

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS (CCH)
ESCOLA DE BIBLIOTECONOMIA (EB)**

DANIELLE SOUZA DE MORAES

**FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES DE JOGOS DIGITAIS EM
MÍDIA DIGITAL**

Rio de Janeiro
2018

DANIELLE SOUZA DE MORAES

**FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES DE JOGOS
DIGITAIS EM MÍDIA DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Escola de Biblioteconomia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Daniele Achilles Dutra da Rosa

Rio de Janeiro
2018

M827f Moraes, Danielle de
Formação e desenvolvimento de coleções de jogos digitais em mídia digital / Danielle de Moraes. -- Rio de Janeiro, 2018.
95 f. ; il.

Orientadora: Daniele Achilles.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Graduação em Biblioteconomia, 2018.

1. Biblioteconomia. 2. Formação e desenvolvimento de coleções. 3. Jogos digitais. 4. Jogos digitais - mídia digital. I. Achilles, Daniele, orient. II. Título.

DANIELLE SOUZA DE MORAES

**FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES DE JOGOS DIGITAIS EM
MÍDIA DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Escola de Biblioteconomia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Daniele Achilles Dutra da Rosa

Aprovado em: ____ de _____ de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Daniele Achilles Dutra da Rosa (Orientadora)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof. Dr. Alberto Calil Junior
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof^a. Dr^a. Simone da Rocha Weitzel
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Marli por me apoiar e me aturar durante toda a minha vida.

Às minhas companheiras da UNIRIO Carolina, Eliana e Lucas, vocês foram com certeza os maiores presentes que a universidade me deu.

Ao Bruno, que sempre esteve comigo.

À Merve, por me entender melhor do que ninguém.

À minha orientadora Daniele Achilles, por toda a paciência e apoio.

Aos professores, Alberto Calil e Simone Weitzel por participarem da banca de defesa deste trabalho.

RESUMO

Trata-se de uma pesquisa de caráter social e exploratório com abordagem qualitativa, que realiza um levantamento bibliográfico e tem como objetivo interligar a disciplina de Formação e Desenvolvimento de Coleções com os jogos digitais em mídia digital. Trata do histórico dos jogos com foco nos seus impactos sociais. Apresenta os conceitos da área de Desenvolvimento de Coleções. Aponta a falta de estudos a respeito da mídia, presente em bibliotecas brasileiras, indicando possíveis maneiras de se realizar uma coleção de jogos digitais na mídia digital em bibliotecas através de diretrizes e conceitos previamente usados e recomendados da área de Desenvolvimento de Coleções. Indica as fraquezas e os benefícios dos jogos em mídia digital em forma de coleção, apontando as diferenças e peculiaridades desta mídia em particular. Aponta a relevância e os benefícios que esta coleção pode ter em uma biblioteca. Por fim, conclui que a falta de estudos sobre o assunto não reflete a realidade das bibliotecas ao redor do mundo e considera que o tratamento desta mídia como coleção é inevitável e benéfico para a Biblioteconomia.

Palavras-chave: Biblioteconomia. Formação e Desenvolvimento de Coleções. Jogos digitais. Jogos digitais – mídia digital.

ABSTRACT

This is a research of social and exploratory character with a qualitative approach, that carries out a bibliographic survey and aims to connect the concepts of the development of library collections with digital games in digital media. It shows game history with focus on its social impacts. It presents the concepts of the area of Collection Development. It points out the lack of studies regarding this media, that is already a part of Brazilian libraries, indicating possible ways to create a digital media video game collection in libraries through previously used and recommended guidelines and concepts of the area of Collection Development. Indicates the weaknesses and benefits that digital games in digital media can offer to a library as a collection, pointing out the differences and peculiarities of this media in particular. It presents the relevance and benefits this collection can provide. Finally, it concludes that the lack of studies about this subject does not reflect the reality of the libraries around the world and believes that the treatment of this media as a collection is inevitable and beneficial for the Library Science in general.

Keywords: Library Science. Collection Development. Digital games. Digital games – digital media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Biblioteca de Alexandria em Assassin's Creed: Origins (2017)	18
Figura 2	Tabuleiro de mancala feito na areia	32
Figura 3	Bertie the Brain (1950)	33
Figura 4	Tennis for Two (1958) através de um computador analógico conectado a um osciloscópio	34
Figura 5	Spacewar! (1962)	35
Figura 6	Computer Space (1971)	36
Figura 7	Magnavox Odyssey (1972)	37
Figura 8	Pong (1972)	38
Figura 9	Super Mario Bros (1985)	39
Figura 10	Cartuchos de Mega Drive e Nintendo 64	40
Figura 11	Playstation (1995)	42
Figura 12	Tomb Raider (1996)	43
Figura 13	Nintendo 64 (1996)	43
Figura 14	Computador doméstico na década de 90	45
Figura 15	World of Warcraft (2004)	47
Figura 16	Chroma Squad (2015)	49
Figura 17	Plataformas mais populares para jogos em 2018	49
Figura 18	Comparação da personagem Lara Croft	50
Figura 19	Uno (2016), Cuphead (2017) e Detroit: Become Human (2018)	53
Figura 20	Processo de desenvolvimento de coleções elaborado por Evans (1979)	58

Figura 21 Processo de desenvolvimento de coleções elaborado por 60
Weitzel (2013)

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Porcentagem aproximada dos resultados da busca no SciELO	22
Gráfico 2	Porcentagem aproximada dos resultados da busca no BDTD	23
Gráfico 3	Porcentagem aproximada dos resultados da busca na Brapci	25
Gráfico 4	Porcentagem aproximada dos resultados da busca na Biblioteca Central da UNIRIO	26

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Resultados da busca no SciELO	21
Quadro 2	Resultados da busca no BDTD	23
Quadro 3	Resultados da busca na Brapci	24
Quadro 4	Resultados da busca na Biblioteca Central da UNIRIO	26
Quadro 5	Comparação entre os lançamentos nos Estados Unidos e no Brasil, usando como referência apenas os consoles citados	44
Quadro 6	Definições dos tipos de jogos	54
Quadro 7	Definições das mídias	55
Quadro 8	Critérios de seleção e suas definições por Vergueiro (2010)	63
Quadro 9	Critérios de seleção relacionados à adequação dos usuários e suas definições segundo Vergueiro (2010)	64
Quadro 10	Critérios de seleção relacionados aos aspectos adicionais dos documentos e suas definições segundo Vergueiro (2010)	65
Quadro 11	Critérios para a seleção de documentos eletrônicos na internet de acordo com Wetizel (2000)	66
Quadro 12	Indicadores de profundidade da coleção em relação a um determinado assunto	71
Quadro 13	Códigos de linguagem de acordo com o modelo Conspectus (desenvolvido pelo RLG)	72
Quadro 14	Códigos de linguagem de acordo com o modelo Conspectus (desenvolvido pelo WLN)	73
Quadro 15	Métodos para a compilação de estatísticas de uma biblioteca segundo Figueiredo (1979)	74

- Quadro 16** Métodos para a verificação de listas, catálogos e bibliografias segundo Figueiredo (1979) 76
- Quadro 17** Métodos para a obtenção da opinião dos usuários segundo Figueiredo (1979) 78
- Quadro 18** Métodos para o exame da coleção e aplicação de padrões segundo Figueiredo (1979) 79
- Quadro 19** Critérios de seleção elaborados por Vergueiro (2010) com pequenas alterações para adequarem aos jogos digitais em mídia digital 81

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ALA	American Library Association
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
Brapci	Base de Dados em Ciência da Informação
BSP	Biblioteca de São Paulo
BVL	Biblioteca Parque Villa-Lobos
DRM	Digital Rights Management
IFLA	International Federation of Library Associations and Institutions
LGBT	Lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais ou transgêneros
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	Masssively multiplayer online role-playing game
NES	Nintendo Entertainment System
RLG	Research Libraries Group
RPG	Role-playing game
SciELO	The Scientific Electronic Library Online
UNIRIO	Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
WLN	Western Library Network

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	Justificativa	15
1.2	Objetivos	19
1.2.1	Objetivo geral	19
1.2.2	Objetivos específicos	19
1.3	Metodologia	20
2	HISTÓRICO DOS JOGOS	30
2.1	Jogos analógicos	30
2.2	Jogos eletrônicos	33
3	DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES	56
3.1	Etapas do desenvolvimento de coleções	61
3.1.1	Estudo de comunidade	61
3.1.2	Políticas de seleção	62
3.1.3	Seleção	67
3.1.4	Aquisição	68
3.1.5	Desbastamento	69
3.1.6	Avaliação	70
4	PROPOSTA DE ELEMENTOS DE DESENVOLVIMENTOS DE COLEÇÕES QUE POSSAM SER OBSERVADOS EM COLEÇÕES DE JOGOS DIGITAIS	80
4.1	O estudo da comunidade em biblioteca para jogos digitais	80
4.2	Política de seleção para jogos digitais	81
4.3	Seleção para jogos digitais	84
4.4	Aquisição para jogos digitais	84
4.5	Desbastamento, incluindo descarte, para jogos digitais	85
4.6	Avaliação para jogos digitais	86
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
	REFERÊNCIAS	90

1 INTRODUÇÃO

Na última década os jogos digitais se consolidaram como um dos maiores mercados de entretenimento mundial, atingindo milhões de pessoas. De acordo com os dados coletados e estipulados pelo *Newzoo*¹, em uma pesquisa realizada em 2017, o Brasil é o 13º país com o maior número de consumidores deste tipo de entretenimento e conta com aproximadamente 75 milhões de jogadores de videogame em sua população. Tais dados fizeram com que o Brasil se tornasse um alvo de atenção das mais diversas distribuidoras de jogo do mundo. Nos últimos cinco anos, a grande maioria dos jogos de grande escala passaram a ser dublados e legendados em “português brasileiro”², como forma de atender o país.

Diante disso, é difícil ignorar o impacto dos jogos digitais na vida da população. Durante a sua história, as bibliotecas se habituaram a se adaptar às necessidades dos seus usuários talvez seja hora de prestar atenção no mundo dos jogos, já que este é um mercado que só tende a crescer e conquistar mais brasileiros.

1.1 Justificativa

Em um âmbito internacional os jogos digitais em bibliotecas não são mais um tabu. Ultimamente o valor social e educacional dos jogos digitais vem sendo notado, majoritariamente, pelas bibliotecas internacionais, como a *The New York Public Library* e a *Elmwood Park Public Library*, ambas nos Estados Unidos. A *American Library Association* (ALA) tem focalizado bastante na inclusão dos jogos no âmbito biblioteconômico. A instituição conta com um acervo de jogos e possui uma divisão totalmente voltada a este tipo de coleção, que promove eventos ou encontros

¹ Companhia holandesa que realiza pesquisas a respeito das áreas de tecnologia e entretenimento em escala mundial. Disponível em: <<https://newzoo.com>>. Acesso em: 29 mar. 2018.

² Anteriormente os poucos jogos digitais disponíveis em português eram traduzidos ou dublados para o português de Portugal. Hoje o cenário se inverteu, já que agora os jogos são somente traduzidos e dublados para o português brasileiro.

relacionados ao assunto, com o intuito de fazer com que as pessoas compartilhem as suas experiências e aprendizados nos mesmos.

No Brasil os primeiros passos foram dados principalmente no estado de São Paulo. A Biblioteca de São Paulo (BSP), que em 2018 inaugurou a sua seção de jogos e promove o uso dos mesmos no ambiente das bibliotecas, realizando eventos e campeonatos de videogames. Além dessa, há também a Biblioteca Parque Villa-Lobos (BVL) oferece ao seu público de terça a domingo salas equipadas com videogames. No Brasil, áreas como Pedagogia, Letras, Design e Comunicação possuem pesquisas relacionadas aos jogos digitais, mas atualmente o assunto ainda é pouco abordado na Biblioteconomia, que conta com poucos trabalhos acadêmicos sobre jogos digitais. Essa escassez de pesquisa não reflete a demanda do público brasileiro diante do mercado e da cultura de jogos digitais.

Assim, tratar de jogos sob a perspectiva da formação e desenvolvimento de coleções, ou até mesmo de outras áreas da Biblioteconomia, é algo inevitável, que teria que ser feito mais cedo ou mais tarde, já que os desafios presentes nos jogos são benéficos para diversas habilidades da mente humana, como os seus reflexos, atenção e a concentração.

A *International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA) reconhece o valor educacional adquirido pelos jogos e afins nas suas diretrizes para bibliotecas escolares, ressaltando a iminente necessidade de mudanças diante dos avanços tecnológicos:

Em todo o mundo, a vida das pessoas é afetada por tendências, como a globalização, a instabilidade e mudança econômica e social, a evolução das tecnologias móveis digitais e a sustentabilidade ou ecologia verde. A educação está a mudar através de alterações nos currículos e de progressos das tecnologias avançadas (por exemplo, a computação na nuvem, jogos, smartphones, computação 1:1). (INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS, 2016, p. 16-17).

Apesar de alguns autores atestarem que videogames causam o isolamento social do indivíduo, isso se prova incorreto nos mais diversos jogos *online* ou cooperativos que promovem a própria colaboração, interação e socialização do jogador com outros jogadores. A iniciativa da ALA em promover os encontros entre jogadores tem a intenção de possibilitar um compartilhamento de ideias e experiências indo no caminho contrário à ideia de isolamento social. Além disso,

enaltece outros aspectos, como, por exemplo, a maneira que os videogames não só podem contribuir para o desenvolvimento das habilidades sociais de um indivíduo, mas também prova que as bibliotecas podem colaborar para que essa realidade seja aderida pelos indivíduos sociais. E, ainda promove o debate e a união de grupos de jogadores.

Além disso, jogos concedem desafios que fazem com que o jogador tente aprender as mecânicas necessárias para conseguir vencê-los, trazendo pensamentos estratégicos e aprendizado através da experiência pessoal, seja jogando sozinho ou com companheiros. A superação destes desafios é parte crucial dos jogos digitais, que possuem resposta imediata a ação do jogador, respondendo se o que foi feito estava correto ou não. Desse modo:

Se ninguém conseguisse aprender com os jogos, ninguém os compraria. Jogadores não aceitarão jogos fáceis, bobos ou curtos. Em um nível mais profundo, os desafios e aprendizados são grande parte do que torna os videogames motivadores e divertidos. Humanos na verdade gostam de aprender, apesar de às vezes na escola isso passar despercebido. (GEE, 2007, p. 3, tradução nossa).

Segundo Griffiths (2002), jogos podem até mesmo ser usados como fontes de pesquisa por conta da sua diversidade de conteúdo. Com o advento dos jogos digitais os mais diversos temas passaram a ser abordados nesta mídia. O jogo *Orwell: Keeping an Eye on You* (2016) é baseado no romance distópico 1984 de George Orwell (1949), enquanto a franquia *Assassin's Creed* (2007), que possui mais de uma dezena de jogos, traz à tona diversos eventos da história mundial, como a Revolução Francesa e a Revolução Russa. Há também jogos sobre temas como o holocausto como *My Memory of Us* (2018) e sobre programas espaciais, como *Kerbal Space Program* (2015). Obviamente, os enredos dos jogos são em maior parte fictícios, com personagens que não existem e por vezes apresentam características fantásticas. Mesmo assim um jogo sobre um tema que por vezes nós aprendemos no ambiente escolar pode gerar um maior interesse do jogador a respeito do mesmo, podendo gerar pesquisas e aprendizado sobre o tema e correlatos.

Figura 1 – Biblioteca de Alexandria em Assassin's Creed: Origins (2017)



Fonte: Autora (2018)

Estes jogos também refletem muito dos seus próprios consumidores e, por conta disso, hoje são bastante influenciados pelas demandas sociais.

[...] os jogadores trazem muito do mundo exterior para dentro do jogo: suas expectativas, seus gostos e desgostos, relações sociais e etc. Nesse sentido, é impossível ignorar o fato de que os jogos são abertos e são reflexos dos jogadores que os jogam. (ZIMMERMAN; SALEN, 2003, p. 108, tradução nossa).

Uma das demandas atuais das sociedades é a posituação dos espaços dedicados as minorias, como por exemplo o movimento negro ou LGBT refletidos nos jogos da última década, que contam com personagens e enredos mais diversificados. Em *Dishonored: Death of the Outsider* (2017), tal validade fica mais clara porque esse jogo foi protagonizado por uma mulher negra e lésbica. Há também jogos como *Mass Effect* (2007), que permitem que o próprio jogador escolha as características do personagem principal, como gênero, etnia e orientação sexual, excluindo-se assim determinadas configurações “binárias” até pouco tempo impostas socialmente.

O tema de jogos digitais, que já vem crescendo em um âmbito acadêmico na última década, foi escolhido por conta da afinidade da autora com o tema. O estudo deste assunto pode ser benéfico para o campo da Biblioteconomia, pois apesar de esta mídia estar aparecendo em bibliotecas ao redor do mundo, o seu tratamento e

o seu potencial como coleção não vem sendo tão explorado no Brasil na esfera científica. A mídia digital, apesar de prática e acessível, principalmente quando utilizada por somente um indivíduo, pode trazer peculiaridades em um contexto voltado para atender diversas pessoas simultaneamente. Tal fato torna o seu estudo interessante e até mesmo necessário.

1.2 Objetivos

A pergunta de partida da pesquisa seria: quais características e critérios do desenvolvimento de coleções deveriam ser considerados para construir uma coleção de jogos digitais em mídia digital? Ao responder a pergunta é elaborada uma proposta de possíveis critérios para uma política de coleção desta mídia.

1.2.1 Objetivo geral

O trabalho tem como intuito tratar dos jogos digitais no âmbito da área da Biblioteconomia, focalizando a Formação e Desenvolvimento de Coleções, como forma de respaldar a importância da adaptação das bibliotecas diante das mudanças e demandas da sociedade.

1.2.2 Objetivos específicos

- Traçar um histórico dos jogos, desde o analógico ao digital;
- Apresentar os conceitos de formação e desenvolvimento de coleções;
- Propor possíveis diretrizes para a realização de uma política de coleção de jogos digitais em mídia digital.

1.3 Metodologia

A presente pesquisa tem caráter documental, social e exploratório, focando no levantamento bibliográfico sobre o Desenvolvimento de Coleções e sobre jogos digitais, por vezes enfatizando seu impacto social. De acordo com Flick (2013, p. 21) a pesquisa social pode ser utilizada para: descobrir novas relações coletando e analisando dados e proporcionar conhecimento. Enquanto as pesquisas exploratórias:

[...] são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado [...] (GIL, 2008, p. 27).

A abordagem da pesquisa é qualitativa, que, segundo Flick (2013, p. 23-24) “visa à captação do significado subjetivo das questões [...] não é padronizada, ao contrário, ela é projetada para ser o mais aberta possível”.

Para conceituar os jogos e a sua história foi feita uma pesquisa documental, levando em conta um levantamento bibliográfico com base em outras pesquisas realizadas no Brasil a respeito de jogos digitais. Essas pesquisas eram majoritariamente teses e dissertações de outras áreas acadêmicas. Tais consultas foram feitas nas seguintes bases de dados: *The Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci) e na base de dados online da Biblioteca Central da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), que foram as bases que apresentaram mais resultados a respeito do assunto em questão.

No SciELO, realizando uma pesquisa filtrada para obter somente resultados em português, independente da região geográfica, e nas áreas das Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas, com foco na Psicologia, Sociologia, Educação e Antropologia, foram alcançados os seguintes resultados:

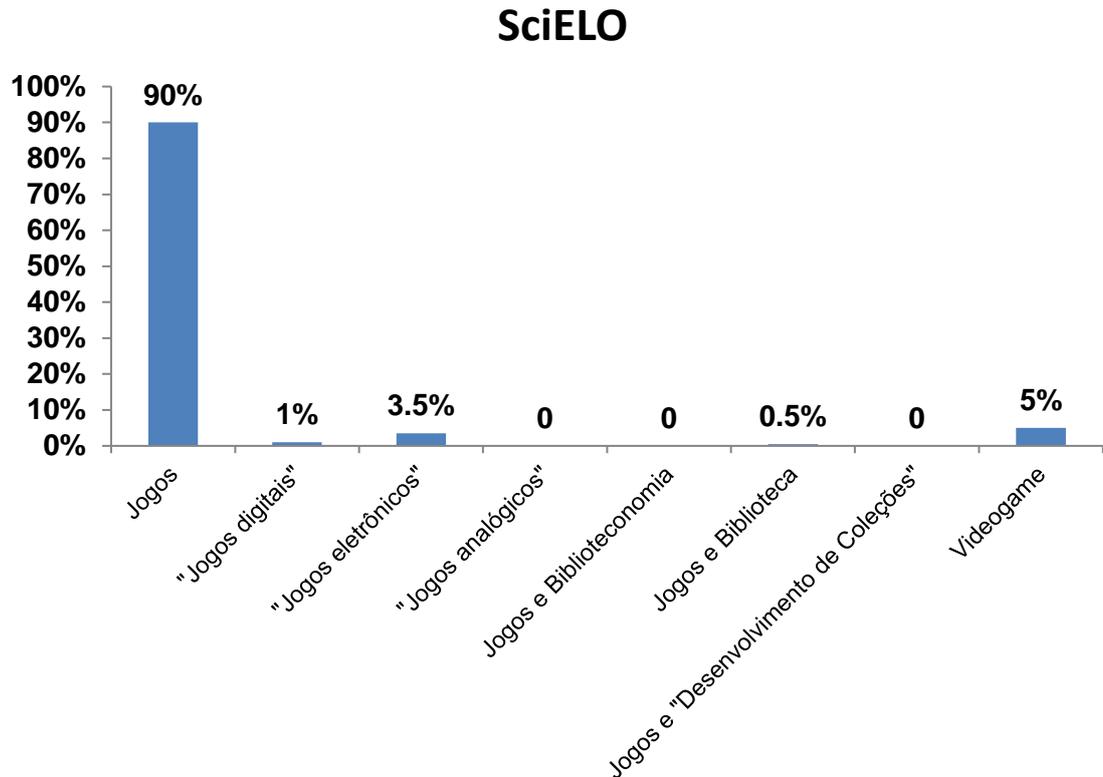
Quadro 1 - Resultados da busca no SciELO

SciELO	
Termo pesquisado	Número de resultados
Jogos	165
"Jogos digitais"	2
"Jogos eletrônicos"	6
"Jogos analógicos"	0
Jogos e Biblioteconomia	0
Jogos e Biblioteca	1
Jogos e "Desenvolvimento de Coleções"	0
Videogame	9

Fonte: A autora (2018)

Todos os resultados são artigos científicos. O termo “jogos” foi muito abrangente e recuperou majoritariamente resultados relacionados a práticas escolares que não possuíam conexão com jogos digitais e nem mesmo com o seu uso em bibliotecas. Para ilustrar a coleta de dados optou-se em adequar o quadro acima em um gráfico de barras no qual é possível observar a porcentagem aproximada de cada resultado obtido a partir dos termos pesquisados:

Gráfico 1 - Porcentagem aproximada dos resultados da busca no SciELO



Fonte: A autora (2018)

Houve somente um artigo relacionado a bibliotecas nos resultados da busca. Trata-se de um artigo da área de Educação³, voltado para jogos como forma de brincadeira para crianças em ambientes escolares e não há qualquer menção a jogos eletrônicos, portanto, este artigo não se provou relevante para esta pesquisa. Foram realizadas consultas às referências bibliográficas dos resultados relacionados aos termos “jogos digitais” e “jogos eletrônicos”, ou seja, foram consultados oito artigos científicos desta base.

A pesquisa do BDTD foi também realizada com o intuito de encontrar resultados somente na língua portuguesa, a partir dos mesmos termos, mas desta vez foi realizada uma pesquisa por assunto:

³ “A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do Ensino Fundamental” (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

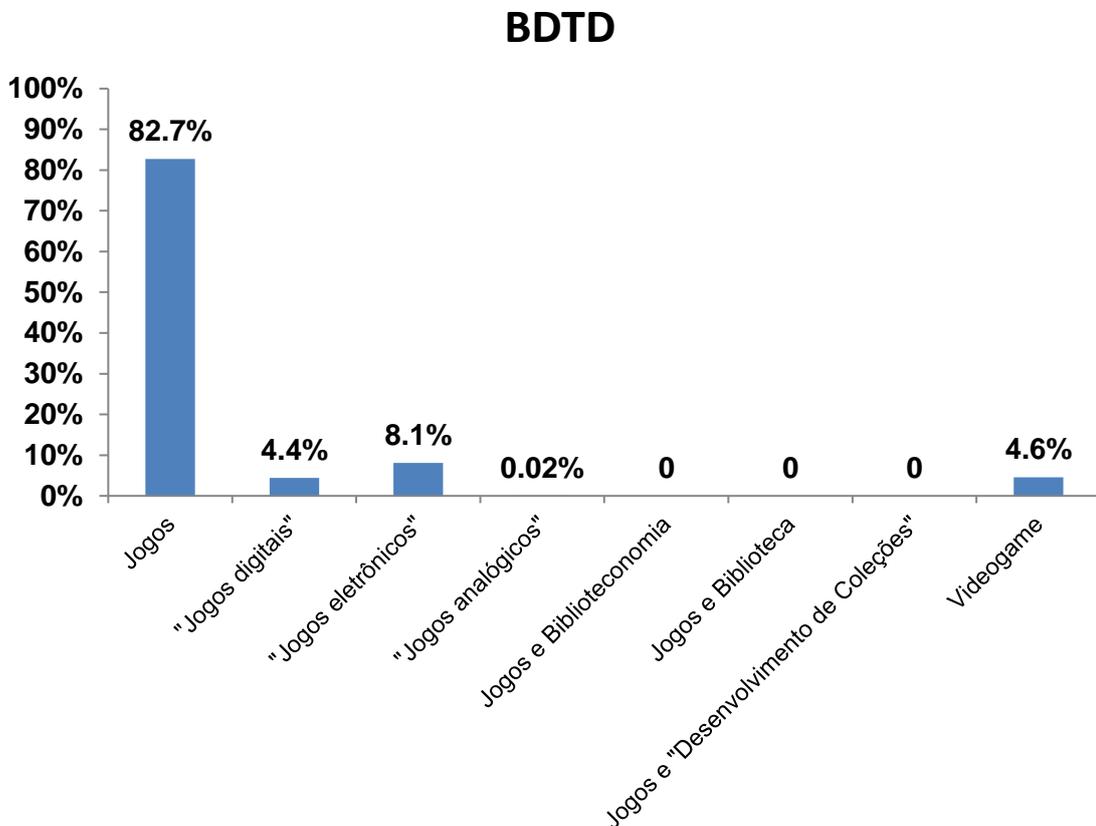
Quadro 2 - Resultados da busca no BDTD

BDTD	
Termo pesquisado	Número de resultados
Jogos	1.890
"Jogos digitais"	101
"Jogos eletrônicos"	185
"Jogos analógicos"	1
Jogos e Biblioteconomia	0
Jogos e Biblioteca	0
Jogos e "Desenvolvimento de Coleções"	0
Videogame	106

Fonte: A autora (2018)

O BDTD foi a base de dados que forneceu o maior número de resultados a partir da pesquisa por estes termos. Todos os resultados são teses e dissertações de áreas como a Matemática, Pedagogia, Design, Letras e Engenharia.

Gráfico 2 - Porcentagem aproximada dos resultados da busca no BDTD



Fonte: A autora (2018)

O termo “jogos” se provou mais uma vez como um termo genérico e muito abrangente, já que os resultados destas buscas apresentavam estudos relacionados a esportes e brincadeiras em escolas, temas que não se enquadram no assunto abordado nesta pesquisa. Portanto, o foco foram novamente os resultados das pesquisas por “jogos digitais” e “jogos eletrônicos”. Como os resultados do BDTD se tratavam de pesquisas científicas longas e mais detalhadas, as referências dos trabalhos desta base foram mais proveitosas e diversificadas.

A busca na Brapci foi feita sem filtros a partir dos mesmos termos utilizados anteriormente, novamente sem filtros:

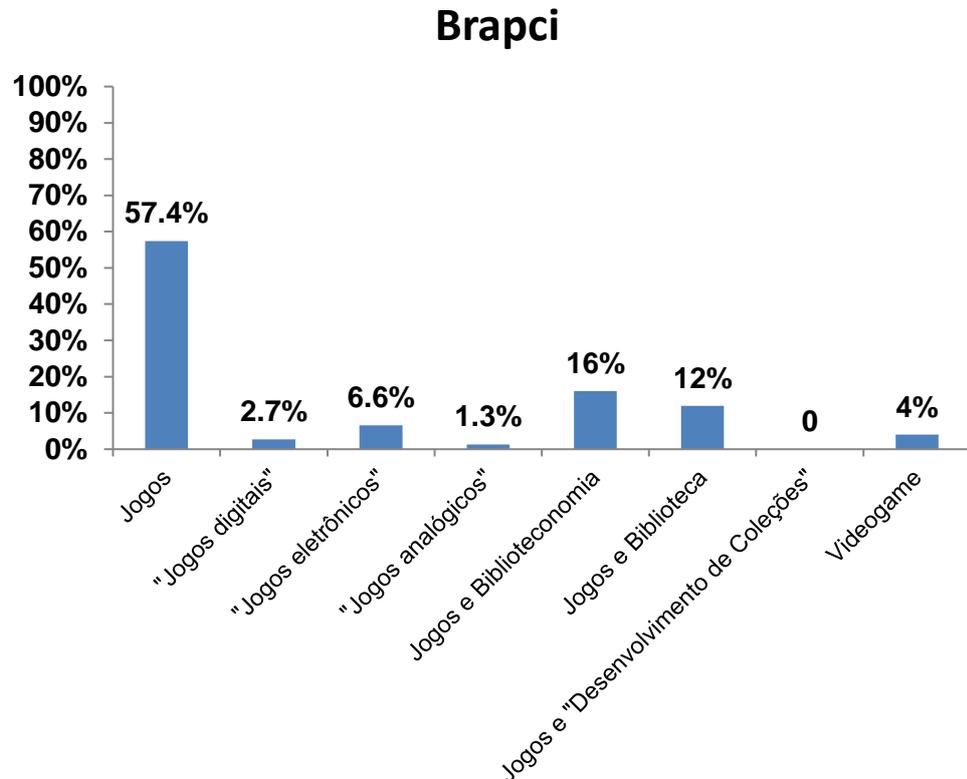
Quadro 3 - Resultados da busca na Brapci

Brapci	
Termo pesquisado	Número de resultados
Jogos	43
"Jogos digitais"	2
"Jogos eletrônicos"	5
"Jogos analógicos"	1
Jogos e Biblioteconomia	12
Jogos e Biblioteca	9
Jogos e "Desenvolvimento de Coleções"	0
Videogame	3

Fonte: A autora (2018)

Os resultados obtidos na Brapci foram artigos de revista e anais de congressos. Apesar de esta base apresentar os resultados mais ligados à área da Biblioteconomia, por se tratarem de artigos, acabaram sendo pesquisas curtas, com temas geralmente voltados para a Educação, não foram consideradas relevantes, pois abordam o tema de forma rápida, sem se aprofundar no seu histórico e na sua importância social em um âmbito geral.

Gráfico 3 - Porcentagem aproximada dos resultados da busca na Brapci



Fonte: A autora (2018)

A busca na Brapci serviu para mostrar que há interesse de pesquisadores das áreas de Biblioteconomia, Ciência da Informação e Arquivologia na área de jogos digitais, porém até o momento este interesse está majoritariamente limitado a artigos científicos, que focam na Educação e não tratam do seu histórico ou impacto social.

Por último, a busca na base de dados da Biblioteca Central da UNIRIO foi realizada através de uma busca combinada pelos termos em qualquer campo dos itens catalogados nesta base, pois a busca por assunto se provou pouco responsiva, já que alguns dos termos escolhidos para a realização desta pesquisa não estavam entre os termos utilizados na classificação e catalogação escolhida pela biblioteca em questão.

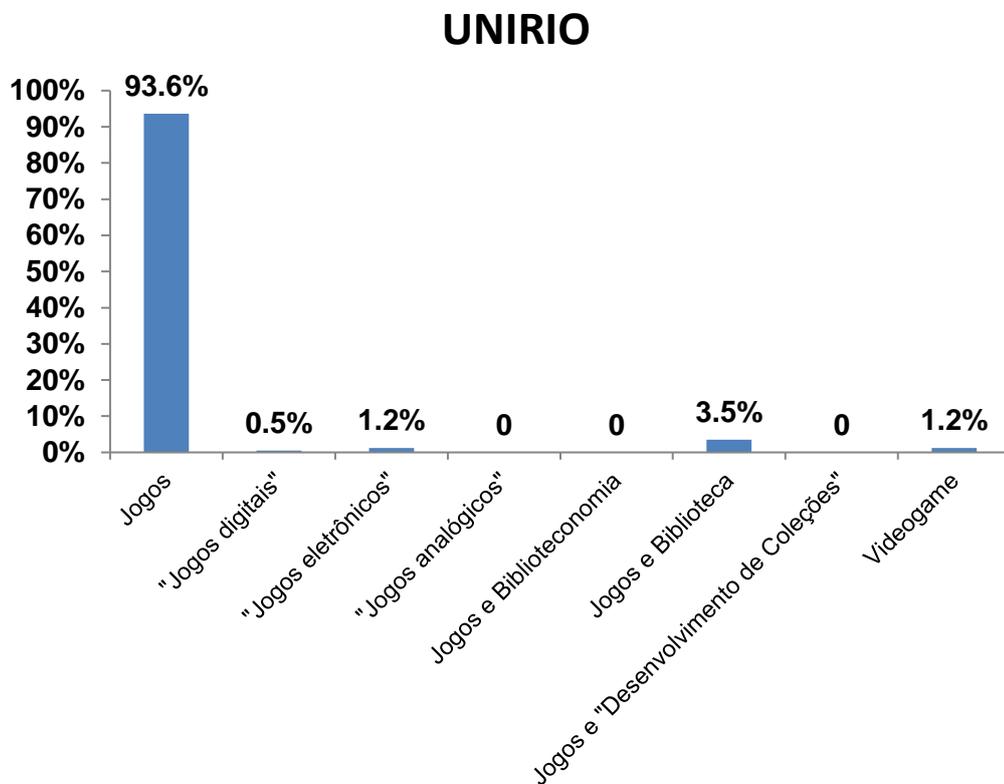
Quadro 4 - Resultados da busca na Biblioteca Central da UNIRIO

UNIRIO	
Termo pesquisado	Número de resultados
Jogos	161
"Jogos digitais"	1
"Jogos eletrônicos"	2
"Jogos analógicos"	0
Jogos e Biblioteconomia	0
Jogos e Biblioteca	6
Jogos e "Desenvolvimento de Coleções"	0
Videogame	2

Fonte: A autora (2018)

Entre os resultados estavam livros, artigos científicos, teses e dissertações. O termo "jogos" recuperou resultados das mais diversas áreas e assuntos, como a Educação ou até mesmo as Artes Cênicas.

Gráfico 4 - Porcentagem aproximada dos resultados da busca na Biblioteca Central da UNIRIO



Fonte: A autora (2018)

O catálogo da UNIRIO não possui tantas obras relacionadas a jogos digitais. Entre os 172 resultados obtidos através dos termos escolhidos, poucos se relacionavam com o digital, enquanto alguns supriam as necessidades conceituais.

Os resultados da busca no BDTD foram considerados os mais relevantes para a realização desta pesquisa, pois, por tratarem de teses e dissertações, apresentavam levantamentos bibliográficos mais detalhados e diversificados, sendo possível encontrar resultados apropriados à pesquisa social. Houve um foco nos termos “jogos eletrônicos” e “jogos digitais”, pois as referências ligadas a estes termos além de se adequarem mais ao tema deste trabalho, também seguem um padrão, ou seja, são usadas referências similares em pesquisas que apresentam os termos em questão. Por se tratar da base de dados que mais apresentou resultados, foram selecionados estudos das áreas da Psicologia, Sociologia, Pedagogia e Antropologia.

As referências obtidas nos resultados da pesquisa no BDTD apresentaram padrões, como a obra “Homo Ludens” do filósofo holandês Johan Huizinga (1993) é referência da área, sendo citada em todas as pesquisas consultadas. O francês Roger Caillois (1990) também aparece em grande parte destas pesquisas com a sua obra “Os jogos e os homens”. Ambas as obras tratam dos conceitos de jogos e do jogar para a humanidade, alegando a sua natureza ligada à cultura humana.

No entanto, grande parte das referências recuperadas se tratavam de obras na língua inglesa, que nunca foram traduzidas para o português, resultando na necessidade da tradução dos trechos citados, o que causa problemas, como por exemplo, a palavra *play*, que se traduz como o ato de jogar e também é usada para outras ações nesta língua, como brincar ou atuar. Isso significa que estes estudos em língua inglesa podem soar confusos em português. O próprio Huizinga (1993), quando trata do “*play*” o relaciona tanto com o ato de jogar quanto com a atuação de um artista, o que faz pouco sentido na língua portuguesa, já que estas duas atividades são representadas por verbos distintos.

Apesar dos autores citados tratarem do conceito principal do que é o jogo e da sua cultura, outros autores foram usados para cobrir a questão social dos jogos na sua história. Os livros “*Critical Play*” de Mary Flanagan (2009) e “*Understanding Video Games*” de Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2013) abordam tanto a história dos jogos desde o seu período unicamente analógico até o digital relatando os seus impactos sociais e a sua importância na vida da sociedade da época. Através das

obras destes autores, que estão somente disponíveis em inglês, foi possível fundamentar a questão social.

As informações a respeito dos jogos citados nesta pesquisa também foram obtidas nos sites dos seus desenvolvedores. As datas utilizadas como referência para essas citações de jogos são as datas de lançamento deles na América do Norte, já que a maioria destes jogos foi confeccionada nesta parte do continente americano. As referências dos consoles que serão mencionados foram obtidas nos sites dos fabricantes e em enciclopédias. As datas pertinentes aos consoles são referentes ao seu lançamento na América do Norte e no Brasil, de forma comparativa. As imagens utilizadas nesta pesquisa são em sua maioria oriundas dos sites dos desenvolvedores dos respectivos jogos e consoles ou de blogs relacionados a jogos eletrônicos. No entanto, algumas imagens foram recuperadas em revistas e jornais, principalmente as que se referem a jogos ou plataformas mais antigas.

Devido à linguagem não tão conhecida na área de Biblioteconomia, foram utilizadas obras de referência como os dicionários para definir certos termos específicos relativos aos jogos ou à tecnologia ao redor destes. Como a terminologia utilizada para se referir aos jogos também apresenta problemas no que tange a tradução e definição em português, às vezes torna-se necessária a consulta de outras fontes, como dicionários e enciclopédias que contextualizam o termo, facilitando a compreensão por parte do pesquisador.

A ausência de pesquisas científicas mais aprofundadas a respeito de jogos digitais e de suas plataformas no campo da Biblioteconomia é algo que não reflete a realidade das bibliotecas, nem mesmo no Brasil. Os únicos resultados obtidos na busca realizada neste trabalho que se relacionavam tanto com a Biblioteconomia quanto com os jogos em geral são artigos voltados para a educação de crianças e adolescentes, principalmente ligados a gamificação⁴ das atividades em bibliotecas e escolas, o que apesar de sustentar alguns argumentos usados para defender a presença de jogos eletrônicos em bibliotecas, não contribui para o desenvolvimento da cronologia aqui realizada, por não cobrirem aspectos históricos.

⁴ “A gamificação ou do inglês *gamification* consiste em trazer os métodos utilizados nos jogos para o ambiente organizacional, educacional ou qualquer área que se proponha a envolver um público-alvo com determinada tarefa.” (CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2016, p. 71).

Além das obras necessárias para a confecção da seção a respeito dos jogos digitais e da sua história, também foi realizada uma pesquisa nas áreas da Biblioteconomia e da Ciência da Informação para elaborar as teorias a respeito do Desenvolvimento de Coleções. Entre os autores consultados para a realização desta pesquisa estão Vergueiro (2010), Evans (2005), Weitzel (2013). Também foram consultados autores como Flick (2013), Mueller (2007) e Gil (2008) para a elaboração da metodologia de pesquisa utilizada.

A primeira seção trata da história dos jogos através de uma linha do tempo que foca nos aspectos mais importantes não só para o avanço da tecnologia na área, mas também no que causou maiores impactos na sociedade. A escolha pelo texto em formato de linha cronológica atingindo os pontos mais importantes da história dos jogos não só eletrônicos como também analógicos foi realizada devido à forte ligação que os jogos de hoje têm com o seu passado. Assim, ao explorarmos as razões pelas quais o mercado de videogames se tornou o que é hoje, é inevitável analisar as suas características em sua origem. Para a realização desta cronologia foram consultados livros e artigos científicos estrangeiros a respeito do assunto.

Já a segunda seção define os conceitos da Formação e Desenvolvimento de Coleções, focando nas etapas presentes no modelo elaborado por Evans (1979). São definidas as seis etapas de acordo com a revisão das obras indicadas na literatura básica da disciplina.

A última seção sugere uma adequação das etapas deste processo diante do material e da mídia propostos nos jogos digitais em mídia digital. Os mesmos autores são usados, porém suas obras são adaptadas formando uma proposta de possíveis etapas do Desenvolvimento de Coleções.

2 A HISTÓRIA DOS JOGOS

Esta seção traçará um histórico dos jogos, desde os jogos analógicos até os digitais, dos dias atuais. Há um foco na questão social e na demanda por trás da indústria responsável pela sua confecção.

2.1 Jogos analógicos

O conceito de jogo foi principalmente definido pelo filósofo holandês Johan Huizinga (1993), que constatou que jogar era uma atividade relacionada à cultura humana, que participa do seu cotidiano mesmo que indiretamente. Segundo o autor, o jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consistência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1993, p. 33).

Historicamente ainda não foi definido onde ou quando os jogos foram criados. Segundo Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2009) o jogar sempre esteve conectado à nossa biologia, já que essa atividade estimula o desenvolvimento de habilidades humanas:

Os gregos da Grécia antiga, os vikings, e provavelmente até mesmo os nossos ancestrais homens das cavernas tiveram que “jogar” em sistemas baseados em regras. Estes serviam para as mais diversas finalidades, desde o entretenimento a competição e a educação. (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009, p. 2, tradução nossa).

Ainda segundo Huizinga (1993) o jogo é irracional e não é limitado aos humanos. Os próprios animais irracionais fazem rituais entre si que possuem as características dos jogos em sua origem.

[...] todos os fatores básicos do jogo, tanto individuais quanto comunitários, encontram-se já presentes na vida animal --- a saber, nas competições, exibições, representações, desafios, nos ornamentos e pavoneies, nos fingimentos e nas regras limitativas. É duplamente notável que os pássaros, filogeneticamente tão distantes dos seres humanos, possuam tantos elementos em comum com estes. Os faisões silvestres executam danças, os corvos realizam competições de vôo, as aves do paraíso e outras ornamentam os ninhos, as aves canoras emitem suas melodias. (HUIZINGA, 1993, p. 54).

Assim, o surgimento dos jogos analógicos⁵ é até hoje um mistério. Vestígios destes jogos foram encontrados até mesmo em pinturas rupestres, através de desenhos de gravetos, terra e pedras, refletindo a tecnologia da época (FLANAGAN, 2009). Infelizmente justamente pelo teor irracional dos jogos não há muita informação pela sua origem, sendo a Arqueologia uma das maiores fontes de informação sobre o assunto, de acordo com Flanagan (2009).

Segundo Culin (1898) os jogos analógicos mais antigos descobertos pela Arqueologia herdaram características das nações que os criaram, possuindo até mesmo laços com as crenças religiosas da determinada época da sua criação. Jogos de carta tinham como principal função responder questões místicas, mas, em um âmbito geral, os jogos se popularizaram principalmente pelos seus fins de entretenimento. No entanto, apesar da diversão ser parte crucial deste tipo de mídia, o aprendizado também era uma razão para a sua criação, já que por vezes os jogadores aprendiam algo ao jogar, mesmo que inconscientemente. Jogos como os de mancala⁶, um dos mais antigos da história da humanidade acabava por melhorar o raciocínio lógico e reforçavam conceitos básicos de Matemática nos indivíduos. Apesar de a princípio estes jogos terem uma estética extremamente simples, algumas de suas características se mantiveram em jogos analógicos que viriam a ser criados futuramente:

Mancala, mesmo sendo uma das mais antigas evidências de jogos humanos, possui características de jogos de tabuleiro contemporâneos, já que possui territórios (zonas para jogar), ações (mover as sementes), regras (a direção no tabuleiro e o número de jogadores), símbolos (peças que simbolizam os jogadores, os seus times e a sua posição) e feedback (a quantidade de sementes

⁵ Jogos que ocupam um espaço físico e são realizados manualmente pelo jogador.

⁶ Um jogo de tabuleiro, originalmente árabe, mas posteriormente comum em toda a África e Ásia, jogado por dois jogadores em um tabuleiro com fileiras de buracos, tendo como objetivo a captura, ou remoção, das peças do adversário. (OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2018).

conquistadas por cada jogador). (FLANAGAN, 2009, p. 65, tradução nossa).

Figura 2 - Tabuleiro de mancala feito na areia



Fonte: Hubpages (2017)

Com a criação da prensa na China, esses jogos passaram a ser produzidos em massa também pelo Japão (FLANAGAN, 2009). O uso do tabuleiro auxiliava na simulação dos jogos e até mesmo na sua jogabilidade, portanto este recurso começou a ser cada vez mais utilizado pelos mais diferentes tipos de jogos. Assim, os jogos analógicos acabaram desenvolvendo um gênero a parte de jogos: os jogos de tabuleiro. Neste momento, por conta da tecnologia disponível, estes tabuleiros eram visualmente mais agradáveis, contendo imagens ou até mesmo textos explicativos que ressaltavam o seu teor lúdico⁷. Com o passar do tempo estes jogos foram conquistando outros países ao redor do mundo e se consolidaram como um mercado mundial principalmente no século XIX.

O aprendizado concedido pelos jogos começou a ser mais notado quando o xadrez se tornou popular no Ocidente, por volta do século XV. O jogo chamou a atenção dos cientistas da época por conta do raciocínio lógico e estratégico envolvido na sua prática. Isso não passou despercebido pelas bibliotecas da época, que, principalmente nos Estados Unidos, passaram a apoiar a prática e o estudo do xadrez em seu ambiente por volta do século XIX. Ainda assim, segundo Nicholson (2013), algumas bibliotecas americanas se mostraram contrárias à inclusão de jogos

⁷ Atividade com finalidade de divertir e ensinar através de jogos ou brincadeiras (MICHAELIS, 2018).

no seu ambiente, como a biblioteca de *New Rochelle*, em Nova Iorque, que não permitiu que nem mesmo livros sobre o xadrez fossem incluídos no seu acervo.

2.2 Jogos eletrônicos

O possível primeiro jogo eletrônico, *Bertie the Brain*, só surgiu no século XX. Foi criado no Canadá pelo engenheiro Josef Kates para uma exposição em Toronto em 1950. O jogo consistia em partidas de jogo da velha, que eram realizadas através de um computador criado somente para atender esta atividade. O adversário era composto por inteligência artificial, da qual era possível selecionar o nível de dificuldade desejado. Foi a primeira mídia com características de jogos arcade⁸ e era jogado através de um tabuleiro que funcionava como uma espécie de teclado, que permitia que o indivíduo realizasse as suas jogadas. O jogo, claramente influenciado por jogos analógicos, caiu no esquecimento rapidamente, pois após a exposição em questão Kates não trabalhou na sua preservação ou divulgação.

Figura 3 - Bertie the Brain (1950)



Fonte: Manifold (2016)

⁸ Jogo eletrônico que geralmente se encontra em estabelecimentos de entretenimento (COLLINS, 2018). No Brasil também é chamado de fliperama.

Em 1958 foi criado um jogo chamado *Tennis for Two*, o primeiro jogo eletrônico que não se baseava em conceitos ou ações puramente analógicas, desenvolvido em um laboratório militar pelo físico nuclear americano William Higinbotham. Segundo Overmars (2012), o jogo inicialmente tinha como intuito ensinar os seus jogadores sobre os efeitos da gravidade, através de uma simulação básica de uma partida de tênis. Funcionava através de um computador analógico e permitia que até duas pessoas o jogassem através de controles. Apesar de nunca ter sido comercializado, ficou exposto nos Estados Unidos por algum tempo, atraindo visitantes. Ainda que tenha sido importante na história dos jogos eletrônicos e digitais, o *Tennis for Two* se manteve como um caso isolado por alguns anos, já que a máquina utilizada para jogá-lo era um enorme computador analógico conectado a um osciloscópio⁹, o que não era nada prático e na época já estava claro que comercializar um jogo com estas características não daria certo.

Figura 4 - Tennis for Two (1958) através de um computador analógico conectado a um osciloscópio



Fonte: CMSC 150 (2016)

Em 1960, um jogo similar chamado *Spacewar!* foi criado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) por Steve Russell, um cientista da computação. Foi lançado para computadores e, por isso, não conseguiu atingir muitas pessoas já

⁹ Instrumento que torna constantemente visíveis as oscilações elétricas, muito usado por operadores de vídeo para ajustar as imagens a serem transmitidas. (MICHAELIS, 2018).

que computadores domésticos não existiam na década de 60. O jogo consistia em duas naves, controladas por jogadores, que tinham como objetivo destruir umas as outras, enquanto também desviam de estrelas e meteoros. *Spacewar!* é considerado o primeiro videogame oficial da história e foi o primeiro a ser disponibilizado em mais de um instituto de pesquisa, sendo copiado para diversos outros computadores de centros de pesquisa. Isso fez com que ele se tornasse acessível para um número muito maior de pessoas, mesmo que não tenha sido comercializado. O aparelho utilizado para rodar este jogo, apesar de parecer grande quando comparado aos computadores atuais, ocupava muito menos espaço que os aparelhos utilizados no *Tennis for Two*.

Figura 5 - Spacewar! (1962)



Fonte: The New York Times (2012)

Na década de 70 os jogos analógicos começaram a despertar ainda mais a criatividade humana, passando a serem mais fantasiosos e focarem em criaturas místicas e focaram na participação direta do jogador no enredo. Todo esse conceito foi diretamente influenciado pelo sucesso de O Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien (1954) gerando um gênero de jogos existente até os dias atuais: o *role-playing game* (RPG), que basicamente trazia o jogador ao seu mundo, exigindo que o mesmo atuasse como um personagem dentro dele, mesmo que tudo só se passasse na imaginação dos jogadores. Foi aqui que começaram as principais polêmicas contemporâneas ao redor dos jogos:

No final da década de 70 havia uma preocupação generalizada com o passatempo do RPG, já que os meios de comunicação ligavam casos de suicídio juvenil ou comportamento criminoso a jogos de RPG. O público em geral nem sempre apreciava um passatempo que encorajasse os jovens a se sentarem em suas salas de estar e discutir sobre armamento medieval e matar monstros, de um modo tão intenso que os pais acabavam vendo estes jogadores como pessoas mórbidas e insalubres. Especialmente, nos círculos religiosos, os jogos de RPG eram rechaçados por serem blasfêmicos. (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009, p. 48, tradução nossa).

A década de 70 ainda marcou o nascimento da indústria de videogames, pois os jogos eletrônicos tornaram-se um fenômeno cultural (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA,2009). Em 1971 o *Computer Space*, criado pelos engenheiros elétricos Nolan Bushnell e Ted Dabney, foi o primeiro jogo eletrônico a ser comercializado. Ademais, é comumente conhecido como o primeiro jogo oficial de arcade da história e foi bastante influenciado pelo *Spacewar!* já que contava com características quase idênticas. O jogador dessa vez controlava um foguete que tem como objetivo destruir a nave inimiga, enquanto desviava de mísseis e asteroides. A nave inimiga podia ser controlada por um segundo jogador ou, na ausência de outro indivíduo, por inteligência artificial. Como era um jogo de arcade, ficou disponível em casas de entretenimento através de um “minicomputador” podendo ser acessado pelos clientes do estabelecimento mediante o pagamento de uma taxa.

Figura 6 - Computer Space (1971)



Fonte: They Create Worlds (2015)

No ano seguinte ao lançamento de *Computer Space* surgiu o primeiro console¹⁰ da história, o *Magnavox Odyssey*, criado pelo alemão Ralph Baer. Este console foi comercializado, mas, por precisar de conexão com uma televisão analógica para funcionar, alguns consumidores ficaram confusos quanto ao seu uso, já que foi a primeira vez que o que um aparelho eletrônico doméstico precisou ser conectado a uma TV para funcionar. O console vinha com 28 jogos embutidos em si, sendo que estes ainda eram muito influenciados pelos jogos analógicos e se limitavam a jogos que simulavam esportes ou jogos de tabuleiro, sempre muito ligados ao raciocínio lógico e estratégico.

Figura 7 – Magnavox Odyssey (1972)



Fonte: Techtudo (2015)

No mesmo ano a *Atari*, fundada pelos criadores do *Computer Space*, lançou o jogo eletrônico *Pong* (1972), o primeiro grande sucesso dos videogames. *Pong* consistia em uma simulação de uma partida de tênis de mesa. Diante do enorme êxito do jogo, ficou claro para a indústria de entretenimento que os *videogames* se tornariam um grande mercado mundial. O jogo vinha primeiramente embutido em máquinas de fliperama, porém, diante do sucesso conquistado, em 1974 foi lançado o *Home Pong*, um console que permitia que os consumidores jogassem dentro de suas casas. Alguns outros jogos, principalmente sobre esportes, viriam a surgir logo após o sucesso do *Pong*, como o jogo de corrida *Space Race*, lançado pela própria *Atari* em 1973.

¹⁰ Computador doméstico destinado exclusivamente a jogos (PRIBERAM, 2018).

Figura 8 - Pong (1972)



Fonte: Bojogá (2010)

Ainda na década de 70 foi lançado o *Fairchild Channel F*, que, apesar de ter caído no esquecimento rapidamente, foi o primeiro console a vender os jogos separados do próprio aparelho eletrônico. Os jogos eram vendidos em cartuchos, comprados separadamente e forneciam gráficos e desempenho mais avançados que os dois jogos anteriores. Logo a *Atari* lançou o *Atari 2600*, que seguia a mesma lógica, com os jogos sendo vendidos em cartuchos, e conseguiu um enorme sucesso no mundo todo. Apesar de ter sido lançado na América do Norte em 1977, o console só chegou ao Brasil na década de 80 e foi um sucesso de vendas.

A década de 80 foi um marco de avanços tecnológicos para os jogos eletrônicos. Com a indústria já estabelecida, os desenvolvedores procuraram inovar para continuar vendendo, o que consequentemente fez com que os jogos contassem com gráficos mais avançados e novas jogabilidades em pouco espaço de tempo. Novos gêneros de jogos (que até então eram limitados a jogos esportivos ou “de tiro”) surgiram, como o gênero de plataforma, que se popularizou nos consoles desta década. A empresa japonesa Nintendo acabou com a hegemonia da *Atari* e se consolidou como uma das maiores fabricantes de jogos do mercado mundial com o *Nintendo Entertainment System* (NES), lançado em 1983. O seu principal jogo, *Super Mario Bros* (1985), se tornou um dos maiores clássicos dos jogos eletrônicos

e o seu protagonista, Mario, é até hoje um dos maiores símbolos da cultura dos videogames.

Figura 9 - Super Mario Bros (1985)



Fonte: Superinteressante (2018)

O NES dominou a maior parte dos anos 80, porém o lançamento do *Mega Drive* (conhecido mundialmente como *Sega Genesis*) pela *Sega*, fabricante norte-americana de jogos, tornou o mercado competitivo novamente. A *Sega* investiu em jogos diferentes, que por vezes foram polêmicos pela quantidade de violência, como *Mortal Kombat* (1992), que foi lançado para o *Mega Drive* após fazer sucesso nos fliperamas. O jogo chocou parte do público por mostrar cenas de desmembramento.

A Nintendo, que usava cartuchos de plástico cinza para armazenamento, obteve êxito por conta do seu controle severo sobre a produção de jogos, para evitar inundar o mercado com jogos de baixa qualidade. Continuar fazendo cartuchos, no entanto, resultava em produtos caros e regras rígidas de publicação em cima do seu conteúdo e da sua qualidade, o que dificultou a vida de muitos desenvolvedores. Além disso, como a Nintendo se esforçou para manter o seu console com uma imagem familiar e amigável, a *Sega* contrastou seu próprio console rotulado como legal e radical (o que era refletido no seu slogan do início dos anos 90: “a *Sega* faz o que o Nintendo não faz”¹¹. (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009, p. 79, tradução nossa).

¹¹ Traduzido do trocadilho original: “*Sega* does what Nintendon’t”.

O uso de cartuchos por parte dessas duas empresas, que dominaram os anos 80 e parte dos anos 90, fez com que o número de jogos lançados nesta época fosse muito maior que antes. Agora, como os jogos poderiam continuar sendo desenvolvidos após o lançamento do console, sequências passaram a ser realizadas, como o sucesso da Sega, *Sonic the Hedgehog* (1991), que após se tornar uma febre, como Mario, de *Super Mario Bros* (1985), foi na década anterior, recebeu mais três sequências no mesmo console.

Figura 10 - Cartuchos de Mega Drive e Nintendo 64



Fonte: Point Entretenimento (2017)

Neste momento os jogos não só entretiam, como também contavam com uma história, por mais simples e fantasiosa que essa fosse.

A questão-chave para designers de jogos e mídia digital não é: o que é isso? Mas em vez disso, o que pode fazer? Confrontado com uma plataforma digital, um designer de jogos precisa entender como atrelar essa tecnologia à um sistema projetado, resultando em um jogo que signifique algo. Essa ênfase não é exclusiva aos jogos digitais: os materiais que constituem um jogo são sempre cruciais para projetar uma experiência. (ZIMMERMAN; SALEN, 2003, p. 98, tradução nossa).

No entanto, estes cartuchos também trouxeram novos problemas, já que, por vezes, davam defeitos que eram praticamente irreparáveis. As maneiras ideais de

preservar estes cartuchos para aumentar a sua longevidade eram desconhecidas pelo grande público, que constantemente se frustrava com os defeitos, que às vezes eram permanentes, impossibilitando o acesso ao seu conteúdo.

Os consoles também tinham que enfrentar os computadores domésticos no mercado de jogos, já que na década de 90 já era comum que as famílias dos países desenvolvidos tivessem computadores em suas casas. Os diferentes jogos passaram a ser segregados em cada plataforma (isto é, em cada console e nos computadores, já que diferentes jogos eram produzidos para cada um destes). Foi em 1990 que surgiu um dos maiores clássicos dos jogos de computador: *The Secret of Monkey Island*, que consolidou o gênero *Point and Click*¹² e, com o seu enredo focado no humor e na aventura, atingiu um novo público.

Por conta das possibilidades gráficas jogos violentos se tornaram mais chocantes, com cenas mais explícitas de violência. A partir disso vieram mais polêmicas, sendo a maior delas oriunda do massacre de Columbine, ocorrido em 1999, pois os criminosos jogavam *Doom* (1993)¹³ e *Mortal Kombat* (1992) com frequência, o que causou uma das maiores controvérsias da história dos jogos eletrônicos, já que a mídia começou a insinuar que estes jogos, por serem violentos, poderiam influenciar os jovens a cometerem atrocidades (HONG et al., 2010).

Em 1995 a Sony inovou ao lançar o *Playstation*, que utilizava CDs ao invés de cartuchos para ler os seus jogos, assim como os computadores, o aparelho da Sony tinha um leitor de CDs embutido. Esse novo suporte além de ser mais barato também conseguia armazenar jogos muito maiores, o que resultou em jogos que duravam mais tempo e gráficos mais avançados. Outro fator que contribuiu para aumentar a duração de jogos foi a criação de *Memory Cards*¹⁴ por parte da Sony. Através deste dispositivo o jogador podia armazenar o seu progresso em um jogo, para retomá-lo em uma outra hora. Nas décadas anteriores, os jogos duravam entre duas e cinco horas, porém agora os desenvolvedores criavam jogos que geralmente duravam entre sete e quinze horas.

¹² Trata do uso do mouse de computador para selecionar e operar ações a partir de um monitor (COLLINS, 2018). Jogos deste gênero geralmente focam na exploração e na solução de quebra-cabeças.

¹³ Jogo de tiro em primeira pessoa no qual o jogador deve alcançar os próximos níveis enquanto mata monstros com armas de fogo. A princípio estava disponível apenas para computadores.

¹⁴ Hoje, no Brasil, é conhecido como cartão de memória. É um dispositivo periférico utilizado para armazenar dados em aparelhos eletrônicos (CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 2018).

Figura 11 - Playstation (1995)



Fonte: Techtudo (2014)

A evolução gráfica foi evidente, os jogos deste console eram em sua maioria em três dimensões (3D), o que permitia que os ambientes dentro desta mídia fossem maiores e que o jogador pudesse explorá-lo da sua maneira. Mesmo que esta geração de jogos também tenha sido marcada por mascotes caricatos, como *Crash Bandicoot* (1996) a tecnologia concedida pelo *Playstation* deu um novo tom para a indústria. Anteriormente, os enredos eram majoritariamente fantasiosos, mas com o advento deste console surgiram jogos “realistas”, que apesar de ainda terem um enredo um tanto surreal, tratavam de personagens humanos lidando com estas situações inusitadas, como *Tomb Raider* (1996), protagonizado pela arqueóloga inglesa Lara Croft, que posteriormente se tornou um ícone dos videogames e da presença feminina nesta área.

Este jogo é mais realista do que jogos de salto em plataforma anteriores como *Super Mario* ou *Donkey Kong*. Em um âmbito que o realismo é comumente discutido, sua afirmação mais básica de ser mais realista do que esses jogos de computador anteriores é que não é “raso” ou “bidimensional”, e oferece a ilusão de três dimensões (ao menos em termos de renderização da paisagem, se não também de personagem e enredo). (ATKINS, 2003, p. 28, tradução nossa).

Mesmo com a presença de movimentos de *parkour*¹⁵ nada práticos, era exigido que o jogador se preocupasse com a sobrevivência da personagem, que em

¹⁵ Modalidade esportiva cujo princípio é mover-se, seja saltando ou correndo, de um ponto a outro o mais rápido e eficientemente possível, usando as habilidades do corpo para superar os obstáculos. (MICHAELIS, 2018).

busca de descobertas arqueológicas, acabou sendo confinada em um calabouço no Peru. Era uma personagem com a qual os jogadores podiam se identificar.

Figura 12 – Tomb Raider (1996)



Fonte: Autora (2018)

A Nintendo tentou competir com o *Playstation* lançando o *Nintendo 64* em 1996, que tinha capacidades gráficas similares e contava com o seu próprio sistema de armazenamento de progresso, que funcionava de forma parecida com a dos *Memory Cards*. No entanto, este console ainda era limitado pelo uso de cartuchos, que eram menos potentes e mais caros que um CD. Então por mais que tenha sido bem-sucedido, o *Nintendo 64* não conseguiu disputar com o sucesso do *Playstation*.

Figura 13 - Nintendo 64 (1996)



Fonte: Maxim (2018)

O lançamento do *Playstation* causou uma espécie de atraso nos jogadores brasileiros, porque este console nunca foi oficialmente comercializado no país. Assim, na década de 90, quando clássicos em 3D como *Spyro the Dragon* (1998) e *Resident Evil* (1996) foram lançados, a maioria dos brasileiros ainda estava jogando os jogos do *Mega Drive* e do NES. Mais tarde, no começo do século XXI, o Playstation seria comercializado no país através de um mercado informal, que importava o console e o vendia sem o conhecimento da *Sony*.

Quadro 5 - Comparação entre os lançamentos nos Estados Unidos e no Brasil, usando como referência apenas os consoles citados

Realidade dos jogos nos Estados Unidos x Brasil		
Consoles	Data de lançamento nos Estados Unidos	Data de lançamento no Brasil
Magnavox Odyssey	1972	1976
Home Pong	1975	Nunca foi lançado
Fairchild Channel F	1976	Nunca foi lançado
Atari 2600	1977	1983
NES	1985	1993
Mega Drive	1989	1990
Playstation	1995	Nunca foi lançado
Nintendo 64	1996	1997

Fonte: A autora (2018)

Portanto, os avanços tecnológicos conquistados pelos jogos eletrônicos na década de 80 só foram reconhecidos pelo público brasileiro na década de 90, quando consoles mais novos e mais potentes já estavam em desenvolvimento. O sucesso do *Playstation* no país se deu por conta da pirataria, já que estes jogos nunca chegaram aqui de forma legal.

A partir da década de 90 os jogos não se limitavam mais a consoles ou plataformas. Um mesmo jogo era lançado para diversas plataformas diferentes, incluindo computadores domésticos, que agora eram mais comuns nas residências ao redor do mundo e também serviam para executar jogos eletrônicos. O uso desta plataforma também auxiliou o surgimento de mais jogos online, já que a tecnologia da época tornava mais fácil a conexão com a Internet através de computadores.

Figura 14 - Computador doméstico na década de 90



Fonte: Vintage Computing and Gaming (2011)

Jogos de computador também sofreram uma espécie de atraso no Brasil, pois, mesmo que tenham sido lançados em datas próximas no país e no resto do mundo, computadores domésticos não eram tão comuns no país no início dos anos 2000. Logo, jogos lançados nesta época para computadores foram acessados por poucas pessoas. A conexão com a Internet também era instável e muito lenta, o que impossibilitava que a maioria dos brasileiros tivessem acesso a jogos online.

Até o século XXI o público consumidor de videogames era majoritariamente composto de crianças e jovens adultos do sexo masculino. Porém, devido à adoção de computadores e do serviço de Internet no mundo, novos jogos com novos perfis foram surgindo, como *The Sims* (2000), que, com uma fórmula similar ao que já havia sido feito com *Little Computer People* (1985), permitia que o jogador cuidasse das suas personagens e administrasse a sua residência, além de conceder ferramentas para construção de casas dentro do jogo. Jogos com foco em atividades do cotidiano humano trouxeram novos ares para o mercado em questão, que havia sido inundado pelo estereótipo de jogos, que, por vezes, era visto como violento (FLANAGAN, 2009). O jogo trazia características de jogos ou brincadeiras analógicas, já que em seu núcleo se tratava prevalentemente de uma forma digital de brincar “de casinha”, com bonecos virtuais. Mas o desafio por trás da criação dos *Sims*, como eram chamados os personagens, era demasiadamente atrativo para

estes jogadores, que não buscavam ultrapassar níveis recheados de inimigos ou superar obstáculos em plataformas, mas sim buscar uma diversão casual.

A Internet deste século também facilitou o estabelecimento dos jogos online competitivos, como *Counter-Strike* (2000), um jogo de tiro em primeira pessoa¹⁶ que contava com dois times, cada um com um determinado objetivo na partida, compostos de jogadores que se conectavam a um servidor online e competiam em turnos. O jogo foi um sucesso mundial e, no Brasil, era comum jovens se reunirem em lanhouses¹⁷ para jogá-lo por horas. Através de uma ferramenta hoje conhecida como *Valve Hammer Editor*, concedida pelos próprios desenvolvedores do *Counter-Strike*, os jogadores podiam customizar os mapas e compartilhá-los na comunidade.

Este tipo de ferramenta de customização também marcou os jogos deste século. *The Sims 2* (2004) teve características similares neste âmbito de comunidade, pois permitia que os seus jogadores compartilhassem as suas criações com outras pessoas.

Os jogadores do *The Sims 2*, assim como os jogadores da sua primeira versão, descobriram que um dos aspectos mais gratificantes do jogo era compartilhar objetos únicos com outros jogadores. Por exemplo, em pouco menos de quatro meses (setembro de 2004 a fevereiro de 2005), jogadores de *The Sims 2* criaram e compartilharam mais de 125.000 personagens e casas com outras pessoas. (FLANAGAN, 2009, p. 50, tradução nossa).

No século XXI os jogos também passaram a se relacionar com outras mídias. Jogos inspirados por filmes, como *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), um RPG do universo dos filmes da franquia *Star Wars* (1977). Foi um dos primeiros jogos de grande escala que permitiam que o jogador escolhesse o seu gênero, etnia e orientação sexual ao mesmo tempo. Para os produtores de cinema, o meio dos jogos passou a servir como uma forma de expandir as franquias de cinema, atingindo novos públicos ou até mesmo enriquecendo as histórias contadas nestes filmes. Produtores de videogames também passaram a ver o cinema como uma forma de atingir mais pessoas. Em 2003 foi lançado o filme *Lara Croft: Tomb Raider*, após o imenso sucesso da série de jogos *Tomb Raider*.

¹⁶ Gênero de jogo no qual o jogador mira e atira, com gráficos que são exibidos do ponto de vista do personagem que estão atirando. (COLLINS, 2018).

¹⁷ Estabelecimento comercial que, mediante o pagamento de uma taxa equivalente ao tempo de uso, concede acesso a computadores e a internet. (MICHAELIS, 2018).

Alguns jogos também passaram a expandir o seu enredo em livros e quadrinhos, como a série *Warcraft*. Criada em 1994 com o jogo de estratégia *Warcraft: Orcs & Humans*, a franquia foi um grande marco para os videogames não só pelo seu enredo extremamente rico, como também pela sua comunidade. O quarto jogo da franquia, *World of Warcraft* (2004), um jogo *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG)¹⁸, é até os dias atuais um grande símbolo dos jogos online e reforçou a necessidade de cooperação e comunicação entre os jogadores para que estes possam progredir no enredo.

Figura 15 - World of Warcraft (2004)



Fonte: Lenor (2016)

Com o sucesso dos recursos online em jogos, o compartilhamento de ideias e experiências por parte dos jogadores se tornou mais prático e proveitoso.

Os videogames tornaram-se uma forma de as pessoas se identificarem, encontrarem indivíduos com ideias semelhantes e participarem de um mundo que se funde com sua “vida real” de maneiras novas e empolgantes. Com tantas motivações e tantos desejos, a cultura dos jogadores é um mundo fascinante e um elemento crucial para entender os videogames de hoje. (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009, p. 149, tradução nossa).

¹⁸ É um gênero de jogo baseado na internet e ambientado em um mundo virtual que pode ser jogado por muitas pessoas ao mesmo tempo, sendo possível que essas pessoas interajam entre si (COLLINS, 2018).

O advento da Internet também auxiliou o uso da tecnologia do *Digital Rights Management* (DRM)¹⁹, que surgiu na década de 80 e já vinha sendo muito utilizada na venda de músicas em mídia digital, em jogos, já que esta foi também empregada para a venda de jogos em mídia digital no século XXI. Com a adoção da Internet em escala quase mundial essa mídia, que era uma versão virtual do jogo que existe na nuvem²⁰ e pode ser baixada através da conexão com a Internet, se tornou uma versão viável para as distribuidoras de jogos. Através dessa tecnologia os jogos se tornaram mais baratos, já que a distribuidora não precisava mais gastar com a mídia física, e passaram a ser distribuídos simultaneamente no mundo todo. Plataformas como o *Steam*²¹, criada em 2003 pela empresa desenvolvedora de jogos *Valve Corporation*, foram responsáveis por grande parte da popularização dos jogos em mídia digital através do uso do DRM, já que estas não só funcionam como lojas de jogos digitais, como também servem como redes sociais para jogadores. Hoje o *Steam* consegue atingir o número de aproximadamente 12 milhões de usuários simultaneamente online diariamente²². E os seus atuais jogos online mais populares, como *Dota 2* (2013) ou *Counter-Strike: Global Offensive* (2012), contam com aproximadamente 400 mil jogadores simultâneos diariamente²³.

O mercado de videogames foi dominado por grandes empresas desde a década de 80, mas o advento da mídia digital acabou auxiliando desenvolvedores independentes, pois os jogos poderiam ser lançados sem uma distribuidora com mais facilidade, já que poderiam ser simplesmente vendidos ou compartilhados na Internet. No começo do século XXI a quantidade de jogos lançados saiu totalmente de controle e o número de desenvolvedores independentes aumentou drasticamente. Alguns jogos brasileiros surgiram devido a praticidade da mídia digital para desenvolvedores independentes. Um exemplo é *Chroma Squad* (2015), disponível exclusivamente nesta mídia também através do *Steam*.

¹⁹ Também conhecido em português como gestão de direitos digitais, é uma tecnologia de controle de uso da mídia digital, que impede o acesso, cópia ou conversão de arquivos digitais detentores de direitos autorais para outros usuários ou formatos (AZAD; AHMED; ALAM, 2010).

²⁰ Rede onde arquivos e programas podem ser armazenados, majoritariamente através da internet. (CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 2018).

²¹ Site e plataforma virtual disponível para computadores, utilizada para a compra de jogos em mídia digital. Foi primeiramente lançada para o sistema operacional Windows e posteriormente lançada para os demais sistemas. Disponível em <<https://store.steampowered.com>>. Acesso em: 27 set. 2018.

²² Disponível em: <<https://store.steampowered.com/stats/>>. Acesso em: 27 set. 2018.

²³ Disponível em: <<https://steamcharts.com/>>. Acesso em: 27 set. 2018.

Figura 16 – Chroma Squad (2015)



Fonte: Destructoid (2016)

Os consoles lançados no século XXI apresentaram uma grande evolução gráfica. Como neste século os jogos eletrônicos já tinham se estabelecido como um grande mercado mundial, o lançamento destes consoles apesar de terem atingido recordes de vendas no âmbito do entretenimento, não causaram novos marcos sociais notáveis. Empresas como a Sony e a Nintendo continuam lançando consoles e jogos para os seus respectivos públicos, enquanto alguns desenvolvedores optaram por lançar as suas criações para todas as plataformas hoje disponíveis.

Figura 17 - Plataformas mais populares e recentes para jogos em 2018: (A) Xbox One, (B) Nintendo Switch, (C) Playstation 4 e (D) computador doméstico



Fonte: (A) The Verge (2018), (B) Nintendo (2018), (C) Sony (2018), (D) Indiamart (2018)

Essas evoluções gráficas ocorreram principalmente entre o final do século XX e o começo do século XXI. Os novos *hardwares*, presentes em computadores e consoles, ofereciam novas opções de gráficos e sons, que simultaneamente criavam novas dinâmicas (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009). Jogos que

fizeram sucesso nas décadas passadas, quando retratados nos últimos anos, ilustraram as novas capacidades gráficas.

Figura 18 - Comparação da personagem Lara Croft em (A) Tomb Raider (1996) e em (B) Shadow of the Tomb Raider (2018)



Fonte: (A) Aficionados (2018), (B) Nerd Reactor (2018)

Com todos esses avanços tecnológicos, os jogos dos séculos XX e XXI, agora também digitais, adquiriram novas características em relação aos jogos do passado:

Uma das qualidades mais atraentes da tecnologia digital é que ela pode oferecer *feedback* imediato e interativo. Projetando sistemas de ações e resultados, onde o jogo responde perfeitamente à ação do jogador, o que é um elemento comum em jogos digitais. A tecnologia digital oferece, assim, jogos em tempo real que mudam e reagem dinamicamente às decisões dos jogadores. (ZIMMERMAN; SALEN, 2003, p. 99, tradução nossa).

Devido à potência gráfica e ao novo perfil que os jogos eletrônicos adquiriram, dando mais foco ao enredo e aos personagens, alguns países passaram a se incomodar com alguns assuntos abordados. No Brasil, *Bully* (2006)²⁴ foi proibido pelo Ministério Público do Rio Grande do Sul, por supostamente incitar a violência nas escolas. O jogo só foi comercializado oficialmente no país em 2016. Já na Alemanha, até 2018, qualquer jogo com símbolos nazistas era censurado, jogos

²⁴ Jogo de aventura que se passa em um ambiente escolar destinado para alunos com problemas comportamentais. Durante o jogo há diversas demonstrações de bullying que, às vezes, partem do personagem principal, que é controlado pelo jogador. Apesar da sua premissa polêmica, o jogo possui um enredo que, no fundo, vai contra a prática do bullying.

como *Wolfenstein: The New Order*²⁵ (2014) tiveram que criar versões alternativas, que excluíam tais símbolos, para serem comercializados no país.

Hoje os videogames já não são mais uma mídia tão segregada, pois atendem diversos perfis de consumidores. É fácil encontrar um jogo que agrade os mais diversos gostos pessoais, pois com o alto número de jogos que vem sendo criados, nos mais variados gêneros, o tornam uma mídia que facilmente pode agradar usuários, mesmo que estes não estejam acostumados com este meio.

Anteriormente, a definição de jogo mais acolhida foi a elaborada por Huizinga (1993), porém, quando aplicada aos jogos digitais essa definição possui aspectos datados. Hoje os jogos não possuem mais uma limitação de tempo e espaço. Há a possibilidade de jogarmos durante quando quisermos, através de dispositivos portáteis, sejam consoles ou celulares, que hoje são aparelhos comuns na sociedade. O tempo também deixou de ser limitado pela duração do jogo, atualmente alguns jogos dependem mais da disposição de tempo do jogador do que da duração do próprio jogo por si só. No entanto, essa definição ainda tem características-chaves que existem até hoje. A existência de regras próprias, ligadas a cada jogo individualmente, faz com que eles sempre sejam diferentes da vida cotidiana. Mesmo com gêneros de jogos, principalmente digitais, relacionados à simulação até mesmo de profissões reais, as regras e a plataforma na qual o jogo toma como base o diferem da vida real e os caracterizam como uma atividade voluntária. Essas regras são aceitas pelo jogador, que se submete a elas conscientemente, criando a ordem do processo do jogo (CAILLOIS, 1990).

Os jogos digitais ainda mantêm muitos desses conceitos gerais. A diferença é que estes jogos se apresentam de forma eletrônica. Podem ser jogados através de plataformas eletrônicas, como computadores, consoles ou celulares. Em um mundo globalizado, tomado por tecnologias que a cada dia se tornam mais acessíveis, jogar tem se tornado cada vez mais fácil e faz parte do cotidiano de grande parte da população mundial. O uso dessa nova plataforma eletrônica trouxe novos ares à indústria de jogos. Agora, eles são comercializados mundialmente simultaneamente e toda a fórmula por trás deles também foi modificada. As possibilidades que existem dentro de um jogo digital são enormes e, mesmo que a atividade de jogar

²⁵ Jogo de tiro em primeira pessoa, que surgiu primeiramente em 1981 com o título *Castle Wolfenstein*. Se passa em um universo alternativo no qual Hitler venceu a Segunda Guerra Mundial. O jogador faz parte da resistência e luta contra o nazismo.

ainda esteja limitada por regras pré-determinadas (como o uso obrigatório de um controle, teclado ou mouse), ainda é possível desenvolver jogos que concedam diversas opções ao jogador no decorrer do seu enredo. Há múltiplos finais, personagens e possibilidades, o que faz com que cada jogador tenha uma experiência pessoal com o determinado enredo. A plataforma digital permite que os jogos de computador possibilidades quase infinitas, já que as máquinas utilizadas para jogar estes jogos permitem um sistema dinâmico, que gera e lê o seu conteúdo com muita facilidade e praticidade (JUUL, 2001).

[...] grande parte do prazer presente no jogo pode ser derivado da subversão das normas de interação tanto em ambientes de jogo simples quanto em jogos altamente complexos. Os jogadores irão consistentemente explorar o que é permitido e o que empurra esse limite entre regras e expectativas e o próprio jogador. (FLANAGAN, 2009, p. 13, tradução nossa).

Essa interação entre o jogador e o jogo é uma parte chave para determinar o apelo dos jogos digitais. Os jogos por si só sempre foram baseados na interação do jogador com o mundo ou as regras fictícias diante dele, mas agora esse conceito adquiriu novas formas e potenciais. Hoje, os jogos ainda possuem como maior finalidade o entretenimento, mas também trazem novas utilidades. Jogar pode até mesmo ser considerado uma profissão para alguns, geralmente esses profissionais estão ligados ao esporte (ou *eSports* no caso dos videogames), como o jogador profissional brasileiro de *League of Legends* (2009) Felipe Gonçalves²⁶, ou ao entretenimento. Há ainda as pessoas que trabalham em volta dessas profissões, como jornalistas.

Em sua história os jogos sempre têm sido vistos como uma espécie de válvula de escape. Porém, é necessário perceber que há uma diferença entre um escapismo irracional e um escapismo complexo de várias camadas (WALKER, 2004). Jogos não deixam de ser uma forma de escape, já que estão diretamente ligados a mundos e ações fictícias, mas trazem em si quebra-cabeças ou histórias intrigantes para o jogador desvendar. Diferentemente da audiência de filmes ou leitores no geral, ao invés de somente ler ou assistir o jogador deve também interagir enquanto realiza essas outras tarefas, ou seja, ele joga. A narrativa de um jogo é

²⁶ Jogador do time de eSports do Clube de Regatas do Flamengo, é conhecido profissionalmente como “brTT”.

não-linear, pois depende diretamente da interação do jogador, tornando a sua trajetória, até certo ponto, única. A interação é o que torna o jogo um jogo.

Jogar é experimentar: ver, tocar, ouvir, cheirar e provar o jogo; mover o corpo durante o jogo, para sentir emoções sobre o desenrolar do resultado, para se comunicar com outros jogadores, para alterar padrões de pensamento. Ao contrário das formas matemáticas com regras exatas, a experiência de um jogo é confusa, turva e bagunçada. No entanto, é nesse campo que os jogadores participam de um jogo, fazendo parte de uma ação que signifique algo para si. (ZIMMERMAN; SALEN, 2003, p. 309, tradução nossa).

Atualmente os jogos digitais, que são primariamente classificados como de grande escala ou independentes, atendem gostos variados. Há versões digitais de jogos analógicos, como a versão digital do jogo de cartas *Uno* (2016) que pode ser jogado online. Ou versões recentes de gêneros que fizeram sucesso há décadas atrás, como o jogo de plataforma *Cuphead* (2017). E ainda há jogos que buscam explorar novas tecnologias, como *Detroit: Become Human* (2018), um dos jogos mais recentes que utilizou a tecnologia de captura de movimento²⁷ para dar vida aos seus personagens.

Figura 19 - (A) Uno (2016), (B) Cuphead (2017) e (C) Detroit: Become Human (2018)



Fonte: (A) Steam (2017), (B) Drexel Triangle (2017), (C) Press Start Austrália (2018)

Mesmo que o mercado de jogos analógicos tenha deixado de ser tão lucrativo quanto foi nos séculos XIX e XX, ainda há um público interessado nesta mídia, que hoje é dominada principalmente por jogos de RPG, cartas e infantis. Este tipo de jogo tem como característica principal o seu padrão lúdico, portanto é focado na

²⁷ Processo pelo qual dispositivos são usados para capturar padrões de movimento vivo, realizado por atores humanos. Os dados são então transmitidos para um computador, onde o software de simulação exibe estes movimentos aplicados a um ator virtual (COLLINS, 2018).

distração e na diversão, sendo realizados majoritariamente através de raciocínio lógico. O meio eletrônico quando utilizado para realizar partidas de jogos analógicos claramente altera parte dessa experiência, já que o processo de jogar, apesar de exigir que o indivíduo pense de forma similar ao que era feito antes, é analogicamente diferente, sendo realizado através de uma tela com o auxílio de aparelhos periféricos, como um mouse ou um teclado. Por vezes até mesmo regras podem mudar, uma vez que estas são determinadas e realizadas pelo próprio computador.

Os jogos eletrônicos, especialmente logo que surgiram, absorveram muitas características do analógico, porém ao mesmo tempo oferecem um *feedback* instantâneo que surge a partir da interação que acontece entre o jogo e o jogador. Por parte inspirados pelos jogos de RPG analógicos, os jogos eletrônicos começaram a introduzir elementos que fizessem o jogador se sentir como parte do seu enredo, mesmo que este estivesse controlando um personagem com uma personalidade fora do seu controle. Misturados com atributos de outras áreas, como a Literatura, estes jogos passaram oferecer tramas e desafios que dependem da interação para serem desvendados.

Os perfis consumidores que surgiram com o sucesso dos jogos analógicos, que almejavam principalmente solucionar desafios, competir e/ou divertir-se, se mantêm nos dias atuais. É possível encontrar jogos que agreguem todas estas vertentes ou que foquem somente em uma delas. Com o advento dos jogos em mídia digital este mercado se tornou uma esfera descontrolada, sendo possível que pequenos desenvolvedores lancem qualquer tipo de jogo, atendendo as mais diversas demandas dos usuários desta mídia.

Por fim, os jogos podem ser classificados como jogos analógicos ou eletrônicos:

Quadro 6 – Definições dos tipos de jogos

Jogos analógicos	Ocupam espaço físico e a sua jogabilidade envolve ações manuais do jogador.
Jogos eletrônicos	São acessados através de computadores e reagem às ações do jogador de forma imediata.

Fonte: A autora (2018)

O termo “jogos digitais” ganhou notoriedade após o surgimento dos aparelhos digitais, como a televisão ou os monitores, porém a diferenciação dos jogos digitais e eletrônicos ainda não foi tão explorada pelos pesquisadores e os termos são geralmente usados como sinônimos. A mídia digital não está ligada somente ao termo “jogos digitais” e se trata da plataforma usada para transmitir o jogo. As plataformas possíveis são:

Quadro 7 – Definições das mídias

Mídia física	Jogos que são acessados através de um objeto físico, como um CD ou um cartucho.
Mídia digital	A princípio são acessados através da conexão com a internet, não ocupam espaço físico e existem na nuvem.

Fonte: A autora (2018)

A mídia digital adquiriu reconhecimento no começo do século XXI por conta da tecnologia DRM, que permite a autenticação e concessão de licenças digitais. Ao invés de ocupar espaço físico, esta mídia ocupa somente espaço no hardware sendo usado para armazenar os jogos. O acesso inicial do jogo é diretamente dependente de uma conexão com a internet, pois é necessário o download do arquivo diretamente da nuvem que armazena os jogos em questão.

3 DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES

O desenvolvimento de coleções está diretamente ligado à biblioteca e, portanto, é um conceito que existe e é praticado há muito tempo, mesmo que de forma não sistemática por parte dos bibliotecários e profissionais da informação. Segundo Weitzel (2002, p. 61):

[...] desde os tabletes de argila ao documento eletrônico não há como formar e desenvolver coleções sem se deparar com questões próprias da natureza do processo, tais como o que se vai colecionar, por quê, para quê e para quem colecionar.

A princípio a área não foi tão explorada na ciência, era apenas parte de um processo natural da administração das bibliotecas. Apesar de haver uma preocupação com os conceitos atrelados ao desenvolvimento de coleções, ainda não havia uma nomenclatura dedicada à estes estudos.

Por muito tempo, ao longo da história do livro e das bibliotecas, as atividades técnicas que hoje constituem o processo de desenvolvimento de coleções, estiveram restritas, de maneira geral, à seleção e aquisição de materiais informacionais para formar e desenvolver coleções em bibliotecas. (WEITZEL, 2002, p. 61).

O seu maior destaque foi conquistado principalmente a partir do final da década de 60, quando bibliotecas e bibliotecários ao redor do mundo passaram a se preocupar mais com o assunto (VERGUEIRO, 1989). Mesmo sendo uma prática em bibliotecas há séculos, o foco dado ao assunto e, conseqüentemente, aos estudos realizados a seu respeito aconteceu um pouco mais tarde. Desse modo, posteriormente ainda houve outro momento de grande importância para o desenvolvimento de coleções na ciência, como resultado dos avanços tecnológicos conquistados nas últimas décadas:

Com o advento da Internet, a disciplina desenvolvimento de coleções volta a ser o centro das atenções dos profissionais da informação. O cenário configurado pelos recursos informacionais em meio eletrônico online vem consolidando novas metodologias e soluções constituindo o segundo grande momento para a área [...] (WEITZEL, 2002, p. 64).

De acordo com Evans e Saponaro (2005), o desenvolvimento de coleções é um conceito que surgiu como consequência da missão das bibliotecas, que, de acordo com os autores em questão, seria ajudar na transferência de informações e desenvolvimento de conhecimento. Era conceituado como o processo de identificar os pontos fortes e fracos de uma coleção de materiais de uma biblioteca em termos de necessidades dos clientes e recursos da comunidade, e tentar corrigir os pontos fracos existentes, se houver algum (EVANS; SAPONARO, 2005, tradução nossa). Evans e Saponaro (2005, p. 7, tradução nossa) definiram o desenvolvimento de coleções como:

[...] o processo de atender às necessidades de informação das pessoas (uma população de serviço) de maneira oportuna e econômica, usando os recursos de informação mantidos localmente, bem como de outras organizações. Essa nova definição é mais ampla no escopo e enfatiza a construção de coleções criteriosa (oportuna e econômica) e a busca de recursos de informações internas e externas.

Já Weitzel (2002) define que, por conta da impossibilidade de dominar todos os campos do conhecimento em virtude do enorme número de produções humanas, o desenvolvimento de coleções se tornou:

[...] recurso fundamental para se administrarem as coleções de acordo com os interesses e o perfil daqueles que necessitam de informações específicas. Esse processo funciona como filtro do conhecimento registrado, separando o joio do trigo para consumo adequado. Exige do bibliotecário e de sua equipe de especialistas grande capacidade de análise da informação para selecionar as mais relevantes e pertinentes produzidas em cada área de interesse. (WEITZEL, 2002, p. 63).

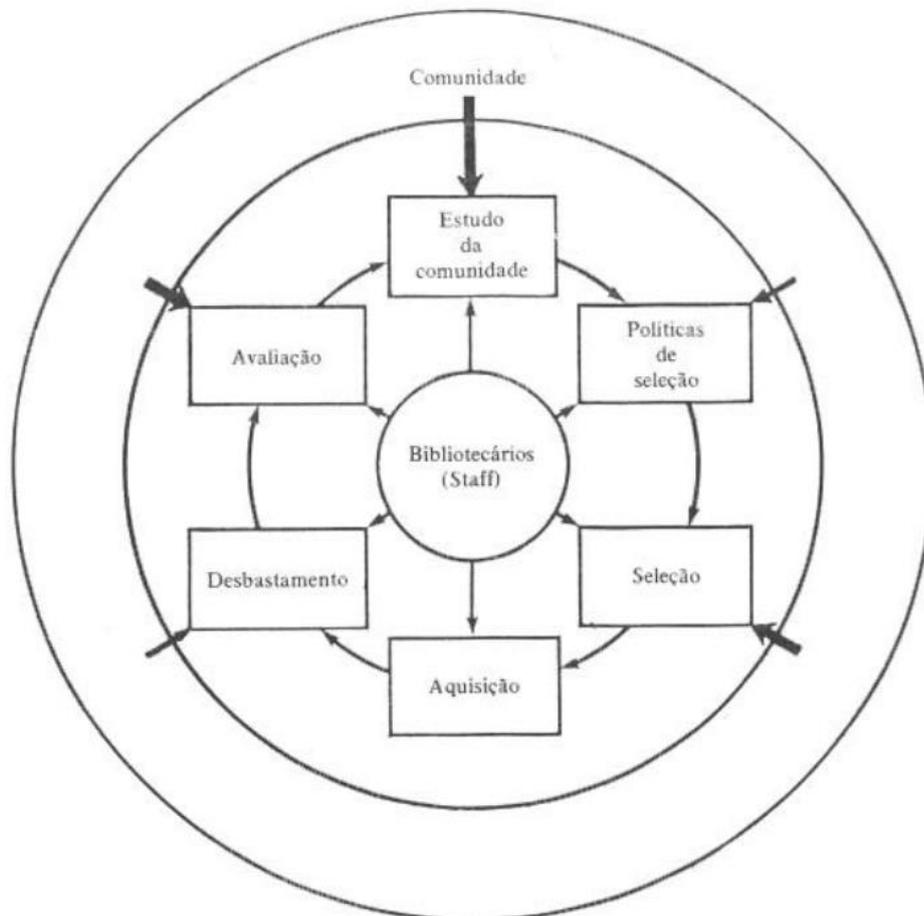
A partir do momento que mais estudos foram realizados a respeito do assunto, alguns modelos teóricos de desenvolvimentos de coleções começaram a surgir como forma de auxiliar as bibliotecas e os profissionais que nela atuam.

Vergueiro (1993) cita os modelos elaborados por autores como Hendrik Edelman (1979), que propôs uma hierarquia entre as etapas do desenvolvimento de coleções, que seriam o planejamento (ou políticas) do desenvolvimento da coleção, a seleção e a aquisição, nesta ordem. Também foi citado James C. Baughmann (1979), que entendia que o processo devia ser estruturalista focado nos componentes: uso, conhecimento e Biblioteconomia, que ao serem entrecruzados resultariam nos seguintes padrões de relacionamento: planejamento da coleção,

implementação da coleção e avaliação da coleção. Por último, estes três conceitos somados seriam o desenvolvimento de coleções. Porém, os modelos utilizados como base para esta pesquisa foram o modelo cíclico de Evans (2005) e o modelo analogia do guarda-chuva de Weitzel (2013).

O modelo elaborado em 1979 pelo norte-americano Edward G. Evans trata do desenvolvimento de coleções como um processo cíclico e sistêmico, no qual as atividades nele retratadas funcionam de forma interindependente (VERGUEIRO, 1989). Segundo Vergueiro (1989), este modelo trata os processos do desenvolvimento de coleções de forma igualitária e foge do conceito anteriormente utilizado, que focava somente na aquisição e seleção. O modelo apresenta seis etapas relacionadas ao desenvolvimento de coleções e é representado na seguinte forma:

Figura 20 - Processo de desenvolvimento de coleções elaborado por Evans (1979)



Fonte: Vergueiro (1989)

De acordo com Evans e Saponaro (2005, p. 8, tradução nossa): “conforme implícito no círculo, o desenvolvimento de coleções é um ciclo constante que continua enquanto a biblioteca ou o centro de informações existirem”. Portanto, as etapas coexistem e são administradas pelo bibliotecário, que é apresentado como a figura central do modelo.

A figura é bastante esclarecedora por mostrar que este é um processo ininterrupto, sem começo ou fim. Procura o bibliotecário norte-americano demonstrar que todas as etapas devem necessariamente estar presentes, em toda e qualquer biblioteca, como atividades normais e rotineiras – como são a catalogação, a classificação, o empréstimo e a elaboração de relatórios [...] (VERGUEIRO, 1989, p. 18).

Já a analogia do guarda-chuva, elaborada por Weitzel (2013), a princípio também tinha seis etapas no momento em que foi lançada a primeira edição. Porém, o modelo sofreu uma revisão por parte da autora e passou a ter nove etapas a partir de 2013, quando foi publicada a segunda edição da obra “Elaboração de uma Política de Desenvolvimento de Coleções em Bibliotecas Universitárias”, dando importância maior às políticas que fazem parte do desenvolvimento de coleções. Assim, para cada processo, existirá uma política que o antecede, com a finalidade de estabelecer diretrizes e funcionar como um guia.

Figura 21 - Processo de desenvolvimento de coleções elaborado por Weitzel (2013)



Fonte: Weitzel (2013)

Este modelo, diferentemente do proposto por Evans (1979), trata de algumas etapas de forma independente, dando destaque às políticas:

[...] é preciso destacar que as políticas de aquisição, de avaliação e de debastamento também fazem parte do processo e política de desenvolvimento de coleções, e estas também apresentam um papel decisivo para formar e desenvolver coleções mais responsivas. (WEITZEL, 2013, p. 22)

Como a única etapa que recebia mais destaque anteriormente era a política de seleção, a autora enfatizou, em 2013, a relevância das políticas de aquisição, de avaliação e de debastamento para o desenvolvimento de coleções.

3.1 Etapas do desenvolvimento de coleções

As seis etapas do desenvolvimento de coleções propostas por Evans (1979) são o estudo da comunidade, políticas de seleção, seleção, aquisição, desbastamento e avaliação, todas mediadas pelo bibliotecário, que é a sua figura central. Tais etapas devem ser reavaliadas e adaptadas dependendo do tipo de biblioteca na qual elas serão aplicadas.

3.1.1 Estudo da comunidade

De acordo com Figueiredo (1979, p. 16), o estudo da comunidade é:

[...] uma divisão da comunidade pelos seus componentes, mas tal análise é de pequeno valor, a não ser que as características peculiares da comunidade e de cada um dos seus elementos incluindo as características das necessidades e do comportamento individual sejam identificadas e sua significação estabelecida para a biblioteca.

Tal estudo leva em consideração aspectos sociais como demografia, grau de escolaridade e renda de uma determinada comunidade de indivíduos (FIGUEIREDO, 1979). Os resultados desta coleta de dados refletem nas práticas adotadas dentro da biblioteca em virtude da sua missão e de suas metas.

Os usuários considerados no estudo da comunidade são classificados como usuários reais e potenciais, isto é, usuários que já frequentam a biblioteca e usuário que não a frequentam, mas podem vir a frequentá-la no futuro, respectivamente. Dependendo do tipo de biblioteca tais conceitos podem ser adaptados e levam em conta diferentes critérios para estabelecer os seus tipos de usuários. Segundo Vergueiro (1989, p. 30), o desenvolvimento de coleções deve focar em ambos os tipos de usuários, considerando a comunidade completa ao seu redor ao aplicar as suas características na coleção:

Uma coleção, em seu desenvolvimento, deve levar em consideração as necessidades da comunidade de uma maneira ampla e não somente as do usuário real, pois a biblioteca, como uma instituição essencialmente democrática – principalmente a pública –, deve

atender todos os membros da comunidade, no que diz respeito a suas necessidades informacionais, e não a alguns poucos que, eventualmente, por um motivo ou outro, já se encontram a utilizá-la (VERGUEIRO, 1989, p. 30).

Os dados do estudo da comunidade nem sempre são produzidos. Geralmente os dados são coletados por institutos responsáveis por dados socioeconômicos e geográficos. Mas a sua avaliação e aplicação são de total responsabilidade do profissional, que deve aplicar os resultados deste estudo nas outras etapas do desenvolvimento de coleções. O bibliotecário deve elaborar o perfil da comunidade com base nesses dados obtidos. No entanto, esta avaliação depende do tipo de biblioteca em questão.

As metodologias usadas para efetuar o estudo de comunidade variam entre métodos formais e informais que são escolhidos em virtude das metas da biblioteca em questão. Esses métodos consistem em práticas que tem o intuito de recuperar informações a respeito dos usuários da biblioteca e são utilizadas técnicas como questionários, entrevistas, diários e observações ou técnicas mais complexas como a utilização de sistemas computadorizados para analisar o sistema e o seu uso, análise de tarefas e solução de problemas, que consiste na reunião de indivíduos que devem solucionar um problema proposto, o uso de dados quantitativos, como dados ligados ao empréstimo ou à circulação dos itens do acervo, e a técnica do incidente crítico, realizando perguntas específicas para o usuário (FIGUEIREDO, 1979).

3.1.2 Políticas de seleção

De acordo com Vergueiro (1995), a política de seleção serve como forma de garantir que os critérios adotados para a seleção sejam respeitados. Portanto, serve como um suporte para a atividade da seleção. É nesta etapa que são determinados os critérios da seleção de uma determinada biblioteca, o que geralmente reflete o perfil da comunidade. Os critérios que fazem parte desta política são estabelecidos pelo bibliotecário, tendo em vista as necessidades da sua biblioteca e dos seus usuários.

A política de seleção procura garantir que todo material seja incorporado ao acervo segundo razões objetivas predeterminadas e não segundo idiosincrasias ou preferências pessoais. Igualmente, é ela que garante que as lacunas existentes no acervo não são fruto do descaso ou ineficiência do profissional responsável pela seleção, mas se coadunam com o processo de planejamento vigente na instituição bibliotecária, sendo coerentes com os propósitos e objetivos estabelecidos para sua atuação. (VERGUEIRO, 1995, p. 19).

Vergueiro (2010) afirma que estes critérios levam em consideração características ligadas ao conteúdo aos usuários e as características externas do documento, assim como também deve abordar os seus aspectos espaciais e financeiros, como o seu tamanho físico e o seu custo, respectivamente. As características sociais relacionadas aos seus usuários, como a relevância do documento para a coleção, também devem ser consideradas. O autor elaborou, primeiramente em 1995, os seguintes critérios de seleção:

Quadro 8 - Critérios de seleção e suas definições segundo Vergueiro (2010)

Critérios de seleção	
Autoridade	Qualifica o material pela reputação do autor, editor ou patrocinador do mesmo, supondo que o material terá qualidade, pois o autor produziu materiais de qualidade no passado. Não é um critério tão seguro, pois não há garantias de que um indivíduo continuará a produzir obras de qualidade por conta do seu passado. (p. 18-19).
Precisão	Procura comprovar que a informação de uma determinada obra é verídica. Por vezes é necessária a ajuda de especialistas para averiguar o conteúdo do material e atestar a sua exatidão. (p. 19).

(continua)

Cr�terios de sele�o	
	(continua�o)
Imparcialidade	Procura verificar se o conte�do da obra � abordado sem favoritismos, de forma imparcial, como forma de evitar tamb�m obras que sejam preconceituosas. (p. 20).
Atualidade	Verifica se a informa�o contida no material em quest�o � atualizada, pois � poss�vel que conte�dos desatualizados percam o seu valor em um acervo. � um crit�rio decisivo do processo de sele�o. (p. 20).
Cobertura ou tratamento	Verifica se o assunto de um determinado material � tratado de forma superficial ou n�o, evidenciando se a informa�es importantes est�o dispon�veis. (p. 21).

Fonte: A autora (2018)

Ainda de acordo com o autor, os crit rios de sele o que abordam a sua adequa o aos usu rios s o:

Quadro 9 - Crit rios de sele o relacionados   adequa o dos usu rios e suas defini es segundo Vergueiro (2010)

Cr�terios de sele�o que abordam a adequa�o dos usu�rios	
Conveni�ncia	Verifica se o conte�do da obra � tratado de forma intelig�vel para o usu�rio. Leva em conta dados levantados pelo estudo de comunidade, como a idade ou a escolaridade dos usu�rios em quest�o. (p. 22).
Idioma	Busca identificar se o idioma no qual uma determinada obra est� dispon�vel � acess�vel para os usu�rios. (p. 22).
Relev�ncia ou interesse	Procura identificar se um documento � �til de alguma forma para os usu�rios. (p. 22).

(Continua)

Critérios de seleção que abordam a adequação dos usuários (continuação)	
Estilo	Averigua o modo como a informação está sendo disponibilizada em um documento, buscando saber se essa informação está disponibilizada de forma adequada aos usuários. (p. 23).

Fonte: A autora (2018)

Por último, Vergueiro (2010) identifica os critérios de seleção que abordam aspectos adicionais dos documentos:

Quadro 10 - Critérios de seleção relacionados aos aspectos adicionais dos documentos e suas definições segundo Vergueiro (2010)

Critérios de seleção que abordam aspectos adicionais dos documentos	
Características físicas	Verifica a tipografia e características da preservação do documento, visando a sua resistência para o uso na coleção. (p. 23).
Aspectos especiais	Averigua a qualidade de elementos que contribuem para a melhor utilização da obra, como bibliografias, apêndices, notas, índices, etc. (p. 23).
Contribuição potencial	Trata-se de uma análise do novo documento diante da coleção já existente, verificando se este novo item agrega algo a mais ou valoriza o acervo de alguma forma. (p. 23).
Custo	Leva em conta o custo de um determinado material diante das possibilidades financeiras da instituição. Busca alternativas financeiras que beneficiam o orçamento da biblioteca. (p. 24).

Fonte: A autora (2018)

Weitzel (2000) ainda elaborou critérios de seleção de documentos eletrônicos baseados nos critérios de Vergueiro (2010).

Quadro 11 - Critérios para a seleção de documentos eletrônicos na internet de acordo com Weitzel (2000)

Critérios para seleção de documentos eletrônicos	
Autoridade	Avalia a reputação e qualificação do autor e/ou editor do documento eletrônico, levando em conta o sítio no qual o documento se encontra. (p. 6).
Atualidade	Verifica se o autor informa dados relacionados à data de publicação do documento, considerando não só a sua criação, mas também a sua última atualização. É uma forma de verificar se a informação em questão é atual ou não (p. 7).
Precisão	Verifica se a informação é verdadeira, analisando as suas fontes. (p. 8).
Cobertura ou conteúdo	Avalia quais formatos, informações, fontes, valores e a profundidade do documento. (p. 9).
Objetividade	Analisa porque o conteúdo está sendo disponibilizado na internet e a sua finalidade, verificando a sua imparcialidade (p. 10).
Acesso	Verifica a acessibilidade do documento, levando em consideração o que é necessário para acessá-lo. (p. 11).
Aparência	Considera a aparência do meio no qual o documento está sendo disponibilizado, considerando o seu design e a arquitetura da informação. (p. 11).

(continua)

Critérios para seleção de documentos eletrônicos (continuação)	
Características especiais	São considerações aquém dos critérios anteriores. São as ferramentas de busca, a presença de anúncio e propagandas, a suscetibilidade de alteração, a qualidade das páginas com apontadores, a estratégia de impressão e o uso de frames. (p. 12-14).

Fonte: A autora (2018)

Assim, a política de seleção se torna uma das etapas mais importantes do desenvolvimento de coleções e serve, principalmente, para determinar diretrizes para a realização da próxima etapa, a seleção.

3.1.3 Seleção

Considerada uma das etapas fundamentais do desenvolvimento de coleções, a seleção é um processo que aplica os critérios adotados na sua política, para tomada de decisões relativas às coleções. Na maioria das vezes esta tomada de decisão é de responsabilidade do bibliotecário. Porém, dependendo da instituição, é possível que outros profissionais se encarreguem disso, mesmo que a responsabilidade seja, a princípio, do bibliotecário.

A seleção determina o que é incluído no acervo, levando em consideração principalmente o tipo de biblioteca e o seu público, portanto o modo no qual esta etapa é executada varia entre instituições de acordo com as suas respectivas missões e características (VERGUEIRO, 2010). Por se tratar de uma tarefa crucial para as coleções de uma biblioteca, é recomendado que a seleção seja realizada com base na política de seleção, que orienta sobre critérios para a atividade, evitando problemas que podem ser ocasionados por descuidos do profissional responsável. Figueiredo (1993, p. 21) atesta que a seleção: “é realmente uma das atividades mais difíceis e elevadas realizada pelo bibliotecário, o ter que decidir se o livro merece, ou não, por seu valor, ser incorporado à coleção já existente”. Portanto,

é necessário seguir critérios e ter extrema responsabilidade ao realizar esta atividade.

De acordo com Vergueiro (2010), esta etapa engloba termos próprios como a lista de desiderata, a demanda reprimida e a lista de sugestões, sendo que, segundo o autor, significam, respectivamente: uma lista de materiais que a biblioteca deseja adquirir de alguma forma, ou seja, já foi decidido que estes materiais devem ser incluídos no acervo; lista de títulos sugeridos por usuários, mas que não estão no acervo; lista de sugestões de títulos, efetuada por usuários ou funcionários, que julgam que tais títulos seriam relevantes para o acervo. Os dois últimos podem funcionar de forma similar por conta da participação direta dos usuários na confecção destas listas.

Este método tem como consequência decisões importantes do desenvolvimento de coleções, como a determinação do responsável (ou dos responsáveis) pela tomada de decisões relativas ao acervo, a busca pela determinação de políticas de seleção que reflitam as demandas e necessidades da própria coleção e os mecanismos para a identificação dos itens que precisam ser selecionados (VERGUEIRO, 2010).

3.1.4 Aquisição

A aquisição é o resultado do processo de seleção, assegurando novos itens para a coleção em questão e é a única etapa que não tem ligação direta com os usuários e se trata do processo de localizar e garantir a posse de itens selecionados pela etapa da seleção (VERGUEIRO, 1989).

A aquisição é, mais exatamente, um meio para concretização das decisões da seleção, meio este que deve buscar a maximização dos resultados, para isso estabelecendo um fluxo administrativo suficientemente linear e controlado, de modo a evitar estrangulamentos ou duplicações [...] (VERGUEIRO, 1989, p. 63-64).

A aquisição pode ser realizada, em geral, através de três modos: compra, permuta ou doação. A compra depende diretamente dos recursos financeiros da instituição e deve refletir diretamente o processo de seleção realizado pelo

profissional responsável. Já a permuta promove a troca de itens da coleção que, por alguma razão, são aparentemente desnecessários, por outros, de forma voluntária. Essa troca é geralmente realizada entre bibliotecas em busca de itens julgados necessários para o acervo entre bibliotecas. Por último, a doação pode ser realizada por pessoas físicas, como usuários, ou outras instituições (ANDRADE; VERGUEIRO, 1996). A aquisição através da doação não necessariamente reflete a necessidade do processo de seleção. Portanto é necessário que o bibliotecário garanta a validação dos critérios que reflitam a seleção realizada na sua coleção ao aceitar, recusar ou remanejar itens adquiridos através de doação ou permuta, para evitar a incorporação de itens desnecessários.

3.1.5 Desbastamento

Trata-se da retirada definitiva ou remanejamento de itens de uma coleção, geralmente julgados não mais necessários em uma coleção. Esta etapa nem sempre resulta no descarte de um determinado item do acervo e é resultado de diversos possíveis problemas que podem ser enfrentados por bibliotecas, como a falta de uso de um item ou a falta de espaço físico disponível, resultando em um remanejamento.

Isso vai significar muitas coisas: às vezes, a retirada total e definitiva da coleção (o descarte); outras, o deslocamento para locais de menos acesso, onde os materiais serão acomodados mais compactamente a fim de que, embora conservados fisicamente, ocupem o menor espaço possível (o remanejamento); em outras ocasiões, ainda, a retirada do material se dá pela necessidade de recuperá-lo fisicamente para melhor atendimento à demanda (a conservação) (VERGUEIRO, 1989, p. 74).

O descarte de um item é às vezes tratado como um problema por bibliotecários, que ainda sentem certo receio de eliminar definitivamente algo de seu acervo. Porém é necessário usar critérios e focar no que é mais adequado para a coleção (VERGUEIRO, 1989). O processo do desbastamento é um reflexo do contato do usuário com a coleção e com o ambiente da biblioteca, sendo parte importante do desenvolvimento de coleções.

3.1.6 Avaliação

De acordo com Figueiredo (1993) a avaliação de uma biblioteca e de sua coleção deve ser baseada no quão bem ela atende às necessidades dos seus usuários.

É geralmente aceito que quantidade e qualidade de uma coleção de biblioteca dependem quase que inteiramente do programa de aquisição, incluindo a política de aquisição, os procedimentos de aquisição e, mais importante, dos métodos de seleção. Assim, uma avaliação da coleção de bibliotecas é, efetivamente, uma avaliação dos seus métodos de seleção [...] É também corretamente aceito que qualquer avaliação da coleção da biblioteca deve levar em consideração as metas estabelecidas pela biblioteca, os seus objetivos, missão, ou o que quer que seja que defina a sua razão de ser [...](FIGUEIREDO, 1993, p. 76).

Ainda segundo a autora uma avaliação é “uma operação complexa e usualmente complicada” (FIGUEIREDO, 1993, p. 75). Portanto, deve ser realizada cautelosamente e os seus resultados serão além de refletirem as outras etapas citadas, também serão refletidos nelas, no futuro. Já segundo Vergueiro (1989), mesmo que a avaliação seja de extrema importância para uma coleção, esta é a etapa mais ignorada pelos bibliotecários em um âmbito geral.

Lancaster (2004) constata que a avaliação de uma biblioteca pode ser realizada de diversas maneiras e que as razões por trás dessa avaliação podem ser variadas, com diferentes intuítos, podendo trazer múltiplos benefícios para a instituição. Conforme o autor (2004, p. 11) “a avaliação de um serviço de informação será um exercício estéril se não for conduzida com o objetivo específico de identificar meios de melhorar seu desempenho”.

De acordo com Weitzel (2013, p. 58): “a rotina do processo e avaliação envolve planejamento, diagnóstico das coleções, aplicação de padrões e critérios, e controle de dados de uso, valor e qualidade de um modo geral”. A avaliação de uma coleção deve seguir critérios e metodologias para avaliar os itens do seu acervo. Como se trata de um programa é necessário um planejamento bem arquitetado por trás deste processo (VERGUEIRO, 1989).

A necessidade de apresentar um diagnóstico da coleção resultou na criação o modelo Conspectus da IFLA (2001), que avalia o acervo através de diretrizes pré-

definidas pela entidade. De acordo com Caribé (2014), este modelo surgiu como uma forma de auxiliar o desenvolvimento de coleções de forma cooperativa e é bastante flexível e adaptável para a realidade das bibliotecas em questão. Assim como Weitzel (2013) apresenta em forma de quadros, o modelo apresenta duas partes: os indicadores de profundidade e os códigos de linguagem.

Quadro 12 - Indicadores de profundidade da coleção em relação a um determinado assunto

Definições do indicador de profundidade da coleção de acordo com o modelo Conspectus	
Nível	Definição
0 - Fora dos planos	A coleção não possui nenhum documento sobre o assunto em análise
1 - Nível mínimo de informação	Nível mínimo – com obras elementares
2 - Nível básico de informação	Nível de informação básica – com obras que definem a temática
3 - Nível de apoio aos estudos	Nível de apoio curricular – com obras que permitem realizar estudos independentes
4 - Nível de pesquisa	Nível de pesquisa – contém documentos que permitem a realização de uma tese ou trabalho de pesquisa
5 - Nível compreensivo	Cobertura máxima – acervo com exaustividade temática

Fonte: Cunha e Cavalcanti (2008 apud WEITZEL, 2013, p. 60)

Os indicadores consideram o quão detalhadamente uma coleção consegue atender um determinado assunto. No documento a IFLA (2001) ainda atesta que tais diretrizes também são aplicáveis a documentos e arquivos eletrônicos.

Há também códigos que indiquem quais línguas estão predominantes no acervo. Tal avaliação é de suma importância para um acervo de jogos digitais, pois

nem sempre estes estão disponíveis em língua portuguesa, o que pode dificultar o acesso por parte do usuário. Assim, há dois modos de avaliar a linguagem predominante de uma coleção. O primeiro foi desenvolvido pelo *Research Libraries Group* (RLG) e foi integrado ao Conspectus da IFLA.:

Quadro 136 - Códigos de linguagem de acordo com o modelo Conspectus (desenvolvido pelo RLG)

Códigos de linguagem	
Código	Definição
E	Os documentos estão escritos basicamente na língua inglesa
F	Além do inglês, existe uma seleção de documentos em outras línguas, principalmente europeias
W	Existe uma completa seleção de todas as línguas
Y	Todos os documentos estão escritos na língua inglesa

Fonte: Cunha e Cavalcanti (2008 apud WEITZEL, 2013, p. 60)

Em uma biblioteca brasileira seria necessária uma pequena adaptação, trocando o inglês pelo português, para ter como parâmetro a língua de foco do acervo. Há também outra possibilidade de avaliação da língua predominante no acervo disponibilizada pela IFLA (2001). Este modelo foi elaborado pelo *Western Library Network* (WLN) levando em consideração a língua nativa do país, ao invés de se guiar pelo inglês.

Quadro 14 - Códigos de linguagem de acordo com o modelo Conspectus (desenvolvido pelo WLN)

Códigos de linguagem	
Código	Definição
P	A língua primária do país em questão é predominante no acervo, há poucos materiais em outras línguas (ou nenhum).
S	Há materiais em outras línguas além da língua primária no acervo.
W	Há materiais em diversas línguas no acervo.
X	O acervo consiste majoritariamente em materiais em outras línguas, ao invés da língua primária do país.

Fonte: A autora (2018)

Figueiredo (1979, p. 5) identificou cinco principais métodos de avaliação de bibliotecas na literatura a respeito do assunto. Estes são: a compilação de estatísticas da coleção, uso, gastos; verificação de listas, catálogos, bibliografias; obtenção de opiniões de usuários regulares; exame direto da coleção e aplicação de padrões usando vários dos métodos anteriores. Cada um destes métodos agrupa outros métodos dentro de si para atingir a avaliação da coleção.

De acordo com a autora o primeiro método citado, a compilação de estatísticas, é comumente realizada em bibliotecas, apesar de apresentar algumas desvantagens.

As maiores vantagens deste método é que estatísticas são facilmente disponíveis, facilmente inteligíveis, e fáceis de comparar; as maiores desvantagens são a falta de definições de padrão de unidade, possível falta de distinção entre título e volumes, dificuldade de contar material não impresso, e possibilidade de incorreções e inconsistência nos dados publicados. (FIGUEIREDO, 1979, p. 5).

Figueiredo (1979) ainda ressalta que estas estatísticas nem sempre são equivalentes à qualidade do serviço, porém, devido a facilidade de se analisar essas estatísticas, esse método se tornou um recurso viável. As estatísticas agregadas pelo método, conforme a autora, são apresentadas no seguinte quadro:

Quadro 15 - Métodos para a compilação de estatísticas de uma biblioteca segundo Figueiredo (1979)

Estatística	Definição
Tamanho bruto	É a contagem total dos materiais da biblioteca, criando uma relação entre o tamanho da coleção e a sua capacidade de atender o seu público. (p. 5).
Volumes entrados por ano	É uma contagem direta por classes ou por unidades, levando em conta os volumes disponíveis para cada usuário em cada tópico da biblioteca. (p. 6).
Fórmulas	É baseado em um núcleo aceitável, levando em conta os usuários da instituição em relação ao total de um tipo de volume. (p. 6).
Comparações	Compara estudos ou estatísticas realizadas na biblioteca em épocas diferentes. (p. 6).
Equilíbrio de assuntos	Analisa a proporção de itens por assunto, autor, data etc., revelando os assuntos mais representados e os menos representados. Pode revelar problemas na seleção. (p. 6).
Pedidos não atendidos	Leva em consideração os itens que a biblioteca não tem, mas algum usuário necessita, buscando descobrir se este item é relevante para a instituição e a razão da sua ausência na coleção. (p. 6).
Empréstimos entre bibliotecas	Analisa o número de itens que são obtidos através do empréstimo de bibliotecas. Pode apontar falhas no processo de aquisição. (p. 7).

(continua)

Estatística	Definição (continuação)
Tamanho de excelência	É o resultado de uma porcentagem dos pedidos satisfeitos da biblioteca, analisando o quão completa é a cobertura da coleção em relação aos assuntos analisados. (p. 7).
Circulação	É calculada em relação a diversos fatores, como o assunto, a data de aquisição ou pela última data de uso do item. Mede a intensidade de uso da coleção. (p. 7).
Gastos	Analisa os gastos gerais totais da biblioteca.

Fonte: Adaptado de Figueiredo (1979)

Já o segundo método citado pela autora, a verificação de listas, catálogos e bibliografias, apresentam diversas vantagens para o bibliotecário que pretende realizar a avaliação da coleção deste modo:

As maiores vantagens no uso de listas como método de avaliação de coleções são que muitas listas, completas e especializadas, são disponíveis em forma impressa; muitas listas são atualizadas regularmente; na maioria das vezes estas listas são compiladas por bibliotecários profissionais competentes ou por especialistas de assuntos; e listas preparadas para casos específicos podem ser complementadas para servirem bibliotecas individuais ou a tipos de bibliotecas, ou a interesses ou necessidades particulares de bibliotecas: na maioria das vezes estas listas são relativamente fáceis de usar, e a maioria é relativamente efetiva na produção de uma resposta (FIGUEIREDO, 1979, p. 8).

Porém, como esperado, este método também apresenta algumas desvantagens.

As maiores desvantagens são que listas publicadas podem ter sido usadas previamente como guias de aquisição pela própria biblioteca sendo avaliada; as listas são amostragens arbitrárias; listas publicadas logo se tornam desatualizadas, a menos que sistematicamente revisadas; listas publicadas não possuem nenhuma relação com a comunidade de uma dada biblioteca, ou com os seus interesses ou necessidades; e estas listas supõem que um

núcleo de obras deva existir para cada grupo de bibliotecas (FIGUEIREDO, 1979, p. 8).

Este método também sofre críticas, pois os seus resultados não necessariamente refletem um índice de qualidade (FIGUEIREDO, 1979). Dentro deste método há as seguintes possibilidades:

Quadro 16 - Métodos para a verificação de listas, catálogos e bibliografias segundo Figueiredo (1979)

Lista, catálogo ou bibliografia	Definição
Catálogos-padrão e listas gerais básicas	Verifica catálogos como as coleções básicas da ALA e de outras instituições internacionais que são referência de algum assunto ou aspecto deste tipo de instituição. (p. 9).
Catálogos de bibliotecas importantes	Levam em consideração os catálogos de bibliotecas importantes mundialmente. (p. 9).
Bibliografias especializadas e listas básicas de assunto	Verifica bibliografias e listas relacionadas a determinados assuntos, autores ou instituições pré-selecionados pelo profissional que está realizando a avaliação. (p. 9).
Listas correntes	Considera listas como as de livros mais vendidos, vencedores de prêmios ou de editoras ou autores selecionados. (p. 9).
Obras de referência	Analisa guias de padrões de referência. (p. 9).
Periódicos	Verifica a lista de títulos recebidos correntemente, títulos mantidos, coleções, tipo de usuário etc. em relação ao uso da coleção de periódicos. (p. 9-10).
Listas autorizadas	Analisa listas preparadas por autoridades federais, estaduais, regionais ou locais por associações profissionais. Determina a proporção de títulos destas listas que foram de fato adquiridos pela biblioteca. (p. 10).

(continua)

Lista, catálogo ou bibliografia	Definição (continuação)
Listas para casos específicos (<i>adhoclists</i>)	São listas feitas para atender as necessidades de um levantamento particular, combinando os objetivos da biblioteca. São confeccionadas por um avaliador. (p. 10).
Citações	Avalia se os materiais da biblioteca são citados ou usados para a confecção de novos materiais por parte dos usuários. (p. 10).

Fonte: Adaptado de Figueiredo (1979)

O terceiro método citado pela autora, a obtenção da opinião dos usuários, é uma forma direta de se avaliar a relação dos usuários com a coleção. Este método traz diversos benefícios, pois trata das necessidades dos usuários de acordo com os seus próprios relatos.

As maiores vantagens na utilização das opiniões do usuário para avaliação da coleção são que as partes fortes e fracas reais da coleção, como também os níveis e tipos de necessidades dos usuários, podem ser identificados; as questões podem ser relacionadas às metas e objetivos específicos da biblioteca; diretrizes das pesquisas e mudança de interesses podem ser determinadas; e usuários sérios (i.e., o corpo docente, pesquisadores, profissionais) são provavelmente peritos ou, pelo menos, conhecedores da literatura em seus campos (FIGUEIREDO, 1979, p. 11).

Já em relação às suas desvantagens, a autora aponta:

As maiores desvantagens no uso da opinião dos usuários são que a maioria dos usuários são, provavelmente, passivos a respeito das coleções da biblioteca e, assim, devem ser aproximados individualmente e entrevistados um de cada vez; partes da coleção podem não ser cobertas por causa do interesse restrito dos usuários naquela época ou por causa da falta de especialistas de assunto no campo; peritos podem não concordar; e o calibre de usuários atuais (e, assim, as suas demandas) pode ser muito alto ou muito baixo para o nível intencional ou esperado da coleção (FIGUEIREDO, 1979, p. 12).

Mesmo com as desvantagens este método é um dos mais confiáveis e objetivos para avaliar a coleção diante dos objetivos da biblioteca. As opiniões dos usuários da instituição devem ser levadas em consideração para a maioria das etapas do desenvolvimento de coleções, tornando este método parte fundamental da avaliação (FIGUEIREDO, 1979). As possibilidades dentro deste método são:

Quadro 17 - Métodos para a obtenção da opinião dos usuários segundo Figueiredo (1979)

Alvos para a obtenção da opinião dos usuários	Definição
Corpo docente e pesquisadores	Verifica os níveis de adequação de uma biblioteca para satisfazer as suas funções ou pesquisas. (p. 11).
Estudantes	Avaliam se a coleção atende as necessidades dos estudantes que a utilizam. (p. 11).
O público em geral	Avalia se a biblioteca atende as necessidades gerais do seu público, sem especificar qual parcela do público essa avaliação deseja atender. Promove a interação dos bibliotecários com o seu público. (p. 11-12).
Bibliotecários	Verifica a opinião dos próprios bibliotecários sobre a coleção em questão. Geralmente os bibliotecários de referência são os mais aptos a realizar essa avaliação. (p. 12).
Observação direta	Avalia diretamente a coleção, considerando o seu uso, as duplicadas, o seu tamanho etc. É o método mais prático e é imediatamente efetivo. É necessário que um perito apto o realize. (p. 12).

Fonte: A autora (2018)

É válido ressaltar que para a obtenção destas opiniões é geralmente realizada uma entrevista ou um questionário com estes indivíduos.

O quarto método apontado pela autora é o exame direto da coleção, que foi retratado em conjunto com o quinto método citado pela autora, a aplicação de

padrões. Ambos levam em consideração a coleção e a sua adequação, com intuito de satisfazer os usuários (FIGUEIREDO, 1979).

As maiores vantagens na aplicação de padrões são que eles podem ser relacionados às metas e objetivos da biblioteca e a sua instituição mantenedora; eles são, geralmente, de ampla aceitação, possuem autoridade e são convincentes para obtenção de ajuda ou suporte; e eles são especialmente efetivos quando promulgados por agências de credenciamento. As maiores desvantagens são que metas e objetivos, como declarados, não são passíveis de avaliação objetiva; não são, muitas vezes, fáceis de interpretar; requerem um alto nível de conhecimento profissional e julgamento; peritos podem discordar sobre os padrões, e qualquer decisão, afetando o credenciamento, é necessariamente um assunto sério. (FIGUEIREDO, 1979, p. 13).

Esses dois métodos agregam as seguintes modalidades:

Quadro 18 - Métodos para o exame da coleção e aplicação de padrões segundo Figueiredo (1979)

Métodos	Definição
Adequação dos recursos totais	Mede os recursos totais, internos e externos, da biblioteca e os adequa a fim de satisfazer o usuário. Usa métodos quantitativos, reconhece a independência das coleções, encoraja a cooperação, demonstra o valor de redes e sistema de bibliotecas. (p. 14).
Capacidade de fornecer um documento	Verifica o quão bem a biblioteca satisfaz os pedidos dos seus usuários, levando em conta a rapidez na qual ela pode fornecer o documento desejado. (p. 14).
Uso relativo de várias bibliotecas	Analisa o uso de outras bibliotecas e o compara ao uso da biblioteca que está sendo avaliada, verificando o uso dos recursos das bibliotecas de forma comparativa. (p. 14).

Fonte: A autora (2018)

Portanto, o processo de avaliação é parte crucial do desenvolvimento de coleções, apontando onde a coleção em questão se destaca e também onde estão

suas fraquezas. Sendo necessária a escolha dos métodos mais propícios para o tipo de biblioteca em virtude dos seus objetivos e usuários.

4 PROPOSTA DE ELEMENTOS DO DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES QUE PODEM SER OBSERVADOS EM COLEÇÕES DE JOGOS DIGITAIS

Essa seção apresenta uma proposta de como aplicar ao caso dos jogos digitais os elementos inerentes as etapas do Desenvolvimento de Coleções. Desse modo, o desenvolvimento de uma coleção de jogos digitais em mídia digital, foi escolhido o modelo elaborado por Evans (1979), devido ao seu formato cíclico que permite que as suas etapas sejam acessadas a qualquer momento de maneira igualitária, que possibilita a flexibilidade do seu uso. Apesar de etapas como a seleção e a aquisição também serem de suma importância para este tipo de coleção, o método como este modelo lida com a coexistência das etapas do desenvolvimento de coleções contribui para a sua adaptação para novos tipos de coleções que não são tão explorados até o momento. A visão deste processo como algo rotineiro enfatiza o quão corriqueiras e importantes as suas etapas são, possibilitando constante uso destas.

4.1 O estudo da comunidade para biblioteca de jogos digitais

Essa etapa depende diretamente do tipo de biblioteca em questão, tornando difícil a criação ou adaptação de um método específico para realizar o estudo de comunidade. Como alternativa, em geral, a proposta pode ser o método mais simples e efetivo, como o questionário, de forma digital através dos formulários do Google. É uma ferramenta de simples uso e acessível para a maioria dos usuários, já que o seu acesso é dado através da conexão com a internet. Entre as metodologias apresentadas por Figueiredo (1979) é a que apresenta melhores parâmetros para a recuperação da informação neste cenário, pois observações diretas e diários relacionados ao ato do usuário jogar ou escolher os jogos do seu interesse são atitudes muito pessoais que, certamente, variam entre pessoas e, ainda podem trazer interpretações muito subjetivas que não são facilmente quantificáveis. Tal prática pode atrapalhar a objetividade no processo.

4.2 Política de seleção para jogos digitais

Os critérios de seleção de documentos eletrônicos apontados por Weitzel (2000), com exceção da autoridade, não se aplicam aos jogos, pois estão ligados ao formato da plataforma no qual o documento está sendo disponibilizado ou estão relacionados à autenticidade da informação. Assim, apesar de tanto os jogos quanto estes documentos estarem disponíveis em meio eletrônico, os seus critérios de seleção não se aplicam devido ao seu conteúdo e a forma como eles são disponibilizados.

Vergueiro (2010) elaborou os seus próprios critérios de seleção de documentos eletrônicos, que seriam o conteúdo, o acesso, o suporte e o custo. O próprio autor ressalta que estes critérios têm relação com os critérios criados para materiais bibliográficos, sendo até mesmo um pouco similares a estes. Diante disso, os critérios elaborados por Vergueiro (2010) em 1995 ainda podem ser aplicados a jogos em mídia digital, mesmo que de forma adaptada. Vejamos:

Quadro 19 - Critérios de seleção elaborados por Vergueiro (2010) adaptado aos jogos digitais em mídia digital

Critérios de seleção adaptados para jogos digitais em mídia digital	
Autoridade	Neste caso qualificaria o material levando em conta os trabalhos prévios dos seus desenvolvedores ou da sua distribuidora.
Imparcialidade	Procura verificar se o conteúdo do jogo em questão é abordado sem favoritismos, de forma imparcial, evitando preconceitos.
Atualidade	Verifica se o jogo em questão é atualizado pelos seus desenvolvedores e se é compatível com <i>hardwares</i> e <i>softwares</i> utilizados na biblioteca.

(continua)

Critérios de seleção adaptados para jogos digitais em mídia digital (continuação)	
Conveniência	Este critério é dependente do estudo de usuários, já que analisa se o conteúdo de um jogo é conveniente para os usuários da instituição.
Idioma	Analisa quais os idiomas disponíveis nos jogos e se estes idiomas são apropriados para os usuários.
Relevância ou interesse	Procura identificar se o conteúdo do jogo é útil de alguma forma para os usuários.
Estilo	Verifica se o gênero do jogo e a informação contida neles estão de acordo com os interesses dos usuários.
Características físicas	Por tratar de jogos em mídia digital, que, teoricamente não possuem características físicas, é o critério que mais sofre adaptações. Neste caso as características físicas levadas em conta seriam o hardware, analisando se o jogo em questão é aceito pelo <i>hardware</i> disponível. Assim, leva em conta as características físicas do suporte utilizado e não necessariamente do jogo em si, focando em características de suporte ou acessibilidade.
Contribuição potencial	Averigua se o jogo tem potencial para agregar algo a mais na coleção.
Custo	Apesar de jogos em mídia digital terem preços menores, estes preços variam entre as distribuidoras. Este critério analisaria estes custos em relação a outros critérios já constatados, levando em conta o orçamento da biblioteca.

(continua)

Critérios de seleção adaptados para jogos digitais em mídia digital (continuação)	
Cobertura	Avalia a abordagem temática do jogo em questão, levando em conta o tratamento de questões históricas, sociais, políticas etc.
Aspectos especiais	Considera versões remasterizadas ou atualizadas de um jogo, que possam incluir mudanças em relação a obra original.

Fonte: adaptado de Vergueiro (2010)

O critério elaborado por Vergueiro (2010) excluído do processo de seleção de jogos nesta mídia foi a precisão. Por estar ligado a autenticidade da informação retratada no documento, não se aplica aos jogos, pois estes são geralmente obras fictícias que, mesmo quando tratam de fatos históricos, tomam liberdades artísticas para retratar o seu enredo da forma que o desenvolvedor pretende. Assim, a avaliação da precisão da informação de um jogo se daria em casos muito específicos, no qual a biblioteca busca jogos de um determinado assunto e, por algum motivo, busca tratar tal assunto com certa precisão.

Entre os critérios para a seleção de documentos eletrônicos elaborados por Vergueiro (2010), é válido ressaltar que o suporte é extremamente importante para jogos digitais, pois o seu desempenho e as suas exigências de hardware variam de acordo com o seu suporte. Em uma biblioteca é necessário saber quais suportes estão disponíveis para saber quais jogos poderão ser disponibilizados. Cada suporte também traz diferentes características de acesso e manuseio, o que pode resultar na necessidade de um treinamento ou fornecimento de ajuda aos funcionários ou aos usuários (VERGUEIRO, 2010).

Por fim, a adaptação de conceitos já conhecidos desta etapa se prova como uma alternativa fácil e simples de se confeccionar uma política de seleção, respeitando aspectos já provados como relevantes para uma biblioteca e sua coleção, mesmo que se trate de uma mídia diferenciada.

4.3 Seleção para jogos digitais

A partir dos critérios levantados por Vergueiro (2010) para a política de seleção, em uma biblioteca de jogos a seleção depende diretamente do *hardware* disponível. Quando tratamos de consoles, a seleção já se limita aos jogos lançados para um console em particular, sendo às vezes necessário adquirir múltiplos consoles para atingir uma diversidade no acervo. Com computadores, apesar de jogos variados serem mais facilmente acessíveis, a seleção depende das configurações do computador. Hoje é possível que mesmo computadores não voltados para jogos consigam executar esta mídia, porém jogos mais exigentes graficamente dependem de computadores muito potentes. Assim, tanto a seleção quanto a política de seleção deste tipo de biblioteca devem prestar atenção no *hardware* e nas plataformas disponíveis, já que estas ditam muito do que pode ser realizado nesta biblioteca.

As etapas adaptadas para a política de seleção deste tipo de coleção trazem diretrizes importantes e, a princípio, suficientes para a realização da seleção deste tipo de mídia. É necessária a atenção com as peculiaridades que a tecnologia pode fornecer, como a atualização constante de *hardware* e novas exigências que podem ser realizadas por jogos mais novos.

4.4 Aquisição para jogos digitais

Em uma biblioteca de jogos digitais em mídia digital os métodos de aquisição podem ser um tanto limitados, caracterizando um dos pontos mais fracos de um acervo com estas características. A permuta é impossível de ser realizada neste caso, já que jogos em mídia digital não podem ser trocados, pois uma vez adquiridos estão ligados ao comprador de forma irreversível, mesmo que o item não esteja protegido por DRM, pois os jogos, quando adquiridos, estão eternamente ligados a conta que os adquiriu. Portanto, não é possível realizar trocas.

Já a doação, apesar de não ser impossível de ser efetuada, é complicada, pois a transferência de itens digitais geralmente necessita de um compartilhamento

de dados (como a conta institucional da biblioteca nas plataformas que vendem jogos), tornando o processo um pouco complexo. No entanto, em algumas plataformas, é possível que seja uma chave de ativação²⁸, isto é, um código, comprado, que concede os direitos de um determinado jogo, possibilitando que a doação seja mais facilmente realizada desta maneira.

Assim, a realização da permuta é impossível e a compra acaba sendo o método de aquisição mais simples e mais confiável. No entanto, a doação de chaves de ativação de jogos é uma possibilidade desde que os usuários estejam cientes de como o modo de doação funciona neste caso.

4.5 Desbastamento, incluindo descarte, para jogos digitais

No âmbito dos jogos digitais em mídia digital o desbastamento é realizado em virtude do espaço disponível da plataforma na qual estão sendo disponibilizados os jogos, sejam consoles ou computadores. O espaço físico não é um problema para os jogos em si, mas pode ser um problema para essas plataformas, já que as mesmas não funcionam independentemente, necessitando de itens periféricos, como televisões, controles, teclados ou mouses.

A eliminação de um jogo em mídia digital de um acervo não é necessária, já que este pode se provar útil no futuro e não ocupa nenhum espaço físico. No entanto, a sua desinstalação da plataforma na qual ele é jogado pode ser exigida, devido a sua falta de uso ou problemas de reprodução, pois o espaço digital que este ocupa é limitado e pode abrir brechas para que outros jogos, que no momento podem ser mais relevantes para os usuários, ocupem o seu lugar.

A sua preservação está majoritariamente ligada ao *hardware* e à sua licença digital (DRM). Por se tratar de uma licença que existe em uma nuvem online, a sua preservação depende também da instituição responsável pela manutenção da licença (se houver uma). Caso não haja DRM, a sua preservação e o seu

²⁸ Código composto por letras e números, que dá os direitos de uso de uma mídia, como jogos ou softwares. Em relação aos jogos, uma vez que este código é ativado ele estará sempre ligado à conta na qual a ativação foi realizada.

armazenamento são de total responsabilidade da biblioteca, que deve armazenar estes arquivos de execução em algum lugar seguro.

4.6 Avaliação para jogos digitais

Os modelos de códigos de linguagem presentes no modelo *Conspectus* são bastante importantes para uma coleção de jogos digitais. O foco na disponibilidade de determinadas línguas, principalmente o português, pode afetar diretamente o uso de um jogo. Apesar de o Brasil ter se tornado um grande mercado de jogos e das distribuidoras estarem lançando a maioria dos seus jogos em língua portuguesa, há milhares de jogos que estão disponíveis somente em inglês. Portanto a análise das línguas presentes no acervo é extremamente importante.

Já a análise da profundidade de assuntos da coleção poderia sofrer alterações, já que o material da coleção seriam obras majoritariamente fictícias que concedem liberdade criativa aos seus autores, sendo difícil classificar estas obras por assunto. De maneira geral, seria ideal avaliar o acervo diante dos gêneros de jogos atendidos.

As metodologias citadas por Figueiredo (1979) com uma biblioteca focada em um acervo de jogos digitais em mídia digital, alguns destes métodos de avaliação são adaptados, como forma de atender este acervo específico. Entre os métodos relacionados à compilação de estatísticas da biblioteca, grande parte não sofreria grandes alterações, pois estão majoritariamente ligados ao número de itens da coleção e a interação entre os usuários e os materiais disponíveis. No entanto, uma estatística relacionada ao empréstimo entre bibliotecas não existiria, já que na mídia digital, ao menos por enquanto, é impossível realizar empréstimos. As outras estatísticas citadas por Figueiredo (1979) não precisam passar por mudanças, porém o equilíbrio de assuntos poderia sofrer uma alteração terminológica, passando a averiguar o equilíbrio de gêneros de jogos ao invés de assuntos.

Os métodos para a verificação de listas, catálogos e bibliografias em sua maioria não funcionam neste tipo de biblioteca, já que não há listas oficiais ou de referência neste assunto. Há a possibilidade de se verificar coleções de bibliotecas mundialmente conhecidas que tenham este tipo de acervo, como forma de comparar

as coleções. As listas correntes também podem ser mantidas, mas são voltadas para este mercado especificamente.

Os três últimos métodos citados pela autora, a adequação dos recursos totais, a capacidade de fornecer um documento e o uso relativo de várias bibliotecas não sofrem alterações, pois também podem ser aplicados a este tipo de material sem grandes alterações.

Logo, o modelo *Conspectus* traz métodos de avaliação interessantes e relevantes para este tipo de coleção, sendo necessária uma alteração no seu modelo de análise da profundidade de assuntos. O modelo de códigos de linguagem elaborado pelo WLN é mais simples de ser usado no Brasil, já que não necessita de grandes adaptações. Em uma biblioteca de jogos seria ideal saber quantos materiais estão disponíveis na língua nativa e quantos estão somente disponíveis em línguas estrangeiras. Enquanto os métodos de avaliação propostos por Figueiredo (1979) não sofreriam modificações significativas, sendo apenas levemente adaptados para atender este tipo de coleção.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa tratou de uma revisão de literatura sobre os assuntos abordados, de forma que os ligassem, produzindo uma pesquisa sobre Formação e Desenvolvimento de Coleções de jogos digitais em mídia digital. Através da verificação das referências de trabalhos acadêmicos sobre o assunto, foi possível traçar o histórico dos jogos dando maior foco para o seu impacto social. Já a sua ligação com o desenvolvimento de coleções foi elaborada a partir da revisão da literatura básica e recomendada na disciplina cursada em 2016, ministrada pela Prof^a Dr^a Daniele Achilles. Para a sugestão de etapas de desenvolvimento de coleções foi realizada uma adaptação dos critérios e métodos sugeridos por autores da área.

A busca inicial pelo histórico dos jogos foi o maior desafio, devido à falta de pesquisas sobre o assunto, principalmente em Biblioteconomia, bem como no Brasil. Foi necessário revisar diversos textos em busca de parágrafos ou capítulos que sustentassem o que é proposto na pesquisa, o que tornou a revisão uma tarefa cansativa. Já a adaptação dos conceitos de desenvolvimento de coleções foi a etapa mais fácil da pesquisa, devido ao conhecimento prévio da autora sobre jogos, como também pelo desenvolvimento do trabalho de final de curso da disciplina que consistia em uma política de desenvolvimento de coleções, utilizando como base uma biblioteca de jogos digitais. Dessa maneira, foi necessária a revisão da literatura de Formação e Desenvolvimento de Coleções, para a possível adaptação dos conteúdos à proposta desta pesquisa.

A falta de estudos de caso sobre a Biblioteca de São Paulo e a Biblioteca Villa-Lobos ocorreu devido à distância entre a autora e as bibliotecas em questão, dificultando a sua análise e a comunicação com os seus profissionais, o que poderia afetar a coleta de dados sobre estas bibliotecas. Assim, optou-se por não realizar estudos aprofundados a respeito de tais instituições, no entanto foram consideradas como iniciativas interessantes pelos projetos de coleções de jogos digitais que formaram.

O tema se provou relevante para a Biblioteconomia e para a área de Desenvolvimento de Coleções por conta da sua atualidade e popularidade, sendo algo já adotado em bibliotecas ao redor do mundo e até no Brasil. Algo que justifica

o seu estudo. A adaptação dos conceitos de Biblioteconomia para outras mídias se prova mais do que necessária no século XXI, devido aos avanços tecnológicos obtidos pela humanidade. Assim, o tema desta pesquisa é algo pouco explorado pela Biblioteconomia brasileira, o que não reflete a realidade das bibliotecas. A opção de abordar a mídia digital em particular se deu em razão da falta de estudos a respeito dessa mídia, que ainda é algo novo e pouco explorado como forma de coleção, tudo isso pode ser comprovado a partir dos levantamentos realizados nas principais bases de dados da área como mencionado na metodologia. Mesmo que, por vezes, não pareça ser o modelo ideal para uma coleção de jogos digitais, a pesquisa prova que a sua utilização é possível e pode até mesmo apresentar benefícios e vantagens quando comparada à mídia física.

A pesquisa, ainda, comprova que uma coleção de jogos digitais não somente confirma papéis fundamentais de uma biblioteca de forma geral, como a educação e lazer, mas também traz novas funções e novos ares para a área. Em virtude da demanda da população mundial sobre esta mídia, é necessário analisar os seus outros benefícios, como a possibilidade de influenciar a criatividade humana, cooperação e pode até mesmo auxiliar na realização de exercícios físicos, dentre outros. A biblioteca ainda pode auxiliar na acessibilidade de mídias que muitas vezes são exclusivas por conta do seu preço elevado, tornando mais difícil o seu acesso por grande parte da sociedade brasileira. Esse auxílio para o acesso e a informação a respeito de uma mídia que hoje gera as mais diversas profissões, como jogador profissional ou até mesmo jornalista, se torna algo positivo para as bibliotecas atuais. Portanto, o bibliotecário, que já se adapta a novas mídias (como filmes, por exemplo) há décadas, pode ter papel crucial na presença dos jogos digitais no ambiente da biblioteca, trazendo novas possibilidades e até mesmo um novo público para o seu ambiente através de suas características educacionais, culturais e motivacionais.

REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Games and Gaming Round Table**.

Disponível em: <<http://www.ala.org/rt/gamert>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

ANDRADE, Diva; VERGUEIRO, Waldomiro. **Aquisição de materiais de informação**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 1996.

ATKINS, Barry. **More than a game**. Manchester: Manchester University Press Oxford Road, 2003.

AZAD, Mir Mohammad; AHMED, Abu Hasnat Shohel; ALAM, Asadul. Digital Right Management. In: **International Journal of Computer Science and Network Security**, Seul, v. 10, p. 24-30, nov. 2010.

BINSBERGEN, Wim van. **Board-games and divination in global cultural history: a theoretical comparative and historical perspective on mankala and geomancy in Africa and Asia**. Disponível em:

<<http://history.chess.free.fr/papers/van%20Binsbergen%201997.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS. **Cambridge dictionary**. Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/>>. Acesso em 16 set. 2018.

CARIBÉ, Rita de Cássia do Valé Caribé. Conspectus: um método para o gerenciamento de coleções em bibliotecas. **Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf.**, Campinas, SP, v.12, n.1, p.39-60, jan/abr. 2014. Disponível em: Acesso em: 31 out. 2018.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan/abr. 2016.

CULIN, Stewart. **Chess and playing-cards**. Washington: Government Printing Office, 1898.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding video games: the essential introduction**. New York: Taylor & Francis E-Library, 2009.

EVANS, G. Edward; SAPONARO, Margaret Zarnosky. **Developing library and information center collection**. 5. ed. Londres: Libraries Unlimited, 2005.

FIGUEIREDO, Nice Menezes de. **Avaliação de coleções e estudo de usuários**. Brasília: Associação dos Bibliotecários do Distrito Federal, 1979.

FIGUEIREDO, Nice Menezes de. **Desenvolvimento & avaliação de coleções**. Rio de Janeiro: Rabiskus, 1993.

FLANAGAN, Mary. **Critical play**: radical game design. Londres: Mit Press, 2009.

GEE, James Paul. **Good video games and good learning**. 2007.

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

GRIFFITHS, Mark. The educational benefits of video games. In: **Education and Health**, v.20, n.3, 2001.

HARTSTON, William. **Chess**: an offensive board game?. Disponível em <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/chess-an-offensive-board-game-1499359.html>>. Acesso em: 17 set. 2018.

HONG, Jun Sung et al. The social ecology of the Columbine High School shootings. In: **Children and youth services review**, Amsterdam, v. 33, p. 861-868, dez. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **Diretrizes para a biblioteca escolar**. 2016.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **Guidelines for a collection development policy using the Conspectus model**. 2001.

JUUL, Jesper. Games telling stories? A brief note on games and narratives. In: **Game studies**: the international journal of computer game research, v.1, n.1, jul. 2001.

Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

LANCASTER, F. W. **Avaliação de serviços de biblioteca**. Brasília, DF: Brique de Lemos/Livros, 2004.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

NEWZOO. **Top 100 Countries by Game Revenues**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em: 29 mar. 2018.

NICHOLSON, Scott. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. **The Library Quarterly**, Chicago, v. 83, n. 4, p. 341-361, out. 2013.

OVERMARS, Mark. **A brief history of computer games**. [S.l.: s.n.], 2012.

Disponível em:

<https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history_of_games.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2018.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. **Oxford Living Dictionaries**. Disponível em:

<<https://en.oxforddictionaries.com/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

PRIBERAM DICIONÁRIO. **Dicionário Priberam da língua portuguesa**. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/Default.aspx>>. Acesso em: 14 set. 2018.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da; RIBEIRO, Rosângela Benedita. A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental. **Cad. CEDES**, Campinas, v. 37, n. 102, p. 237-258, Aug. 2017. Disponível

em:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32622017000200237&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 06 out. 2018.

RODRIGUES, Eloy; CARVALHO, José. **Gestão e organização da coleção digital**. Lisboa: Rede de Bibliotecas Escolares, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Desenvolvimento de coleções**. São Paulo: Polis: APB, 1989.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Desenvolvimento de coleções**: uma nova visão para o planejamento de recursos informacionais. 1993. Disponível em:

<<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/512>>. Acesso em: 17 out. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Seleção de materiais de informação**: princípios e técnicas. 3. ed. Brasília, DF: Briquet de Lemos Livros, 2010.

WALKER, Rob. **Maddening**. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2004/09/12/magazine/maddening.html>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

WEITZEL, Simone R. **Critérios para seleção de documentos eletrônicos na internet**. Disponível em: <<http://eprints.rclis.org/6491/>>. Acesso em: 26 out. 2018.

WEITZEL, Simone R. O desenvolvimento de coleções e a organização do conhecimento: suas origens e desafios. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 61-67, jan./jun. 2002. Disponível em:

<<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/414>>. Acesso em: 16 out. 2018.

WEITZEL, Simone R. **Elaboração de uma política de desenvolvimento de coleções em bibliotecas universitárias**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interciência; Niterói: Intertexto, 2013.

Lista de jogos citados:

ACTIVISION. **Little Computer People**. 1985.

ARKANE STUDIOS. **Dishonored: Death of the Outsider**. 2017.

ATARI. **Pong**. 1972.

ATARI. **Space Race**. 1973.

BEHOLD STUDIOS. **Chroma Squad**. 2015.

BIOWARE. **Mass Effect**. 2007.

BIOWARE. **Star Wars: Knights of the Old Republic**. 2003.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Warcraft: Orcs & Humans**. 1994.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **World of Warcraft**. 2004.

BUSHNELL, Nolan; DABNEY, Ted. **ComputerSpace**. 1971.

CAPCOM. **Resident Evil**. 1996.

CORE DESIGN. **Tomb Raider**. 1996.

EIDOS MONTRÉAL. **Shadow of the Tomb Raider**. 2018.

ID SOFTWARE. **Castle Wolfenstein**. 1981.

ID SOFTWARE. **Doom**. 1993.

INSOMNIAC GAMES. **Spyro the Dragon**. 1998.

JUGGLER GAMES. **My Memory of Us**. 2018.

KATES, Josef. **Bertie the Brain**. 1950.

LUCASFILM GAMES. **The Secret of Monkey Island**. 1990.

MACHINEGAMES. **Wolfenstein: The New Order**. 2014.

MAXIS. **The Sims**. 2000.

MAXIS. **The Sims 2**. 2004.

MIDWAY GAMES. **Mortal Kombat**. 1992.

NAUGHTY DOG. **Crash Bandicoot**. 1996.

NINTENDO. **Super Mario Bros.** 1985.

OSMOTIC STUDIOS. **Orwell: keeping an eye on you.** 2016.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Human.** 2018.

RIOT GAMES. **League of Legends.** 2009.

ROCKSTAR. **Bully.** 2006.

RUSSELL, Steve. **Spacewar!.** 1962.

SEGA. **Sonic the Hedgehog.** 1991.

SQUAD. **Kerbal Space Program.** 2015.

STUDIO MDHR. **Cuphead.** 2017.

UBISOFT. **Assassin's Creed.** 2007.

UBISOFT. **Assassin's Creed: Origins.** 2017.

UBISOFT. **Uno.** 2016.

VALVE CORPORATION. **Counter-Strike.** 2000.

VALVE CORPORATION. **Counter-Strike: Global Offensive.** 2012.

VALVE CORPORATION. **Dota 2.** 2013.