algo que foi planejado, que foi estudado. E assim, era uma maneira de ter mais um espaço que poderíamos utilizar o equipamento, esse equipamento público, equipamento cultural dentro da nossa cidade. Essa necessidade, afinal de contas a biblioteca, claro, a função principal da biblioteca é você ver livros, você estudar, fazer pesquisa, mas também é um espaço também que você pode até trabalhar a ludicidade, e por incrível que pareça o RPG, ele é dentro da ludicidade, ele é algo lúdico, então a biblioteca ela pode também trazer esse artifício para nós, então trazer o RPG - que vem do livro - para dentro de uma biblioteca, de certa forma, foi quase que um casamento.

O RPG aparece, portanto, no espaço da biblioteca, a partir de sua reestruturação, existindo uma necessidade de fomentar o acesso ao aparelho à CPLLLB, que já tinha conhecimento sobre a prática, articula o uso do espaço para a prática do *hobby*, com o intuito de mobilizar as pessoas à conhecerem este novo espaço.

Destarte, a ocupação do espaço se apresenta como uma formulação de política pública, não sendo decidida no vácuo e nem sendo executadas desta forma, mas pensadas a partir dos sujeitos que participam da implementação, mitigando as possibilidades de falha com a garantida participação e diálogo entre *policy-makers* e *policy-takers* (DENHARDT, 2012).

Desta forma, a política cultural não se limita a áreas pontuais, está se ocupa da ação cultural com um sentido contínuo por toda a vida e em todos os espaços sociais, não devendo ser reduzida apenas ao discurso ou ao estético, ela deve estimular, portanto, a ação coletiva, de maneira organizada, autogestionada, reunindo as iniciativas mais diversas de todos

os grupos e não só no plano político, mas, também no social e recreativo (CANCLINI, 2001).

Quanto a forma de ocupação deste espaço, os respondentes discorrem:

Respondente 02 - Olha as nossas parcerias que a biblioteca tem feito com a sociedade civil é muito nisso, assim, a gente entra com a estrutura de espaço, de equipamento e também de divulgação.

Respondente 03 - Eles têm um pátio que se chama Pátio Raquel de Queiroz [...] e nesse espaço a gente faz esse encontro, é um espaço bacana e como nosso encontro é a tarde as vezes o pessoal reclama de calor e tudo, mas é normal é um espaço muito bom.

Respondente 04 - O espaço, ele é bem dinâmico toda a biblioteca ela tem essa característica quando ela se forma, a estrutura dela arquitetônica traz, ela vem trazer pra essa questão da dinamicidade é o legal é justamente como eu tinha falado antes, a questão de você integrar, né, o público com as atividades do espaço.

A organização espacial é um fator importante aqui, já que o jogo necessita de mesas e cadeiras, de espaço para os participantes se acomodarem, o espaço da biblioteca pública oferece esse conforto. O RPG é um jogo dialogado, existe muita conversa, muitas pessoas falando ao mesmo tempo, e um local dinâmico onde possa existir espaço suficiente para todos se mostra atender as expectativas dos respondentes. A atividade é uma parceria, onde a biblioteca entra com o espaço e a divulgação e os participantes fomentam a atividade.

O RPG na cidade de Fortaleza encontra dificuldade na apropriação dos espaços públicos para que os jogadores possam se encontrar, trocar ideias e interagir, na fala do respondente 01, encontramos um pouco deste panorama:

Respondente 01 - Ele começa a ser percebido quando na bienal de 2006, se não me falha a memória, nós levamos jogo de RPG pra bienal do livro. Nisso o grupo que se associou a esse jogo, a esse encontro na bienal do livro, eles depois viram o espaço da biblioteca, porque aí eles foram pro Dragão do Mar, foi um período que o RPG ele cresce muito, mas também começa a ser expulso de alguns espaços públicos tipo a Praça Portugal, tipo alguns shoppings que eles se encontravam e foram pro Dragão do Mar. Do Dragão do Mar viram a biblioteca. Na biblioteca pública, naquele momento, acho que o RPG não era muito conhecido. Então houve um processo de rejeição dos próprios funcionários.

Nesse discurso notamos que os participantes já tentaram interagir outras vezes com o espaço da biblioteca pública, que antes da reestruturação era situada no espaço Dragão do Mar, sendo rejeitado pelos próprios funcionários à época. Denota-se, mais uma vez, a importância da rede formada entre CPLLNB, a BPEGMP e os jogadores de RPG.

Buscamos compreender por meio do discurso dos respondentes qual o perfil dos participantes, onde estes apresentam algum conhecimento:

Respondente 01 - Mas para mim o jogador de RPG, principalmente aquele que faz a mediação, o narrador. Cara, para mim eles são leitores e são leitores de outras histórias. Eu acho que eles são muito mais, quando eu falo fantasia, eu falo fantasia vindo desde os mitos, as próprias as fábulas, a idade média é muito fértil também para os jogos de RPG. A literatura que traz esse período também eles leem muito e história, entende. Eu vejo muito, por exemplo, nos RPGistas que eu conheço, principalmente os narradores, você vê pessoas formadas em filosofia, pessoas formadas em história [...] e no próprio jogo ele faz referências que você em determinada coisa você tem que ter conhecimento ou então você não consegue ser jogador.

Respondente 02 - As outras pessoas que estão longe da biblioteca e da literatura também, e a gente sabe que esse grupo do RPG – que é essas pessoas que acompanham – eles leem muita a parte de literatura fantástica. Por conta disso a gente já sentiu falta que a própria biblioteca, nas suas coleções não tem esse material, não tem essa literatura. Então o RPG [...] trouxe já foi um incentivo a nós bibliotecários, a diretoria a pensar em seu desenvolvimento das coleções ter a literatura do RPG, essa literatura que atinge esse público, que é uma literatura jovem voltado pro juvenil.

Respondente 03 - O público que frequentou esses encontros lá ainda é um público jovem, mas com questão, por exemplo, de gênero, eu acho que foi bem dividido.

Respondente 04 - São mais velhos, varia entre 20 e até passando um pouquinho dos 40, mas aí a gente tem uma porcentagem mesmo eu diria entre 15%, entre 10% a 15% mesmo, entre 14 a 16 anos, mas uns 40% a 60% do público vai variando entre 20 a mais de 30 anos.

O público jovem é participante destes encontros, sendo reconhecidos pelos respondentes como leitores, principalmente de literatura fantástica, mas também de fabulas, mitos e livros de história.

Eles têm um perfil jovem, alguns universitários, e suas preferências de leitura interferem diretamente no cotidiano da organização.

Aqui tomamos vistas a necessidade do estudo de usuário, para que o profissional da informação possa reconhecer quais as necessidades de informação deste que “não deve ser visto apenas como ponto central/cognitivista, mas como ponto central no âmbito das interações que conduzem ao paradigma social” (SILVA, 2012, p. 105) percebendo os usuários não como consumidores da informação posta, mas tendo a informação como construto social a partir das interações.

Desta forma, reconhecer os processos históricos e cronológicos, os processos humanos, os processos psicossociais, os processos institucionais e pedagógicos (SILVA, 2012) fornece ao profissional da informação, comedido nesta ação, a possibilidade de mediar a informação e, conseqüentemente a leitura, a partir de um todo mais amplo e complexo que leve em conta não só as necessidades explícitas, mas também as necessidades implícitas de informação.

Em muitos pontos das entrevistas, os respondentes relatam sobre a necessidade de qualificação do acervo da instituição, principalmente quanto aos livros de RPG:

Respondente 01 - A biblioteca pública ela tem um acervo muito pobre para literatura do jovem, tanto que é esse o acervo que a gente tá querendo, o que eu mais pedi que indicassem, não só os bibliotecários da biblioteca, pra próxima aquisição de livros pra biblioteca pública.

Respondente 02 - A gente não tem esse acervo, mas já está aqui da programação, já estamos sinalizando pros coordenadores, pros diretores que a gente necessita.

Respondente 03 - Não existe nada de RPG na biblioteca. Esse espaço anexo ele está só com uma parte do acervo da biblioteca mesmo, porque como eu disse é espaço anexo, é um espaço improvisado, mas agora que você falou é até importante porque é uma coisa que a gente pode almejar quando o espaço oficial retornar, a gente pode sugerir isso, e aí é bom tanto pra gente que joga RPG e outras pessoas que podem consultar livros, como também pra própria biblioteca em ter essa opção.

Respondente 04 - A gente encontra o que nós chamamos de narrativas, os romances, por exemplo, o principal RPG – que foi um dos primeiros RPG lançados, e praticamente o principal RPG de todos os tempos - que é o Dungeons&Dragons, o D&D, ele partiu de dentro de um livro de literatura que foi o Senhor dos Anéis, que foi escrito por um professor de literatura, J. R. Tolkien, e aí você encontra os três livros do Senhor dos Anéis, na biblioteca. E Drácula

também, você que joga Vampira Máscara e que tem como pano de fundo você ser vampiro, então como é que você vai entender o que é ser vampiro, então como é que você vai entender o que é ser vampiro? Você precisa ver um romance, o Drácula de Bram Stoker é um livro vitoriano, é um livro que data de 1800. Há um RPG brasileiro chamado O Desafio dos Bandeirantes, pura história do Brasil, tipo do Brasil colônia mesmo. Então, quais são outros tipos de livro que você pode ver? Casa Grande e Senzala do Gilberto Freyre e tem também, Escrava Isaura.

Os livros de RPG não são encontrados na biblioteca, no entanto, como vemos nos discursos dos respondentes 01 e 02, já existem ações para a aquisição destes livros, uma vez que se tornam importantes para a concretização das ações. O respondente 04, em seu discurso, denota que existem livros que servem de referência para o *hobby*, o que denota, além de conhecimento do acervo da biblioteca pública, uma quantidade de leituras mais aprofundadas voltadas a necessidade de se jogar o RPG.

A importância das obras de referência, para os jogadores de RPG, é bem situada para os respondentes, outra questão importante é levantada pelo respondente 01, que nos apresenta a possibilidade do uso do RPG como ferramenta de mediação da leitura de obras clássicas, com uma possível releitura a partir do jogo:

Respondente 01 - Um livro, ele não pode ser dissociado do tempo dele, ele não pode ser dissociado de outras coisas e Desmundo ele se passa na nossa idade média, na idade média brasileira, como eu chamo. Então eu digo assim, se eu pego isso, transformo essa história contada que é a chegada dos primeiros homens, vamos dizer a formação desses primeiros brasileiros da miscigenação, então se você pega esses meninos como a idade média é a que mais traz prazer no jogo, que mais traz argumentos para o jogo, pega isso e transforma num jogo de RPG, que eu quero ver se esses meninos não vão gostar desse livro.

Com o RPG existe essa possibilidade de mediação da leitura a partir da releitura de obras clássicas, como Desmundo, de Ana Miranda, em uma nova roupagem, em que a história do livro pode tornar-se cenário de campanha do jogo e a história contada remeter, dentro das regras do RPG, as necessidades de informação implícitas dos usuários a partir da mediação (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLI, 2007).

Fica-nos claro também o papel da literatura para o jogador de RPG:

Respondente 01 - No próprio jogo ele faz referências, que você, em determinada coisa tem que ter conhecimento ou então você não consegue ser jogador. Eu não sei se o termo é jogador, mas você não consegue porque eles estabelecem determinadas regras, que se você não tiver conhecimento da época, do que era usado na época, como era a política da época, quais eram as armas usadas na época, quais as ferramentas usadas, a vestimenta, tudo isso é capaz de você ter um personagem malformado, e esse personagem não vai conseguir interagir naquele momento.

O papel destas referências, dentro dos jogos de RPG são a de dar suporte aos jogadores no ato de contar histórias cooperativas, uma vez que o jogo se trata da idade média (por exemplo), os participantes têm de conhecer o contexto histórico em que estão virtualmente se inserindo, para que seus personagens e a interpretação sejam as melhores possíveis (MEARLS, 2014; ACHILLI et al, 2011; GYGAX; ARNESON, 1974).

5 Conclusão

Tendo em vista a baixa média de leitura do brasileiro, ações que fomentem o hábito de ler e que tenham o leitor como sujeito de seu próprio conhecimento se mostram como necessárias para a construção coletiva do conhecimento de mundo e da palavra. A mediação, como conceito, é aderente a essa percepção, inspirando profissionais da informação na realização de atividades em que a participação do usuário e a ocupação do espaço público pode ser correlacionada ao objetivo de fomento a leitura.

A mediação da leitura, como processo dinâmico e interativo, tem como objetivo tomar parte do universo do leitor, em profícua cumplicidade, partindo da ideia de encorajar, discutir e instigar o leitor; o profissional da informação deve romper com o paradigma da disseminação da informação, vivemos uma realidade complexa, onde o contato e o reconhecimento do indivíduo, como sujeito da informação, lida com aspectos de uma outra epistemologia, mais próximo ao real.

O RPG, como ferramenta que articula a mediação da leitura, apresenta seu potencial ao permitir um tipo de leitura mais profunda e lúdica, onde o usuário interage com a própria história contatada, criando rumos e perspectivas particulares e coletivas. É na cooperação que este jogo alcança o caráter interacionista, os sujeitos jogam juntos, sistematizados por um conjunto de regras, metas e *feedback* que os auxilia na construção criativa e na leitura, escrita e contação das histórias.

Para a realização da atividade do RPG na BPEGMP, a articulação entre os diversos atores possibilitou a ocupação do espaço com uma prática voltada a mediação da leitura, na busca de novos usuários que,

além de participantes, agora, atuam diretamente na organização da atividade. Este contato demonstra o quão instigante pode ser a coprodução de ações públicas pensadas a partir de arranjos institucionais que levam em conta a sociedade civil.

A biblioteca pública oferece espaço confortável aos participantes e divulgação das atividades, os jogadores buscam o público e realizam sessões abertas de jogo no espaço ofertado. Como o jogo é acessível, a organização do espaço e da atividade não requer custos elevados: papel, lápis, borracha e algumas fotocópias de ficha de personagens são custos relativamente baixos para a ação.

Faz-se necessário, dentro da atividade investigada, um estudo de usuário, que já se apresenta em curso, mas não sistematizado; a fim de reconhecer quais são as necessidades de informação destes novos usuários advindos da prática dos jogos cooperativos.

Uma vez que o perfil deste público é diferenciado, as obras de referência utilizadas são múltiplas e a própria biblioteca não comporta em seu acervo livros específicos, necessários para jogar RPG. No entanto, a mediação implícita pode auxiliar os participantes no acesso as obras de referência para o jogo, já que algumas delas existem no âmbito do acervo; e a mediação explícita, a partir da ação dos profissionais da informação, pode dialogar sobre outras obras de referência que comportem a necessidade de informação destes usuários. Mais uma vez, destacamos a importância do estudo de usuário.

Outra possibilidade levantada na pesquisa foi a de adaptação dos conteúdos clássicos da literatura para a mídia do RPG, possibilitando mediação da leitura em um nível de interação muito maior. A ideia pode ser uma proposta de ação dentro do próprio encontro, tendo em vista que, a participação dos jogadores no contexto da biblioteca pública poderia ser utilizada para testar o jogo e ofertar algum nível de *feedback*.

A pesquisa de campo, para a investigação e mapeamento dos atores, consumiu muito tempo, recursos e preparação. Não obstante, a partir desta experiência recomendamos a todos que desejem replicar a ação estudada, que façam uma análise prévia dos grupos de RPG a partir das redes sociais⁷.Torna-se claro, para este estudo, que a viabilidade da ação está intrinsecamente ligada a participação dos múltiplos atores envolvidos.

Para estudos futuros, cabe-nos reconhecer a realidade mais aproximada da ação, uma vez que a finalidade deste estudo é explicativa,

⁷Nas redes sociais os interessados em replicar a ação em seus espaços informacionais podem encontrar comunidades dos grupos de RPG de seu território, afim de ter o contato inicial com seus participantes.

buscando perceber como a ação transcorre, participando do evento e da organização, por meio da pesquisa-ação, onde poderemos formular propostas mais aprofundadas para replicação da atividade.

Indicamos como possíveis pesquisas a partir das contribuições deste estudo abordagens a partir dos seguintes temas: A mediação da leitura através do RPG no âmbito das tecnologias digitais, mediação da leitura através do RPG como serviço de informação, mediação da leitura no contexto do RPG como incentivo à formação de competências, RPG como técnica de contação de histórias coletiva em bibliotecas públicas e o RPG em outros contextos de mediação.

Referências

- ACHILLI, Justin *et al.* *Vampire: the masquerade*. Toronto: White Wolf, 2011.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *Jogos cooperativos: aprendizagens, métodos e práticas*. São Paulo: Fontoura, 2011.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *Brincar cooperativo: Vivências lúdicas de jogos não competitivos*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. *Pesq. bras. Ci. Inf.*, Brasília, v. 2, n. 1, p.89-103, jan./dez., 2009. Disponível em: <http://inseer.ibict.br/ancib/index.php/tpbci/article/view/17/39> Acesso em: 19 jan. 2017.
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; BORTOLIN, Sueli. *Mediação da informação e da leitura*. 2007. Disponível em: http://eprints.rclis.org/13269/1/MEDIA%C3%87%C3%83O_DA_INFORMA%C3%87%C3%83O_E_DA_LEITURA.pdf Acesso em: 20 nov. 2016.
- BROTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 4 ed. São Paulo: Palas Athenas, 2013.
- CAILOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANCLINI, Nestor Garcia. Definiciones em transición. In: MATO, Daniel. (Org.). *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformacionessociales em tiempos de globalización*. Buenos Aires: Clacso, 2001, p. 57-68. Disponível em: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20100912034428/estudios.pdf> Acesso em: 19 jan. 2017.
- CONSELHO Nacional de Saúde. Presidência. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, 24 maio. 2016. Seção 1, p. 44-46. Disponível em <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf> Acesso em: 28 nov. 2016.
- DENHARDT, Robert B. *Teorias da Administração Pública*. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

FLICK, Uwe. *Introdução a pesquisa qualitativa*. 3ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 24 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. *A Importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez Editora & Autores Associados, 1991.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons&Dragons: rules for fantastic medieval role playing adventure game campaigns*. Wisconsin: TSR Games, 1974.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva S. A., 2000.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. *Retratos da leitura no Brasil*. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://prolivro.org.br/home/atuacao/25-projetos/pesquisas/3900-pesquisa-retratos-da-leitura-no-brasil-48> Acesso em: 19 jan. 2016.

LINDOSO, Felipe. *O Brasil pode ser um país de leitores?: política para cultura/ política para o livro*. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

MATURANA, Humberto. *Emoções e linguagem na educação e na política*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

MEARLS, Mike. *Dungeons&Dragons*. 5th Ed. Wisconsin: Wizardsofthecoast, 2014.

MCGONIAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 33 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

PLANO NACIONAL DO LIVRO E DA LEITURA - PNLL. *Estado e sociedade atuando pelo desenvolvimento da leitura no Brasil*. Brasília: Ministério da Cultura, 2010. Disponível em: http://gestaocompartilhada.pbh.gov.br/sites/gestaocompartilhada.pbh.gov.br/files/biblioteca/arquivos/caderno_pnll_estado_e_sociedade_atuando_pelo_desenvolvimento_da_leitura_no_brasil.pdf Acesso em: 19 jan. 2016.

SILVA, Ezequiel Theodoro. *O ato de ler: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura*. 5 ed. São Paulo: Editora Cortez, 1991.

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. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89731/96288> Acesso em: 19 jan. 2017.

_____. Necessidades de informação e satisfação do usuário: algumas considerações no âmbito dos usuários da informação. *InCID: R. Ci. Inf. e Doc.*, Ribeirão Preto, v. 3, n. 2, p. 102-123, jul./dez., 2012. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/48656/52727> Acesso em: 19 jan. 2017.