

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

DANIEL RODRIGUES GUIMARÃES

**COLEÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS EM BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS
BRASILEIRAS**

Brasília
Dezembro 2013

DANIEL RODRIGUES GUIMARÃES

**COLEÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS EM BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS
BRASILEIRAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Msc. José Antônio Machado do Nascimento

Brasília
Dezembro 2013

Reprodução parcial permitida desde que citada a fonte.

Guimarães, Daniel Rodrigues.

Coleções de jogos eletrônicos em bibliotecas universitárias brasileiras / Daniel Rodrigues Guimarães. – Brasília, 2013.

90 f. : il. ; 30 cm.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: José Antônio Machado do Nascimento.

1. Desenvolvimento de coleções. 2. Jogos digitais. 3. Biblioteca universitária.

I. Título II. NASCIMENTO, Jose Antonio Machado do

CDU



Título: Coleções de jogos eletrônicos em bibliotecas universitárias

Aluno: Daniel Rodrigues Guimarães

Monografia apresentada à Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Brasília, 13 de dezembro de 2013.

José Antonio Machado Nascimento - Orientador
Professor da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)
Mestre em Ciência da Informação
Doutorando em Ciência da Informação

Fernando César Lima Leite – Membro
Professor da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)
Doutor em Ciência da Informação

Sérgio Peçanha da Silva Coletto – Membro
Proprietário da Empresa DOX
Mestrando em Ciência da Informação (UnB)

Dedico esta pesquisa àquelas que mais amo:

Minha amada Laiz Barbosa Carvalho

Minha querida mãe Tânia Alves Rodrigues

AGRADECIMENTO

Agradeço a todos que contribuíram para a confecção dessa pesquisa, principalmente meu orientador Jose Antonio Machado do Nascimento, que me guiou no decorrer dessa jornada e me auxiliou em todos os passos dados.

Agradeço muitíssimo à minha amada, Laiz Barbosa Carvalho, por todo o amor, paciência e carinho, por ser parte da minha vida e por fazer-me mais do que feliz.

Agradeço à minha mãe, Tânia Alves Rodrigues, por tudo o que me ajudou nesta vida, com muito amor, carinho e afeição. Agradeço também ao meu padrasto, João Trajano Neto, por estar sempre presente em todas as horas de necessidade. Ao meu irmão, Raphael Rodrigues Gomes, pela ajuda e incentivo dado, assim como minha cunhada, Greice Rego. Agradeço também minha sogra, Ângela Celeste, pelas palavras de coragem e apoio oferecidos.

Agradeço aos meus chefes e colegas de estágio que me ajudaram a amar ainda mais a área de biblioteconomia, especialmente Diule Vieira de Queiroz, Gleice Barbosa, Regina Lino, Maurinete dos Santos, Mirian Bispo de Macedo, Raphael da Silva Cavalcante e Caroline Chauane.

Agradeço meus professores que me ajudaram a adentrar no bosque da informação. Especialmente, Murilo Bastos da Cunha, Rita de Cássia Caribé, Ilza Leite Lopes e Fernando César Lima Leite.

Por fim, agradeço a todos os meus colegas e amigos que participaram da minha formação no curso de Biblioteconomia, especialmente meus amigos Helio Delfino Lino, Bruno Augusto Carvalho da Cunha, Maria Luiza, Fernanda Diogo, Fernanda Maciel, Jaqueline Rodrigues, Inês Iacira Duarte, Priscila Rodrigues, Agostinha Rodrigues, Evelyn Nascimento, Lucas Lira e Frederico Franco Bezerra.

A vida não é apenas transmitir seus genes. Podemos deixar para trás muito mais do que apenas DNA. Através da fala, música, literatura e cinema... o que temos visto, ouvido, sentido... raiva, alegria e tristeza... essas são as coisas que eu vou passar. Isso é o que eu vivo. Precisamos passar a tocha, e deixar os nossos filhos lerem a nossa história confusa e triste pela sua luz. Temos toda a magia da era digital para fazer isso. A raça humana provavelmente chegará ao fim em algum tempo, e novas espécies podem governar este planeta. A Terra não pode ser para sempre, mas ainda temos a responsabilidade de deixar o traço de vida que podemos. Construindo o futuro e manter o passado vivo são uma e a mesma coisa.

Solid Snake
Metal Gear Solid II: Sons of Liberty

RESUMO

Busca analisar a uma coleção especial composta por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais sob a ótica dos coordenadores de tais cursos, assim como de suas respectivas bibliotecas. Também analisa a questão da situação das coleções específicas, como o apoio informacional, número de exemplares, taxa de atualização, taxa de utilização e pedido para novos títulos. Para se alcançar tais objetivos, buscou-se levantar os dados de todos os cursos de Jogos Digitais brasileiros por meio da ferramenta e-Mec. Enviou-se questionários a todos os coordenadores e respectivas bibliotecas utilizando-se do módulo de formulário do *Google Docs*, tanto para o envio, quanto para o armazenamento dos dados recebidos. O período de resposta foi de 60 dias, contando a partir do primeiro dia de envio. Além disso, realizou-se entrevistas presenciais com coordenadores e bibliotecários dos cursos de Jogos Digitais localizados no Distrito Federal. Por fim, analisou-se todos os dados obtidos, representando-os em forma de gráficos e elaborou-se várias considerações acerca dos resultados e o que estes significaram para o autor e área estudada.

Palavras-chave: Desenvolvimento de coleções. Jogos eletrônicos. Jogos Digitais. Biblioteca universitária.

ABSTRACT

Seeks to analyze the importance of a special collection consists of video games for the graduate course of Digital Games from the perspective of the coordinators of such courses, as well as their respective libraries. It also analyzes the issue of the situation of specific collections, such as informational support, number of copies, refresh rate, utilization and application for new titles. To achieve these goals, were attempted to collect data on all courses of Brazilian Digital Games through e-Mec tool. Questionnaires were sent to all coordinators and their libraries are using the Google Docs form module, both for shipping and for the storage of data received. The response period was 60 days, counting from the first day of delivery. Furthermore, there was face interviews with coordinators and librarians courses in Digital Games in the Federal District. Finally, were analyzed all data obtained, representing them in the form of graphs and drew up several considerations about the results and what they meant to the author and study area.

Keywords: Collection development. Electronic games. Digital games. University library.

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 1 Denominação preferida pelo MEC e alternativas pelo IES	14
Figura 2 Processo de desenvolvimento de coleções	18
Figura 3 <i>Tennis for Two</i> , primeiro jogo eletrônico	28
Quadro 1 Elementos essenciais de um jogo	27
Quadro 2 Gerações dos principais consoles lançados até 2013	29
Quadro 3 Sete mudanças no segmento de jogos eletrônicos no últimos 50 anos	32
Quadro 4 Três abordagens de gêneros em jogos eletrônicos	33
Quadro 5 Gêneros elencados por Sato e Cardoso (2008)	34
Quadro 6 Datas do envio de questionários	42
Quadro 7 Entrevistas realizadas	44
Quadro 8 Relação dos objetivos com as variáveis, técnicas e fontes de coleta de dados	45

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Questionários recebidos por região (bib.)	43
Gráfico 2 Questionários recebidos por região (coord.)	43
Gráfico 3 Apoio Informacional é suficiente? (coord.)	48
Gráfico 4 Número de títulos existentes no acervo (bib.)	49
Gráfico 5 Atualização do acervo para o curso de Jogos Digitais (bib.)	50
Gráfico 6 Pedido de novos títulos (coord.)	50
Gráfico 7 Taxa de utilização do acervo específico (bib.)	51
Gráfico 8 Acervo de jogos eletrônicos (bib.)	52
Gráfico 9 Acervo de jogos eletrônicos (coord.)	52
Gráfico 10 Se não, há demanda dos docentes? (bib.)	52
Gráfico 11 Se não, há demanda dos docentes? (coord.)	52
Gráfico 12 Se não, há demanda dos discentes? (bib.)	53
Gráfico 13 Se não, há demanda dos discentes? (coord.)	53
Gráfico 14 Importância do acervo de jogos eletrônicos para Jogos Digitais (bib.)	54
Gráfico 15 Importância do acervo de jogos eletrônicos para Jogos Digitais (coord.)	54
Gráfico 16 Importância do acervo de jogos eletrônicos para outros cursos (bib.)	55
Gráfico 17 Importância do acervo de jogos eletrônicos para outros cursos (coord.)	55
Gráfico 18 Frequência de utilização de um provável acervo de jogos eletrônicos (coord.)	56
Gráfico 19 A biblioteca possui estrutura adequada para execução <i>in loco</i> ? (bib.)	56
Gráfico 20 Recursos financeiros (bib.)	57
Gráfico 21 Recursos financeiros (coord.)	57
Gráfico 22 Tempo de constituição de uma coleção de jogos eletrônicos? (bib.)	58
Gráfico 23 Constituição nos próximos 5 anos? (bib.)	58
Gráfico 24 Constituição nos próximos 5 anos? (coord.)	58
Gráfico 25 A partir de qual geração de consoles poderia estar disponível? (coord.)	59
Gráfico 26 Utilização de uma coleção de jogos eletrônicos (coord.)	59

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CNPq	—	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DLC	—	Downloadable Content
ESRB	—	Entertainment Software Rating
EUA	—	Estados Unidos da América
FDC	—	Formação e Desenvolvimento de Coleções
Ibope	—	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
IES	—	Instituição de Ensino Superior
IESB	—	Instituto de Educação Superior de Brasília
MAC	—	Macintosh
MEC	—	Ministério da Educação
MIT	—	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	—	Massively multiplayer online role-playing game
NES	—	Nintendo Entertainment System
PC	—	Personal Computer
PDC	—	Política de Desenvolvimento de Coleções
PSP	—	Playstation Portable
RPG	—	Role-playing Game
SNES	—	Super Nintendo Entertainment System
UDF	—	Centro Universitário do Distrito Federal
UI	—	User Interface

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 PROBLEMA	14
3 OBJETIVO GERAL	16
3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
4 REVISÃO DE LITERATURA	17
4.1 FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES	17
4.1.1 Política de Desenvolvimento de Coleções	19
4.1.2 Bibliotecas e jogos	19
4.2 JOGOS: CONCEITOS E UM POUCO DA HISTÓRIA	25
4.2.1 Jogos eletrônicos	28
4.3 O DESIGN DE JOGOS	35
4.3.1 Ciclo de desenvolvimento de jogos	37
5 METODOLOGIA	39
5.1 UNIVERSO E AMOSTRA	39
5.2 QUESTIONÁRIOS	40
5.2.1 Envio	42
5.2.2 Recebimento e tratamento	43
5.3 ENTREVISTAS	44
5.3.1 Processo de entrevista e extração	44
5.4 VARIÁVEIS	45
6 ANÁLISE E DISCURSSÃO DOS RESULTADOS	47
6.1 COLEÇÃO ESPECÍFICA PARA CURSO DE JOGOS DIGITAIS	47
6.1.1 O apoio informacional	47
6.1.2 A situação das coleções específicas	49
6.2 COLEÇÃO ESPECIAL DE JOGOS ELETRÔNICOS	51
6.2.1 Importância de uma coleção de jogos eletrônicos	53
6.2.2 Aspectos financeiros e estruturais	56
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
CRONOGRAMA DE ATIVIDADES 02/2013	65
REFERÊNCIAS	66
APÊNDICE A — Levantamento prévio dos cursos de jogos digitais no Brasil	70
APÊNDICE B — Questionário bibliotecas	72
APÊNDICE C — Questionário coordenadores	75
APÊNDICE D — Roteiro semiestruturado de entrevista para bibliotecas	78
APÊNDICE E — Roteiro semiestruturado de entrevista para coordenadores	79
APÊNDICE F — Transcrição das entrevistas	80
ÍNDICE GERAL	88

1 INTRODUÇÃO

O crescimento do mercado de jogos eletrônicos no Brasil e na América Latina confirmam uma tendência identificada desde a década de 90 do século passado: os jogos eletrônicos se tornarão um gigante na indústria do entretenimento. E segundo Phillip Penix-Tadsen (2013), em seu artigo intitulado “Porque nós devemos levar os jogos eletrônicos a sério” (*Why We Should Take Video Games Seriously*), isso já ocorreu.

A título de demonstração, o lançamento mais lucrativo da indústria dos filmes foi de US\$239 milhões somente na primeira semana. Porém, tal recorde foi eclipsado por outro lançamento que alcançou 5,6 milhões de consumidores e faturou US\$360 milhões somente no primeiro dia de lançamento. Em cinco dias, esse produto de entretenimento alcançou as marcas de US\$650 milhões e no final do sexto dia chegou a US\$1 bilhão de vendas em todo o mercado mundial, contribuindo para uma indústria que faturou US\$67 bilhões ao longo do ano de 2010. O produto de entretenimento em questão é um jogo eletrônico intitulado *Call of Duty: Black Ops*. (PENIX-TADSEN, 2013)

O cenário brasileiro também é de crescimento e prosperidade. De acordo com o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), 23% da população, i.e., 45 milhões de pessoas se divertiram com jogos eletrônicos em 2012, transformando o Brasil no quarto maior mercado de jogos eletrônicos do mundo (ORRICO, 2012). Essa parcela da população movimentou cerca de R\$840 milhões no ano de 2011. Ao final de 2016 atingirá uma marca de R\$4 bilhões, crescendo a uma taxa de 7,1% por ano.

As estatísticas fornecidas pela Newzoo (2012), empresa especializada em pesquisa e levantamento de dados no mercado de jogos eletrônicos, mostram mais informações acerca da população de jogadores brasileiros. Segundo estimativas, os brasileiros que jogam gastam mais de R\$2,5 bilhões em jogos eletrônicos, um crescimento de 32% ao ano. Além disso, passam cerca de 73 milhões de horas em frente às telas dos monitores e portáteis.

Mesmo com números assustadores de faturamento e alcance de consumidores, a comunidade acadêmica latino-americana não dá a devida importância à área, conforme observa Penix-Tadsen (2013). Muitos desenvolvedores já utilizam a América Latina em novos enredos, como por exemplo, o jogo *Call of Duty: Black Ops*, no qual o jogador possui como primeira missão eliminar o ditador cubano Fidel Castro durante o incidente dos mísseis em 1962. Segundo o autor, o questionamento se fortalece pelo fato de que a América Latina está

adquirindo *status* e pouco está sendo feito para estudar tal fenômeno e os questionamentos que isso pode trazer.

No entanto, como reação ao desenvolvimento do mercado de jogos eletrônicos, durante a primeira década do século XXI, surgiram diversos cursos de jogos digitais no Brasil buscando formar tecnólogos capacitados para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Isso demonstra a importância do segmento na sociedade de consumo atual que, dentre outras questões, demanda profissionais capacitados para fomentar a indústria nacional no ramo. (BRASIL, 2013)

Tappeiner e Lyons (2008, p. 3, tradução nossa), em artigo intitulado Critérios de seleção para coleções acadêmicas de jogos eletrônicos (*Selection criteria for academic video game collections*), abordam alguns aspectos das aplicações que coleções de jogos eletrônicos podem oferecer.

Bibliotecas acadêmicas só recentemente tem se envolvido no mundo dos jogos eletrônicos. A Carnegie Mellon University Libraries desenvolveu um fliperama com jogos para ensinar aos alunos habilidades de pesquisa. Em setembro de 2007, a Universidade McMaster, em Hamilton, Ontário contratou seu primeiro bibliotecário especializado em aprendizagem imersiva (jogos), cujo papel é o de usar "as novas tecnologias, como jogos e mundos virtuais para tornar as bibliotecas relevantes para os alunos sedentos por tecnologia de hoje ([5] Bubak, 2007). Bibliotecas em Wake Forest University e Georgia Tech oferecem noites de jogos recreativos como divulgação para os alunos ([22] Arroz e Harris, 2007). Muitas iniciativas relacionadas a jogos eletrônicos em bibliotecas acadêmicas focam em alcançar e instruir os alunos.

Muitas bibliotecas no exterior utilizam de coleções especiais de jogos eletrônicos para prover melhor suporte informacional e de aprendizagem a diversos cursos e disciplinas.

Entendendo os benefícios educacionais e aspectos interessantes de jogos em conjunto com o estilo de aprendizagem dos jogadores, os bibliotecários podem agregar atributos comuns aos jogos digitais em sessões da biblioteca e, como resultado, envolver os alunos no processo de coleta e pesquisa. (MARTIN; EWING, 2008, p. 212 apud BATTLES; GLENN; SHEED, 2011, p. 3)

Já que os cursos de jogos digitais trabalham com o cerne dessas coleções especiais, seria pertinente a biblioteca possuir um acervo composto de jogos eletrônicos e seus respectivos equipamentos voltados ao curso.

2 PROBLEMA

Poucos estudos acerca desse tema têm sido produzidos na área acadêmica, principalmente relacionados aos cursos de jogos digitais brasileiros e de que modo tais cursos podem ser assistidos por coleções especiais de jogos eletrônicos. (ROBSON; DURKEE, 2012)

Desse modo, torna-se válido averiguar a situação do apoio informacional oferecido pelas bibliotecas das universidades/faculdades aos respectivos cursos de Jogos Digitais existentes no Brasil, assim como destacar a importância de se possuir uma coleção de jogos eletrônicos.

De acordo com o e-MEC, ferramenta do Ministério da Educação (MEC) que acompanha os processos que regulam o ensino superior no Brasil, existem atualmente 47 cursos superiores de Jogos Digitais em atividade. (BRASIL, 2013) O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (BRASIL, 2010, p. 27), também desenvolvido pelo MEC, define o tecnólogo em Jogos Digitais como o profissional que

atua no segmento de entretenimento digital, desenvolvendo produtos tais como: jogos educativos, de aventura, de ação, de simulação 2D e 3D entre outros gêneros. Lida com plataformas e ferramentas para a criação de jogos digitais e trabalha no desenvolvimento e na gestão de projetos de sistemas de entretenimento digital interativo – em rede ou isoladamente – de roteiros e modelagem de personagens virtuais e na interação com banco de dados. Pode atuar como autônomo ou em empresas produtoras de jogos digitais, canais de comunicação via web, produtoras de websites, agências de publicidade e veículos de comunicação.

Com o intuito de padronizar a denominação dos cursos de tecnologia, no último anexo do Catálogo Nacional de Cursos Superiores (BRASIL, 2010), existe a Tabela de Convergência que possui com objetivo de listar as possibilidades de denominações e eleger uma como a preferida, neste caso o termo Jogos Digitais, deixando as outras como possibilidades a ser escolhidas pela Instituição de Ensino Superior (IES). (Figura 1)

Figura 1 Denominação preferida pelo MEC e alternativas pelo IES



Fonte: BRASIL, 2010, p. 136

No levantamento prévio, foi constatado que no universo de 47 cursos de jogos digitais, dois possuem outra denominação convergente: desenvolvimento de jogos eletrônicos. Com o objetivo de diferenciar o curso de Jogos Digitais e os jogos em si, nesta pesquisa será utilizada a terminologia jogos eletrônicos para denominar os jogos de diversão baseado em aparelhos eletrônicos.

Todos os cursos de educação superior devem possuir no mínimo, segundo o MEC, uma coleção específica e atualizada em suas bibliotecas, além de possuir como recomendação laboratório de arquitetura de computadores e laboratório de informática com programas específicos e conectados à internet e oficina de criação. (BRASIL, 2010)

Entretanto, é pertinente indagar se uma coleção especial composta de jogos eletrônicos pode auxiliar os docentes e discentes no cumprimento dos objetivos das ementas das disciplinas ofertadas nos Cursos de Jogos Digitais. Ao se possuir tal coleção nas respectivas bibliotecas, elas poderiam ser utilizadas nos próprios laboratórios e oficinas e, se em número suficiente, permitir o empréstimo de itens para objeto de estudo, pois conforme o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, o tecnólogo utilizará a bibliografia específica clássica, assim como os títulos existentes no mercado de jogos eletrônicos como objeto de aprendizagem, estudo e pesquisa. (BRASIL, 2010)

Tendo em vista o tema apresentado formulou-se o seguinte problema de pesquisa:

- De que modo uma coleção especial composta por jogos eletrônicos poderia apoiar o cumprimento dos objetivos dos cursos de Jogos Digitais brasileiros na visão dos coordenadores e bibliotecários?

A pesquisa desenvolvida tem como objetivo estabelecer analisar a importância de se possuir uma coleção de jogos eletrônicos como suporte informacional aos cursos de Jogos Digitais brasileiros.

3 OBJETIVO GERAL

- Analisar a coleção de jogos eletrônicos das bibliotecas das faculdades e universidades brasileiras sob a ótica dos bibliotecários e coordenadores dos cursos de ensino superior para formação de tecnólogos em jogos digitais.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Verificar de que modo é prestado o apoio informacional pelas bibliotecas das universidades e faculdades brasileiras aos cursos de graduação de jogos digitais;
- Diagnosticar a situação das coleções de jogos eletrônicos das bibliotecas das faculdades e universidades brasileiras que oferecem cursos de ensino superior para formação de tecnólogos em jogos digitais;
- Identificar os aspectos financeiros e estruturais para o estabelecimento de coleções de jogos eletrônicos nas bibliotecas das faculdades e universidades brasileiras que oferecem cursos de ensino superior para a formação de tecnólogos em jogos digitais.

4 REVISÃO DE LITERATURA

Com o propósito de contextualizar e definir a área do problema em estudo, buscou-se na literatura vigente diversas visões e conceitos acerca de formação e desenvolvimento de coleções, bibliotecas e coleções de jogos eletrônicos, além de definições do que é um jogo e a história de jogos eletrônicos. Também foi feita uma breve conceituação do design de jogos eletrônicos e seus processos metodológicos.

4.1 FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES

A Formação e Desenvolvimento de Coleções (FDC) evoluiu plenamente a partir da década de 1980, como destaca Waldomiro Vergueiro (1993) em artigo intitulado Desenvolvimento de coleções: uma nova visão para o planejamento de recursos informacionais. Antes da explosão bibliográfica ocorrida no ano de 1970, as bibliotecas e centros de informação guardavam grandes quantidades de itens em seus acervos utilizando-se de critérios que valorizavam a aquisição em detrimento de uma seleção rigorosa. Em outras palavras, o foco permanecia na inclusão de novos títulos com o intuito de “construir” uma coleção, tendo o item como centro de atenção e não a coleção a qual estava sendo inserido. (VERGUEIRO, 1993)

Com o crescimento exponencial da informação, os profissionais bibliotecários perceberam que não seria possível guardar todos os títulos de acordo com a política de desenvolvimento de acervos antiga, mesmo contando com todos os recursos disponíveis e ampliação do espaço físico. Questões como essa ganharam maior visibilidade a partir da década de 1960, com a publicação de diversos documentos científicos demonstrando a necessidade de uma seleção mais criteriosa para a construção de acervos mais eficientes e com maior importância ao público-alvo e instituição. (VERGUEIRO, 1993)

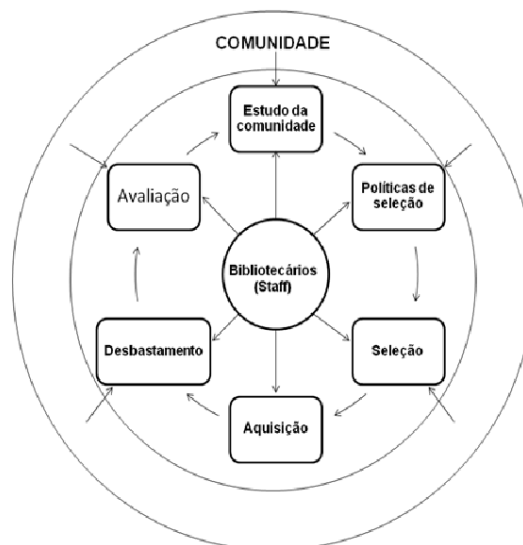
A partir desse momento, a FDC começou a tomar forma como uma evolução da seleção, juntamente com todas as atividades que lhe são relacionadas. Vergueiro (1993) destaca que a partir da década de 1960, tornou-se crescente a preocupação com o orçamento disponível e a adoção de novas estratégias para melhor aplicá-lo. Segundo o autor, a principal inovação — e prova da importância da FDC nesse período de transição — foi o reconhecimento da FDC como uma divisão funcional da biblioteca, ao lado de seções de catalogação, indexação e outros setores. É importante frisar que tais avanços se deram primeiramente nos países desenvolvidos, sendo que no Brasil, e.g., só ocorreram anos mais tarde. (VERGUEIRO, 1993)

A grande contribuição da conscientização sobre a explosão bibliográfica parece, todavia, ter sido muito mais no sentido de obrigar os bibliotecários a uma mudança radical de atitude em relação ao armazenamento e coleta de materiais informacionais. Ficou mais claro, a partir de então, que, se pretendiam manter as bibliotecas, pelas quais eram responsáveis, organismos vivos e atuantes, deveriam necessariamente mudar a ênfase de seu trabalho, abandonando a acumulação pura e simples do material em benefício da possibilidade de acesso ao mesmo, tornando a coleção consistente com as metas e objetivos da instituição a que serve. (VERGUEIRO, 1993, p. 2)

A partir da ascensão da FDC, o compartilhamento tornou-se peça chave para a plena utilização dos recursos informacionais de várias bibliotecas. Em um âmbito informacional dinâmico, o pensamento de que uma determinada biblioteca pudesse suprir todas as necessidades de seus usuários, tornando-se autossuficiente, ficou defasada frente à explosão bibliográfica e os desafios surgidos. Com tais transformações, tornou-se clara a distinção entre aquisição e a FDC, sendo aquela mais voltada para procedimentos operacionais, e está voltada para processos mais dinâmicos tendo em vista todos os elementos dentro e fora da biblioteca para a construção de seu acervo. (VERGUEIRO, 1993)

Com isso, pode-se afirmar que a FDC é, sobretudo, um ato de planejamento estabelecido e executado de acordo com metodologias estabelecidas para aquele caso em específico, tendo em vista múltiplos aspectos internos e externos à biblioteca, público-alvo e instituição mantenedora. Tal processo, de acordo com Vergueiro (1989), é contínuo e dinâmico, como pode ser visto na Figura 2 que demonstra continuidade e inter-relação entre as etapas do processo e a comunidade a qual a coleção é destinada.

Figura 2 Processo de desenvolvimento de coleções



Fonte: Evans (1979) apud Vergueiro (1989)

Observa-se que os bibliotecários estão no centro e participam de todas as etapas, que por sua vez, fazem parte de um processo sem fim influenciando o todo e sendo influenciado

pela comunidade. Cada tipo de biblioteca terá características distintas a serem observadas no processo de FDC. No tocante ao cerne desta pesquisa, as bibliotecas universitárias

devem atender aos objetivos das universidades, a saber, o ensino, a pesquisa e extensão à comunidade. Isto vai exigir, quase que necessariamente, uma coleção com forte tendência ao crescimento, pois atividades de pesquisa exigem uma grande gama de materiais para que o pesquisador possa ter acesso a todos os pontos de vista importantes ou necessários. (VERGUEIRO, 1989, p. 20–21)

O autor ainda aborda a situação específica das chamadas “instituições isoladas de ensino superior”, instituições privadas que não possuem em sua gama atividades a pesquisa e extensão dos cursos de ensino superior que oferecem. As bibliotecas de tais faculdades fundamentam suas FDCs somente “pelas exigências dos programas ou currículos dos cursos por elas oferecidos” (VERGUEIRO, 1989, p. 21), ou ainda pelos critérios básicos requeridos pelo órgão de fiscalização educacional.

4.1.1 Política de Desenvolvimento de Coleções

Para que o processo de FDC ocorra sem falhas, é preciso que haja uma Política de Desenvolvimento de Coleções (PDC), “a qual representa um plano de ação, através de um conjunto de enunciados que determinam objetivos e critérios para orientar a atividade de desenvolvimento de coleções” (KLAES, 1991, p. 221). Em consonância, Lima e Figueiredo (1984 apud MIRANDA, 2007) conceituam a PDC como

um conjunto de normas e diretrizes que buscam determinar ações, descrever estratégias gerais, estabelecer instrumentos e delimitar critérios para facilitar a tomada de decisão na composição e no desenvolvimento de coleções, em sintonia com os objetivos da instituição, dos diferentes tipos de serviços de informação e dos usuários do sistema.

O documento que comporá a PDC, segundo Klaes (1991), deve ser subsidiado pela coleta de inúmeras informações advindas tanto da biblioteca quanto da comunidade interna e externa, como:

- Meio ambiente organizacional e da biblioteca;
- Necessidades informacionais dos usuários;
- Recursos bibliográficos;
- Recursos financeiros; e
- Uso das coleções já existentes.

4.1.2 Bibliotecas e jogos

Bibliotecas no mundo inteiro vêm utilizando jogos como forma de atrair novos públicos, além de prover um método diferente de aprendizagem. Quando se fala de jogos tradicionais, inúmeras bibliotecas já os utilizam, principalmente as públicas, executando reuniões com a comunidade e promovendo a interação dinâmica entre seus integrantes, usuários efetivos ou não. No entanto, quando se aborda a questão dos jogos eletrônicos, a situação muda, diverge, encontra complicações em todos os tipos de biblioteca, especialmente a acadêmica. Muito tem se falado acerca de coleções de jogos eletrônicos, porém somente nos últimos anos tem-se elaborado estudos acadêmicos acerca do desenvolvimento específico de tais coleções, como destacam Elizabeth Tappeiner e Catherine Lyons (2008).

Mesmo com a falta de estudos, diversas bibliotecas universitárias no exterior já desenvolvem coleções de jogos eletrônicos com o intuito de dar apoio informacional aos cursos ministrados na instituição mantenedora. A biblioteca da Universidade de Illinois desenvolveu a Urbana Champaign Library's Gaming Collection, uma coleção de jogos eletrônicos que tem como objetivo

apoiar uma ampla variedade de programas campus interdisciplinar, a pesquisa acadêmica e as necessidades dos alunos, envolvendo jogos eletrônicos. A coleção oferece suporte à disciplinas como psicologia, comunicação de voz, ciência da computação, ciência da informação, literatura, e outros que estão investigando a tecnologia, a estrutura de mundo do jogo, narrativas e interações sociais geradas pelo fenômeno dos jogos eletrônicos. (UIUC 2008 apud TAPPEINER; LYONS, 2008, p. 121–122, tradução nossa)

Tais objetivos fazem parte de uma política de desenvolvimento de coleções especiais que contempla todos os aspectos da coleção a ser desenvolvida, suas peculiaridades e critérios específicos de seleção e aquisição. Política esta que, segundo as autoras, são de extrema importância para a construção da referida coleção numa biblioteca acadêmica. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Não somente as bibliotecas acadêmicas. Qualquer biblioteca deve possuir uma política de desenvolvimento de coleções consistente para legitimar, i.e., justificar as escolhas da equipe para com seus superiores. As complicações existentes em um desenvolvimento de uma coleção especial de jogos eletrônicos multiplicam a dificuldade de justificá-las. Isso se dá pela mentalidade existente que jogos eletrônicos são somente entretenimento e não servem para estudo, nem tampouco pesquisa. Uma política de desenvolvimento de coleções bem balanceada conseguirá atender tanto as necessidades dos usuários quanto as das instituições mantenedoras. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Diane Robson e Patrick Durkee (2012, p. 79) apontam algumas questões levantadas por diversas bibliotecas na hora da construção de coleções de jogos eletrônicos:

- determinar a demanda por jogos eletrônicos na pesquisa acadêmica e de ensino;
- adquirir o equipamentos para suportar o uso de coleções de jogos eletrônicos;
- elaborar questões de aquisição e acesso a esta forma de mídia que tradicionalmente não tem sido recolhida por instituições acadêmicas;
- fornecer suporte de biblioteca para o uso de jogos nas salas de aula e outros ambientes do campus; e
- desenvolver uma política de desenvolvimento de coleções que englobe diversas formas de jogos eletrônicos comerciais e não comerciais.

4.1.1.1 Critérios para seleção de jogos eletrônicos

Talvez uma das primeiras questões a se surgir quando se pensa na construção de uma coleção especial de jogos eletrônicos é: quais critérios serão utilizados para selecioná-los? Quando se trata de materiais tradicionais, como livros e periódicos, os bibliotecários buscam referências em diversas fontes, como banco de dados, outros livros e periódicos, editoras, livrarias, resenhas de especialistas, entre outras. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Já para os jogos eletrônicos, a principal fonte, segundo Tappeiner e Lyons (2008), é o Entertainment Software Rating System (ESRB), órgão estadunidense que estabelece classificações indicativas (classificações etárias e descritores) para filmes, músicas e jogos eletrônicos. Também são consultados jornais que possuem colunas acerca de jogos eletrônicos e sítios eletrônicos especializados, tais como o IGN.com, GameSpot.com e outros. Tais sítios disponibilizam diversas tipos informações acerca dos jogos: conteúdo, jogabilidade, periféricos, recomendações, avaliações e resenhas. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Mesmo contando com diferentes fontes de informação, deve-se ter em mente que os jogos eletrônicos necessitam de critérios especiais para serem selecionados. Critérios como reputação, periodicidade, acessibilidade normalmente utilizados para seleção de materiais bibliográficos físicos e eletrônicos, podem não ser os principais critérios para se aplicar a jogos eletrônicos. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Bibliotecários acadêmicos precisam considerar outros fatores na determinação de como construir suas coleções de jogos eletrônicos. O valor educativo nem sempre se encontra no conteúdo do jogo, mas pode relacionar-se como um jogo é jogado, como as habilidades são reforçadas, ou como os jogadores interagem — fatores que não são óbvios nas classificações ERSB ou embalagens. Um jogo pode alcançar um status como culturalmente ou historicamente significativo, apesar (ou por causa) de conteúdo violento. Tal condição faz com que [o jogo] seja valioso para pesquisadores de várias disciplinas. (TAPPEINER; LYONS, 2008, p. 122, tradução nossa)

Tappeiner e Lyons (2008) estabelecem quatro categorias de critérios para servir como guia para bibliotecários que desejam construir uma coleção de jogos eletrônicos. São elas: considerações práticas, ensino e aprendizagem, conteúdo e valor histórico cultural.

4.1.1.1.1 Considerações práticas

Jogos eletrônicos são produzidos por entidades, grandes ou pequenas, visando o lucro ou não, para determinados aparelhos que são capazes de executá-los com a utilização ou não de periféricos e equipamentos de suporte. Para um bibliotecário, essas características e requisitos são importantes na hora de se desenvolver uma coleção de jogos eletrônicos. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Atualmente, os jogos eletrônicos são desenvolvidos para três tipos de plataformas: PC (*Personal Computer*) (MAC ou Windows), consoles e portáteis (também fazem parte smartphones e tablets). Muitos jogos eletrônicos são lançados para uma plataforma somente, enquanto outros são para várias, podendo diferir no modo de jogo dependendo da plataforma. É importante ressaltar que os jogos existentes de uma determinada plataforma não podem ser executados em outra plataforma, mesmo se forem títulos idênticos. Um jogo feito para Wii — console da Nintendo —, *e. g.*, será diferente de um jogo feito para Xbox 360 — console da Microsoft. Com isso, se o bibliotecário quiser possuir as duas versões do mesmo título para duas plataformas, ambos os aparelhos de reprodução deverão ser adquiridos. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Todas essas características devem constar na política de desenvolvimento de coleções. Estas diferenças devem ser consideradas na aquisição de jogos eletrônicos, suscitando questões que abrangem: plataformas mais utilizadas pelos usuários e disponibilidade de recursos financeiros para compra de materiais (consoles, jogos). Por meio das respostas a estas questões, a biblioteca deve definir os critérios de aquisição de jogos quanto à suas características físicas. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

4.1.1.1.2 Ensino e aprendizagem

Durante muito tempo os jogos eletrônicos não educativos foram vistos como objetos de pura diversão e, na melhor das hipóteses, incitadores da passividade, e o pior, de comportamentos violentos. No entanto, cresce o número de estudos acadêmicos que indicam que muitos tipos de jogos promovem um importante aprendizado: “exigindo aprendizagem a

um nível elevado, a prática distribuída com *feedback*, *overlearning* a automaticidade¹, reflexão e prática de habilidades de informação”. (GENTILE; GENTILE, 2008, p. 139 apud TAPPEINER; LYONS, 2008, p. 122)

Os jogos eletrônicos podem ajudar a desenvolver uma miríade de habilidades nos jogadores, que vão desde trabalho em equipe e comunicação em jogos de multijogadores até interpretação de texto e multitarefas em jogos não lineares e de RPG (*Role-Playing Game*). Serão as características do jogo eletrônico e do que ele pode oferecer aos usuários, juntamente com os programas da instituição que nortearão a escolha de quais jogos eletrônicos adquirir, assim como seus periféricos e demais equipamentos. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Um estudo conduzido no Centro Médico *Banner Good Samaritan*, em Phoenix, Estados Unidos da América (EUA), revela que estudantes de medicina que jogaram *Kororinpa: Marble Mania* por uma hora antes da cirurgia virtual de vesícula biliar se saíram 40% melhor do que aqueles que não jogaram. Isso se deu, de acordo com a pesquisa (MODERN HEALTHCARE, 2008, p. 36 apud TAPPEINER; LYONS, 2008, p. 123), pela natureza do jogo que compele o jogador a desenvolver reflexos rápidos em coordenação com elementos visuais.

Partindo da mesma ideia, as bibliotecas podem desenvolver coleções de jogos eletrônicos visando assistir o desenvolvimento de habilidades específicas do seu público-alvo, especialmente as bibliotecas universitárias por possuírem uma gama de cursos de ensino superior.

4.1.1.1.3 Conteúdo

Identificar o conteúdo de um jogo apresenta mais dificuldades que o de um filme, por exemplo. Jogos possuem diferentes fases com diferentes contextos e histórias, das quais o jogador tem conhecimento quando avança no jogo. Mesmo se o foco do jogo não for ensinar história, o contexto a qual está inserido se encarrega de ensinar ao jogador aqueles determinados fatos. Muitos jogos constroem em seus jogadores habilidades que podem ser usadas no dia-a-dia, que misturam o educativo com o entretenimento, o chamado “edutainment” (veja Seção 5.2.1.1). (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Os *serious games* (“jogos sérios” em tradução literal) estão inseridos nesse conjunto, pois tratam-se de jogos eletrônicos voltados para um público mais velho e instruído, com o

¹ “Patenteia-se o termo *overlearning*, referente à maneira como as estruturas são aprendidas, isto é, de maneira exaustiva, visando à formação de hábitos automáticos, ou automatismos.” (NICHOLLS, 2001, p. 39, tradução nossa)

intuito de treinar o jogador utilizando-se de simulações da vida real, i.e., que acontecem em contextos reais, como guerras, emergências de hospitais, criação de cidades, desastres da natureza, entre outros. Esse e outros tipos de conteúdo devem ser levados em consideração na aquisição de jogos eletrônicos, pois desenvolvem habilidades que determinadas disciplinas acadêmicas podem se beneficiar. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Como a maioria dos jogos eletrônicos não possui como objetivo principal o aprendizado, o bibliotecário de seleção deve pesquisar o cerne do jogo, o que apresentará e o que pode influenciar nos usuários. Em outras palavras, definir a tematicidade (*aboutness*) do jogo eletrônico para selecioná-lo com efetividade para a coleção. Para auxiliar na disponibilização com base no conteúdo, deve-se dispor de fontes de informação, com sítios especializados, resenhas e órgãos de controle indicativo. A mais utilizada são as classificações indicativas para qual o jogo é classificado. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

Um exemplo é o sítio da ESRB, organização responsável pela definição classificações indicativa dos jogos eletrônicos. A ESRB utiliza uma lista de descritores do conteúdo, sendo que cada jogo pode possuir diversos descritores. No sítio da ESRB, estão disponíveis as classificações etárias e informações de conteúdos de todos os jogos licenciados e comercializados nas Américas. (TAPPEINER; LYONS, 2008)

4.1.1.1.4 Valor histórico e cultural dos jogos eletrônicos

Dependendo do foco da biblioteca, por mais que os consoles mais antigos não possuam tantos anos quanto obras bibliográficas raras, jogos eletrônicos considerados clássicos podem ser incluídos nas coleções. As características necessárias para que um jogo eletrônico seja considerado clássico variam da importância desse jogo na época até como o mesmo contribuiu para a evolução dos jogos atuais. Conceitos inovadores, grandes enredos, personagens marcantes, jogabilidade são alguns exemplos de características de jogos clássicos.

Existem também os jogos eletrônicos tidos como raros. São compostos em sua maioria por tiragens limitadas nas primeiras décadas do desenvolvimento dos consoles e portáteis. Neste caso, alguns critérios utilizados por obras bibliográficas raras também serviriam para os jogos raros, critérios como antiguidade, unicidade, valor cultural, entre outros. (SANT'ANA, 2001)

Os bibliotecários devem consultar listas destes clássicos, bem como observar o tratamento que os desenvolvedores dão a estes jogos, já que é frequente a publicação própria dessas listas. Frequentemente são lançados jogos clássicos nas plataformas atuais, livrando

assim os bibliotecários de adquirirem as plataformas antigas. E, claro, averiguar se existem demanda por parte dos usuários ou da instituição.

4.2 JOGOS: CONCEITOS E UM POUCO DA HISTÓRIA

Os jogos sempre estiveram presentes na sociedade humana, principalmente entre os mais jovens. O ato de jogar tornou-se parte integrante do desenvolvimento do homem, muitas vezes como válvula de escape da realidade, outras vezes como bastião de diversão e não comprometimento. Jogos podem ser, segundo Kevin Maroney (2001, p. 1, tradução nossa), “uma forma de jogar com objetivos e estrutura”. Apesar de simplista, tal definição servirá aos propósitos deste trabalho por identificar três características fundamentais de jogos: um jogo possui estrutura, é uma forma de jogar e possui objetivos. Tais características sempre estarão presentes em quaisquer tipos de jogos, em menor ou maior intensidade ou quantidade². (MARONEY, 2001)

Em consonância a Maroney, Avedon e Sutton-Smith (apud SCHELL, 2011, p. 31), definem jogos como “exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio”. Além de possuir os três elementos elencados por Maroney, tal citação traz a ideia de voluntariedade, conflito e certa propensão ao caos.

A estrutura de um jogo baseia-se na delimitação do que pode ou não ser feito pelos participantes, i.e., regras, além dos fatores que o fazem funcionar e que o tornem único. Em uma ponta estão os jogos com estrutura bastante rígidas, como o xadrez e jogo da velha. Em ambos, todas as possibilidades já estão definidas. É o movimento de jogador com tais possibilidades que faz o outro jogador se surpreender, dentro do que é pré-definido. (MARONEY, 2001; GAMING, 2009)

Na outra ponta estão os jogos de *role-playing game* (RPG), que baseiam-se na narração de uma história juntamente com outras pessoas, sendo que uma dessas pessoas é o mestre que toma direciona a história, enquanto que os outros participantes a modificam com suas escolhas.

² Mesmo possuindo as características necessárias para se considerar um jogo, simulações, segundo Scott Nicholson (GAMING, 2009), não são tidas como jogos de fato. Isso se dá pelo objetivo que aquele que “joga” tem em mente. Simulações feitas pelos militares ou pilotos de avião, por exemplo, possuem como objetivo o aprendizado e a melhora das habilidades naquele contexto a ser reproduzido em ambiente virtual. O lazer, neste caso, está no máximo em segundo plano e não é tido como um jogo em si, segundo o autor.

Nesse tipo de jogo, a estrutura é determinada pelos participantes possibilitando quaisquer decisões em qualquer hora. (MARONEY, 2001; GAMING, 2009)

No âmbito dos jogos eletrônicos, a estrutura apresentada é rígida por si só. Isso se dá pela forma de construção das regras que fazem um determinado jogo funcionar. É o conjunto de características e as ligações que cada uma possui com as outras que ditarão o que o jogador poderá ou não fazer naquele determinado jogo. Por mais que o jogo dê a liberdade de se fazer o que quiser, como os da série *Grand Theft Auto* (GTA), sempre haverá limites, seja no tamanho do mundo, possibilidades ou acontecimentos.

Quanto aos objetivos, Nicholson (GAMING, 2009) fala que há aqueles determinados pela estrutura do jogo, como derrotar o rei no xadrez, ou aqueles que são determinados pelo jogador ou pelo grupo de jogadores. Este último ocorre concomitantemente àquele. Por exemplo, em um jogo de xadrez, se o jogador decidir vencer a partida (objetivo primário do jogo) sem utilizar as torres e a rainha, este será um objetivo determinado pelo jogador e ocorrerá ao mesmo tempo que o determinado pela estrutura. Outro exemplo ocorre com mais frequência em jogos de *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) que não possuem um objetivo final que encerre o jogo de fato. Completar todas as aventuras ou deixar o personagem mais forte, são alguns dos objetivos mais comuns desenvolvidos pelos jogadores nesse tipo de jogo.

Para Maroney (2001), o ato de jogar pode ter duas definições primárias que norteiam a definição de jogo. Jogar como “realizar” (*perform* em inglês) e como “fingir” ou “simular” (*pretend*). O primeiro é essencial para qualquer jogo, pois é o jogador que realiza a ação. Se não há algum tipo de interação entre o(s) jogador(es) e o jogo, este não pode ser chamado de jogo. Em outras palavras, é preciso haver uma comunicação recíproca entre o jogador e o jogo, provocando assim mudanças tanto em um quanto no outro. Esse nível de interação aumenta exponencialmente quando se retrata jogos eletrônicos, já que toda a estrutura é construída para fazer tal interação fazer funcionar.

Do mesmo modo, jogar como fingir ou simular possui um papel fundamental em determinados tipos de jogos, principalmente nos de RPG. O ato de tal jogar não implica uma tentativa real de simulacro do jogador quanto ao mundo real ou ao mundo do jogo. Como descreve Maroney (GAMING, 2001), o jogador somente joga o simulacro e não o executa.

Assim, o que torna o ato de jogar único com relação a outras atividades da vida cotidiana que buscam resolver problemas? A voluntariedade, elemento este que compõe o fazer lúdico.

Se o indivíduo não possuir uma pré-disposição, i.e., certa receptividade para com o lazer, como destaca Schuytema (2008), e não querer fazê-lo, o ato lúdico não se concretizará. O mesmo também ocorrerá caso as expectativas do indivíduo não sejam atendidas. Se quem joga o fizer por obrigação, o jogo perderá sua capacidade lúdica e deixará de ser um jogo para se tornar uma atividade de outra ordem. Com isso, ao inserir elementos subjetivos da mente humana, pode-se destacar como questão importante o papel da diversão como elemento norteador do rumo do jogo para com os jogadores.

Após identificar as principais características que constituem um jogo, é necessário compilá-las de forma concisa. Paul Schuytema (2008, p. 7) resume, em livro intitulado *Design de Games*, o conceito de jogo apresentado por Maroney e Nicholson:

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para ações de um jogador. As regras também existem para criarem situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogadores, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

Porém, do que é feito um jogo? Schell (2011) apresenta o que ele chama de tétrede elementar composto por quatro elementos básicos que se relacionam entre si e possuem níveis de visibilidade diferentes, i.e., podem ser identificados com mais ou menos facilidade por estarem mais próximos da superfície do que é visto por quem joga. Segundo o autor, todas são essenciais e se entrelaçam, legitimando as características de uma com o suporte da outras. O Quadro 1 traz os quatro elementos, assim como os níveis de visibilidade.

Quadro 1 Elementos essenciais de um jogo

<i>Mais visível</i>	Estética	Aparência geral do jogo. Envolve sons, imagens, texturas, sensações, nível de detalhamento, ou seja, o modo como o jogo se apresenta ao jogador de modo sensorial.
	Mecânica	Procedimentos e regras do jogo, como e de que modo funcionará, além de definir as características essenciais da interação com o jogador.
	Narrativa	Sequência de acontecimentos que ocorrem no jogo, como ocorrem, quando ocorrem e como se apresentam ao indivíduo. Pode ser linear (fechada) ou ramificada e emergente (aberta). Não necessariamente apresenta uma história, e sim um contexto.
	Tecnologia	Quaisquer materiais e interações que tornem o jogo possível de ser executado e experienciado pelo indivíduo.
<i>Menos visível</i>		

Fonte: adaptado de Schell (2011, p. 42)

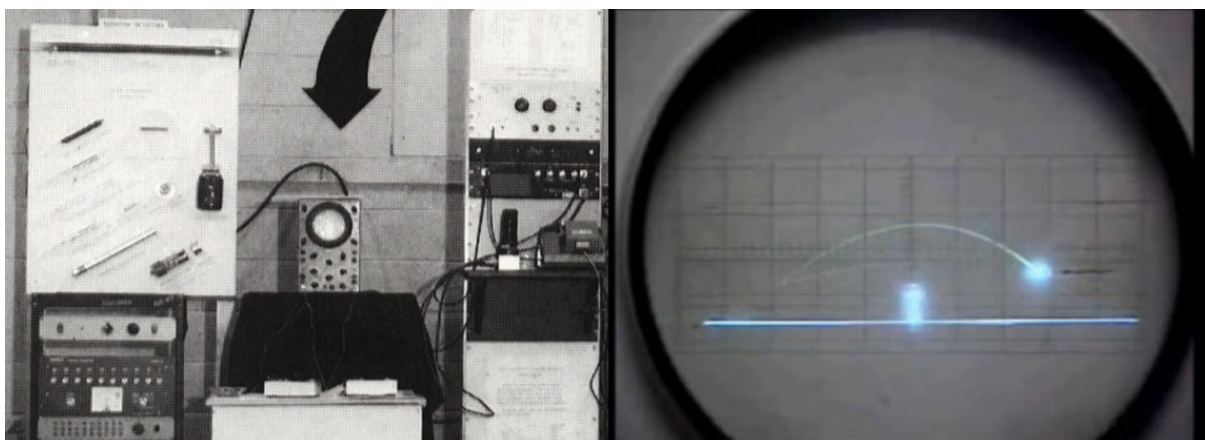
É a junção de todos esses elementos básicos que compõe um jogo, formando assim o chamado *gameplay* que, segundo Schuytema (2008, p. 7), é “o que acontece entre início e o

final de game — desde momento em que você aprende quais são seus objetivos até atingir a vitória ou o fracasso no final”. Em outras palavras, tudo o que é perceptivo ao jogador, com menor ou maior grau de visibilidade, formando a experiência do mesmo para com o jogo e consigo próprio enquanto joga.

4.2.1 Jogos eletrônicos

Ao contrário dos jogos tradicionais, os jogos eletrônicos surgiram há pouco tempo, mais especificamente no ano de 1958, nos EUA. William Higinbotham, físico do Laboratório Nacional de Brookhaven, utilizou um osciloscópio para criar o primeiro jogo eletrônico da história chamado informalmente de *Tennis for Two*, com o intuito de diminuir o tédio dos visitantes. O jogo consistia em uma tela simples do aparelho composto por três elementos: uma linha horizontal que ficava na base e representava a quadra, uma linha vertical pequena representando a rede e um ponto representando a bola de tênis que, ao se pressionar um botão no controle da máquina, era rebatida ao outro lado da rede e assim rebatida pelo adversário. (GUIMARÃES, 2011; LANZI, 2011) (Figura 3)

Figura 3 *Tennis for Two*, primeiro jogo eletrônico



Fonte: <http://maker.uvic.ca/wp-content/uploads/2013/07/tennisForTwo.jpg>

A partir de então, vários jogos foram criados ao longo dos anos, tendo como principal o *SpaceWar!* desenvolvido por Steve Russel em 1962, um estudante do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) e adaptado em 1970 por Nolan Bushnell. A adaptação melhorou os quatro elementos básicos já discutidos, principalmente com a adição de sons, além de executá-lo em um fliperama, possibilitando assim a comercialização do jogo eletrônico. (GUIMARÃES, 2011; LANZI, 2011)

Previendo o sucesso dos jogos eletrônicos, Nolan cria a primeira empresa do ramo, denominada Atari que significa em japonês “acertar o alvo”. Inúmeros jogos são lançados pela

empresa, e.g., *Pong* em 1972, *Shark Jaws* em 1974 (fez sucesso devido ao filme Tubarão), *Midway Gun Fight* em 1975 e, em 1976, *Night Driver*. Porém, somente em 1978 que foi desenvolvido pela Empresa Taito, o primeiro jogo eletrônico colorido denominado *Space Invaders*. (GUIMARÃES, 2011)

Já a geração dos consoles³ teve início com o Odyssey, em 1974, criado pela Magnavox. O console chamou pouco a atenção do público por ser monocromático e não ter som. Em 1975, a Atari tentou emplacar o *Home Pong*, versão doméstica do fliperama *Pong*. No entanto, o console não fez sucesso devido ao alto preço de venda, ocasionando a primeira crise do segmento no EUA. Crise que foi solucionada com a evolução da tecnologia empregada na fabricação dos consoles, culminando no desenvolvimento, em 1977, do VGS 2600, mais conhecido simplesmente como Atari. Foram vendidas mais de 25 milhões de unidades no mundo inteiro e tal sucesso se deu devido à capacidade do console de utilizar jogos de desenvolvidos por outros fabricantes. (GUIMARÃES, 2011)

No decorrer dos anos, vários outros consoles foram lançados no mercado. O Quadro 2 mostra os principais nos últimos 27 anos.

Quadro 2 Gerações dos principais consoles e portáteis lançados até 2013

Geração	Nome	Fabricante	Ano
1ª Geração	Magnavox Odyssey	Magnavox	1972
	Pong	Atari	1975
	Telejogo	Philco/Ford	1977
	Color TV Game	Nintendo	1977
2ª Geração	Atari 2600	Atari	1977
	Atari 5200	Atari	1982
	Vectrex	Entex	1982
	Sega SG-1000	Sega	1983
3ª Geração	NES	Nintendo	1986
	Master System	Sega	1986
	Dynavision	Dynacom	1989
	Game Boy	Nintendo	1989
	Game Gear	Sega	1990
4ª Geração	SNES	Nintendo	1990

³ Consoles ou videogames são aparelhos domésticos geralmente acoplados a um televisor que aceitam diferentes títulos de jogos, ou seja, atuam como o hardware do jogo eletrônico. (GUIMARÃES, 2011, p. 41)

Geração	Nome	Fabricante	Ano
	Sega CD	Sega	1991
	Neo-Geo CD	SNK	1994
	Super Game Boy	Nintendo	1994
5ª Geração	Sega Saturn	Sega	1994
	Playstation	Sony	1994
	Nintendo 64	Nintendo	1996
	Neo Geo Pocket	SNK	1998
	Game Boy Color	Nintendo	1998
	PocketStation	Sony	1999
6ª Geração	DreamCast	Sega	1998
	Neo Geo Pocket Color	SNK	1999
	Playstation 2	Sony	2000
	Game Boy Advance	Nintendo	2001
	Xbox	Microsoft	2001
	Gamecube	Nintendo	2001
	N-Gage	Nokia	2003
7ª Geração	Nintendo DS	Nintendo	2004
	PSP	Sony	2004
	Xbox 360	Microsoft	2005
	Playstation 3	Sony	2006
	Wii	Nintendo	2006
8ª Geração (em andamento)	Nintendo 3DS	Nintendo	2011
	Wii U	Nintendo	2013
	Playstation 4	Sony	2013
	Xbox One	Microsoft	2013

Fonte: adaptado de Guimarães, 2011, p. 42 e Wikipédia, 2013.

Em paralelo ao desenvolvimento dos consoles, os computadores também tiveram grande participação no mercado de jogos eletrônicos, principalmente após a criação de periféricos que permitiam uma interação mais dinâmica entre homem e computador. O periférico mais revolucionário foi mouse, criado por Douglas Engelbart em 1968. Outra característica marcante desenvolvida foi a interface gráfica dos computadores da Apple Corporation que, junto com o mouse, revolucionou o mercado utilizando de uma “metáfora do desktop inventiva, fascinante,

que introduziu na imaginação popular quase todos os elementos da interface atual: menus, ícones, pastas, lixeiras”. (JOHNSON, 2001, p. 41 apud GUIMARÃES, 2011, p.42)

De máquinas especializadas manuseadas somente por especialistas para uma interface intuitiva que quase qualquer um podia utilizar. Tal revolução também ocorreu no segmento de jogos eletrônicos para computadores, com a produção e venda de computadores pessoais (da abreviação em inglês PC — *Personal Computer*). Com a ascensão da Microsoft e do sistema operacional Windows, este obteve a alcunha de PC, enquanto que os computadores da Apple, os Macintosh ficaram conhecidos como Mac. Desde então, jogos eletrônicos para computadores estão separados por essas duas “plataformas”, pois cada um possui características diferentes, tanto de software quanto de hardware. (BELLIS, [200?])

Outro segmento no mercado de jogos eletrônicos são os portáteis. Estes diferem dos computadores e consoles por possuírem a tela, os controles e os alto falantes no próprio sistema. Em 1979 e na década de 80, os poucos portáteis produzidos só possuíam no máximo um jogo. Tudo mudou com o lançamento do *Game Boy* da Nintendo, em 1989. Assim como o VGS 2600 da Atari, o *Game Boy* permitia a utilização de cartuchos fabricados por várias empresas, além do preço se mais em conta do que os da concorrência lançados depois. (STEINBOCK, 2005; NOBLE, 2011)

Posteriormente, a Nintendo lançou o *Game Boy Pocket* em 1996, e mais tarde *Game Boy Color* em 1998. Em 2001, lançou o *Game Boy Advance* e em 2004 o *Game Boy DS*, mantendo a supremacia dos portáteis até o lançamento do *Playstation Portable* (PSP) da Sony, em 2005. Vários outros portáteis tentaram ameaçar o mercado da Nintendo, como o *N-Gage* e o *Neo Geo Pocket Color*. Porém, somente o PSP conseguiu faturar uma fatia significativa do mercado, fato que traria a guerra dos portáteis entre a Sony com o PSP VITA e a Nintendo com o Nintendo 3DS. (EDWARDS, 2009)

Novos elementos apareceram nessa última geração de portáteis: os smartphones e tablets. Com a melhora da tecnologia empregada, os jogos utilizados nessa plataformas também se tornaram mais sofisticados e começaram a faturar no mercado de jogos eletrônicos. Todavia, as grandes empresas, principalmente a Nintendo, não veem a ascensão dos smartphones e afins como uma ameaça. Para eles, os portáteis especializados em jogos englobam uma fatia diferente do público consumidor. Jogadores mais sérios que buscam mais experiência, ao contrário de jogadores mais casuais dos smartphones e tablets. (PECKHAN, 2012)

Mark Overmars (2012, p. 1-2), professor da Faculdade de Ciência da Informação e Ciências Computacionais da Universidade de Utrecht, elencou sete características que mudaram os jogos eletrônicos nos últimos cinquenta anos, como pode ser visto no Quadro 3. Todas se entrelaçam no decorrer da história dos jogos eletrônicos e culminam o que se encontra hoje, que também está em profunda transformação e dinamização.

Quadro 3 Sete mudanças no segmento de jogos eletrônicos no últimos 50 anos

Mudanças	Descrição
Hardware	Estes desenvolvimentos tiveram um enorme efeito sobre o que era possível em jogos de computador e, portanto, permitiu que os designers fizessem jogos diferentes e mais fascinantes. Foi desde dispositivos com o mínimo de poder de computação, memória e gráficos para os consoles de hoje com os cartões especiais de gráficos 3D, discos de DVD e Blu-ray para armazenar dados de jogos e conexão à Internet.
Dispositivos de interação	Ao longo dos anos os dispositivos utilizados para controlar os jogos também mudaram. Consoles de jogos antigos tinham botões rotativos especiais ou <i>joysticks</i> ⁴ simples e alguns botões. Atualmente, os consoles possuem vários joysticks e muitos botões. E nos últimos anos, este foi estendido com dispositivos que medem movimento, como os controles do Wii da Nintendo ou o sistema Kinect da Microsoft. Obviamente, estes tiveram um forte impacto sobre o jogo.
Ferramentas de software	Inicialmente, os desenvolvedores de jogos escreviam cada linha de código eles mesmos (muitas vezes em linguagem <i>assembly</i>) e desenhavam cada pixel da obra. Hoje em dia, os motores de jogo extensos estão disponíveis permitindo que jogos fiquem muito mais sofisticados. Artistas, animadores e designers de níveis usam ferramentas avançadas que ajudem a criar obras de arte complicadas e eficientes.
Mercado de jogos eletrônicos	As empresas de jogos eletrônicos mudaram consideravelmente ao longo dos últimos 50 anos. Embora inicialmente os jogos fossem desenvolvidos principalmente por pequenos grupos de pessoas, nos dias de hoje, existem grandes equipes de especialistas que trabalham em um único jogo. Orçamentos de desenvolvimento têm crescido de alguns milhares de dólares para dezenas de milhões de dólares por jogo. Também, os programas educacionais treinam os profissionais necessários para a indústria dos jogos eletrônicos.
Perfil dos jogadores	Embora inicialmente os jogos fossem disputados principalmente por jovens do sexo masculino, isso tem mudado consideravelmente nos últimos anos. O número de jogadoras está próximo do número de jogadores, e a idade deles varia de 4 a 100. Isto levou a novos gêneros de jogos eletrônicos.
Diversificação	Num primeiro momento, os jogos eletrônicos foram jogados principalmente em máquinas de arcade. Ao longo dos anos, a grande

⁴ Dispositivo dotado de uma alavanca, com que se controla o movimento do cursor ou outro elemento na tela do monitor, usado frequentemente em jogos de vídeo e em algumas outras aplicações. (DICIO, 2013)

Mudanças	Descrição
	variedade de plataformas aumentou consideravelmente. Hoje em dia, joga-se em consoles, computadores pessoais, dispositivos portáteis, telefones, TV <i>set-top boxes</i> ⁵ , etc. Além disso, o tipo de jogadores diversificou, assim como a forma como as pessoas gostam de jogar (por exemplo, casual, online, ou <i>hardcore</i>). Todos estes dispositivos e modos de jogo vêm com seus próprios modelos de negócios e os orçamentos de desenvolvimento.
Design de jogos eletrônicos	Todas essas mudanças levaram a transformações significativas no design de jogos eletrônicos. Os designers utilizaram os novos dispositivos de hardware e interação para criar novas formas de jogabilidade imersiva. Eles criaram jogos que atraíram diferentes públicos de diferentes idades. E eles começaram a melhor entender o que faz um jogo interessante de fato.

Fonte: adaptado de Overmars (2012, p. 1-2)

4.2.1.1 Gêneros

Fator importantíssimo na hora de classificar um jogo eletrônico é quanto ao seu gênero. Ainda não há uma padronização, nem dos gêneros em si que classificam os jogos eletrônicos, nem do que é ao certo gênero e o que ele representa. Adriana Sato e Marcos Cardoso (2008), em artigo intitulado Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos, discutem o problema abordando diversas visões teóricas, assim como a disparidade de termos no ramo comercial de jogos eletrônicos. O Quadro 4 apresenta algumas abordagens elencadas por Guimarães (2011, p. 43), demonstrando a diversidade de termos utilizados no meio acadêmico. De acordo com Sato e Cardoso (2008), tal divergência é ainda mais acentuada no ramo comercial.

Quadro 4 Três abordagens de gêneros em jogos eletrônicos

Bob Bates (2004)	Les Pardew et al. (2004)	Tracy Fullerton et al. (2004)
<i>Adventure games</i> (aventura)	<i>Action-adventure</i> (ação e aventura)	<i>Adventure games</i> (aventura)
<i>Action games</i> (ação)	<i>Fighting</i> (luta)	<i>Action games</i> (ação)
<i>Role-playing games</i> (RPG)	<i>First-person shooter</i> (tiro em primeira pessoa)	<i>Role-playing games</i> (RPG)
<i>Strategy games</i> (estratégia)	<i>Hunting</i> (caça)	<i>Racing/driving games</i> (corrida)
<i>Simulations</i> (simuladores)	<i>Puzzle</i> (quebra-cabeças)	<i>Sports games</i> (esportes)
<i>Sports games</i> (esportes)	<i>Role playing games</i> (RPG)	<i>Simulation/building games</i> (simuladores de construção)

⁵ É um equipamento que se conecta a um televisor e a uma fonte externa de sinal, e transforma este sinal em conteúdo no formato que possa ser apresentado em uma tela. (WIKIPEDIA, 2013)

Bob Bates (2004)	Les Pardew et al. (2004)	Tracy Fullerton et al. (2004)
<i>Fighting games</i> (luta)	<i>Simulation</i> (simuladores)	<i>Flight and other simulations</i> (simuladores de voo ou outros simuladores)
<i>Casual games</i> (casuais)	<i>Sports</i> (esportes)	<i>Puzzle</i> (quebra-cabeças)
<i>God games</i> (sem obj. específico)	<i>Strategy</i> (estratégia)	<i>Edutainment</i> (fusão de educação com entretenimento)
<i>Educational games</i> (educacionais)		<i>Children's games</i> (jogos infantis)
<i>Puzzle games</i> (quebra-cabeça)		<i>Family and mass-market games</i> (jogos para diversão familiar)
<i>Online games</i> (jogos online)		

Fonte: Guimarães (2011, p. 43)

Para os autores, o método mais confiável é definir o gênero a partir do *gameplay* (jogabilidade) do jogo eletrônico, já que este engloba todo o jogo, toda interação do mesmo com o jogador. Tal decisão não abre espaço para a modificação do gênero de acordo com o público-alvo ou o tema que, segundos os autores, influenciam certos mercados a darem mais ênfase a um determinado gênero a outro, sendo que o jogo pode não pertencer a esse gênero.

Após a análise de diversos gêneros construídos sob critérios voláteis, Sato e Cardoso (2008) propõem um modelo de baseado somente no *gameplay* considerando as seguintes variáveis: características dos desafios (para o jogador realizar a ação), liberdade/variedade de escolhas ao longo do jogo para se realizar os objetivos, jogabilidade, e a relação ação-reação entre jogo e jogador. Isso se deu porque a maioria das classificações utiliza o *gameplay* como critério, assim como usuários em levantamento feito pelos autores. No Quadro 5 observam-se os sete gêneros elencados, podendo ou não possuir subcategorias, sendo possível atribuir mais de um gênero a um determinado jogo.

Quadro 5 Gêneros elencados por Sato e Cardoso (2008)

Gênero	Descrição
Ação	Jogos que enfatizam a habilidade e destreza do jogador em controlar os comandos (movimentação, ataque, esquiva, defesa) por meio de combos ou sequências rápidas. Nesta categoria estão inclusos os jogos de luta, plataforma, tiro e <i>pinball</i> .
Aventura	Jogos com diferentes finais em que não é exigida muita agilidade ou coordenação motora. Baseia-se mais na exploração e resolução de problemas e desafios, além do enfoque no enredo que é descoberto ao longo da jornada do jogador.
Emulação	Uma das principais características destes jogos é o fato de transportarem ou adaptarem aspectos próximos da vida (real) ou verossímeis, encontrados na realidade (mundo real), porém sem a relação completa de variáveis ou situações ou possibilidades e fatos encontrados na vida

Gênero	Descrição
	real. Não possui objetivos claros, tampouco um final. O enredo é flexível ao ponto do jogador criar os próprios objetivos.
Estratégia	Em jogos de estratégia, o jogador deve sempre estabelecer uma tática por meio da análise da situação, escolhendo as ações ou desafios que aproximarão cada vez mais o jogador de seu objetivo final.
Quebra-cabeça	Estes jogos caracterizam-se pela observação e utilização do raciocínio lógico e solução de problemas e/ou enigmas.
RPG	O foco nos RPGs é na evolução do personagem adotado ou construído pelo jogador. Cada jogador “interpreta” um personagem, herói ou protagonista e, conforme o jogo se desenvolve, as suas ações, através do personagem, vão fluindo e acabam por ditar o andamento da história e os rumos que ele seguirá.
Simulação	Há a reprodução idêntica de todas ou quase todas as características, reações, variáveis e situações encontradas na realidade (universo cotidiano). Jogos de simulação oferecem uma experiência mais próxima da condição real ao jogador. Nestes casos o objetivo é voltado para o aprendizado e/ou treinamento do usuário na realização de determinado procedimento ou tarefa tal qual na vida real ou a finalização vitoriosa do jogo.

Fonte: adaptado de Sato e Cardoso (2008, p. 60-62) e Guimarães (2011, p. 44-46)

Por fim, Sato e Cardoso (2008) destacam que a maioria dos jogos eletrônicos atuais mistura diversas características de diversos gêneros, tornando-se híbridos e, dificultando assim a classificação dos mesmos. Quando tal fato ocorre, simplesmente o jogo é classificado em mais de um gênero.

4.3 O DESIGN DE JOGOS

O design de jogos é um processo interativo que engloba toda a produção de um jogo, desde sua concepção até o pós-desenvolvimento. No entanto, de acordo com Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009), o termo design de jogos (*game design*) é mal utilizado atualmente. Segundo os autores, muitos procuram aprender design de jogos, porém acabam aprendendo arte em jogos, ao passo que outros aprendem programação pura. Ambos os campos são essenciais para o design de jogos, principalmente para os jogos eletrônicos.

Assim como existem jogos milenares, como o chinês *Go*, o design de jogos também sempre existiu. Tais jogos possuem quase todos os elementos dos jogos eletrônicos atuais. O mesmo pode se dizer de design de jogos tradicionais para com os eletrônicos. Brathwaite e

Schreiber (2009, p. 5, tradução nossa, grifo dos autores) abordam os principais segmentos do design de jogos:

- **Design do mundo** (*World design*) é a criação do enredo, definições gerais e tema do jogo. Embora seja geralmente executada pelo designer principal ou único, que muitas vezes determina o âmbito das outras tarefas de projeto listados abaixo;
- **Design do sistema** (*System design*) é a criação de regras e padrões matemáticos subjacentes a jogo. Essa é a única tarefa de design de jogos que é comum a todos os jogos, porque todos os jogos têm regras;
- **Design de conteúdo** (*Content design*) é a criação de personagens, itens, quebra-cabeças e missões. Embora seja muito mais comum em jogos eletrônicos, jogos de interpretação (RPG) e jogos de cartas colecionáveis também apresentam uma quantidade significativa de conteúdo;
- **Roteiro do jogo** (*Game writing*) é a escrita de diálogo, texto e história dentro do mundo do jogo;
- **Design de níveis** (*Level design*) é a elaboração de níveis de um jogo, incluindo o *layout* de mapas e colocação de objetos e desafios dentro desses mapas. Embora o design de níveis seja uma responsabilidade compartilhada — mestres de RPG de mesa vem mapeando níveis desde a década de 1970— quando se referem a um "designer de níveis", é um designer de níveis de jogos eletrônicos;
- **Interface de Usuário** (*User Interface — UI*) consiste em duas coisas: como o jogador interage com o jogo e como o jogador recebe informações e *feedback* do jogo. Todos os tipos de jogos têm interface do usuário, mesmo os não digitais. Cartões são projetados para caber em uma mesa de tamanho médio e cartas são projetadas para serem portadas satisfatoriamente em uma mão de tamanho médio. Os componentes do jogo devem apresentar informações que são facilmente compreendidas, usadas e interpretadas pelos jogadores.

Apesar de existirem vários segmentos no design de jogos, é o designer que organizará todo o processo. O primeiro trabalho de um designer, segundo Schuytema (2008), é comparada à elaboração de uma planta baixa pelo arquiteto ou a supervisão de um filme pelo diretor, controlando as visões técnicas e artísticas da produção. Todas as diretrizes, as decisões, os elementos principais do jogo (mecânica, narrativa, estética e tecnologia) são elaborados e/ou supervisionadas pelo designer de jogos durante o desenvolvimento. (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2009)

A diversidade de especialistas utilizados nos jogos eletrônicos atualmente pode ser comparada a grandes equipes de outras áreas do entretenimento, como séries e filmes. Programadores de inteligência artificial, desenvolvedores de ferramentas, de efeitos de partículas, compressão de textura, entre tantos outros. O designer (ou a equipe de designers) estabelecerá o plano de ação para orientar essa miríade de profissionais a desenvolverem algo consistente, que seja um objetivo comum para todos da equipe. (SCHUYTEMA, 2008)

Para se alcançar o sucesso e desenvolver um jogo com maestria, o designer de jogos precisa, acima de tudo, pelo menos entender cada área, cada etapa de todo o processo de construção. De acordo com Schell (2011), para ser um bom designer de jogos é preciso desenvolver habilidades básicas em animação, antropologia, arquitetura, *brainstorming*,

negócios, cinematografia, comunicação, redação criativa, aspectos econômicos, engenharia moderna, história, gerenciamento, matemática, música, psicologia, falar em público, design de áudio, redação técnica e artes visuais.

No entanto, para o autor, a habilidade mais importante, como muitos dizem, não é a criatividade, o pensamento crítico ou lógico. Para Schell (2011), é ouvir a equipe, a audiência, o jogo, o cliente, o ego. Não simplesmente ouvir como sentido sensorial básico, e sim sentir com todos eles, ter a mente aberta para absorver o real estado das coisas. Nas palavras do autor: “Ouvir com o coração quieto, com a alma aberta e receptiva. Sem paixão, sem desejo, sem julgamento, sem censura”. (SCHELL, 2011, p. 5)

Dentre os cinco tipos de ouvir levantados por Schell (2011), o mais essencial é o ouvir o cliente, o usuário, aquele que joga, jogou ou jogará. O designer de jogos não deve impor ao jogador o que deve ser feito por meio de regras, pelo contrário, o *gameplay* do jogo deve inerentemente motivar o jogador a fazer o que o designer quer que ele o faça.

4.3.1 Ciclo de desenvolvimento de jogos

Cada jogo passa basicamente por três etapas distintas: pré-desenvolvimento, desenvolvimento e pós-desenvolvimento. Em todas as etapas, o designer de jogos possui papel essencial para que o jogo fique pronto no prazo e atenda as expectativas tanto da empresa quanto dos clientes. (SCHUYTEMA, 2008)

Na fase de pré-produção, toda a equipe formada se reúne para definir as configurações gerais do jogo. Um momento de discussões, *brainstormings* e avaliação dos jogos concorrentes. Nisso, o designer de jogos terá como papel desenvolver conceitos e supervisionar toda a equipe, e.g., trabalhando com os programadores nas ferramentas de *script* e revisões no esboço do roteiro com os roteiristas. Outra tarefa dos designers é a criação de diversos documentos de design que, posteriormente, serão submetidos à avaliação de toda a equipe. Tais documentos podem ser esboços de conceitos relacionados a determinadas partes do jogo, ou ainda, podem ser longos e técnicos para servirem de modelo para outros membros da equipe de desenvolvimento. A partir desses documentos, é desenvolvido um documento mais amplo que orientará todo o processo de produção. (SCHUYTEMA, 2008)

O próximo ciclo é o de construção do jogo. Na produção, todos os setores se encarregam das atividades definidas na etapa anterior. Os designers se encarregam do roteiro do *gameplay*, avaliando-o de diversas maneiras, além acompanhar de pertos os setores de arte e programação

com o intuito de assegurar que o jogo esteja de acordo com os documentos elaborados na pré-produção. De acordo com Schuytema (2008), esses documentos são essenciais, pois o departamento de testes os utilizarão como padrão durante o processo de testes. Os designers continuarão a aperfeiçoar os documentos de design de acordo com as informações dos gerentes, produtores e o *feedback* do setor de testes.

Por fim, a pós-produção tem início assim que o jogo é lançado. Consistem em atualizações, conteúdos adicionais, como DLCs (Downloadable content⁶) ou expansões. Há também uma análise feita para avaliar a receptividade do jogo para com o público a fim de mensurar os resultados obtidos.

⁶ Conteúdo extra para o jogo eletrônico que pode ser baixado separadamente a partir da internet. (WIKIPÉDIA, 2013)

5 METODOLOGIA

A averiguação do panorama do apoio informacional oferecido aos cursos de jogos digitais pelas respectivas bibliotecas das faculdades e universidades confere a esta pesquisa um caráter exploratório. O foco desta pesquisa é o diagnóstico da situação atual e não a criação de uma coleção especial composta de jogos eletrônicos a todos os cursos das respectivas universidades/faculdades e tampouco aos cursos de Jogos Digitais.

A metodologia utilizada na elaboração desta pesquisa é composta por duas partes distintas: a revisão de literatura e a análise dos dados obtidos a partir de dois métodos de coleta de dados, o questionário e a entrevista.

Para a confecção da revisão de literatura, buscou-se a visão de diversos autores em várias fontes de informação, tais como: sítios eletrônicos, bases de dados, acervos bibliográficos, entre outros. A análise e discussão das ideias apresentadas pelos autores abrangeram os temas de desenvolvimento de coleções, coleção de jogos eletrônicos em bibliotecas, a história e evolução dos jogos eletrônicos e conceitos básicos do design de jogos eletrônicos.

Antes da realização do questionário e das entrevistas, realizou-se um levantamento prévio das informações dos cursos de jogos digitais brasileiros (Apêndice A). A partir deste levantamento, foram obtidos os endereços eletrônicos dos coordenadores dos cursos de jogos digitais e suas respectivas bibliotecas para o envio de questionários via correio eletrônico utilizando-se do módulo de formulários do *Google Docs*. Além dos questionários enviados, também foram feitas entrevistas com os coordenadores dos cursos de jogos digitais e suas respectivas bibliotecas situados no Distrito Federal.

5.1 UNIVERSO E AMOSTRA

A pesquisa foi desenvolvida no âmbito de todos os cursos de Jogos Digitais em atividade autorizados pelo MEC, descritos na ferramenta online e-Mec (BRASIL, 2013) que acompanha os processos que regulam o ensino superior no Brasil. Em levantamento realizado no dia 5 de agosto de 2013, foram identificados 47 cursos de ensino superior para formação de tecnólogos em Jogos Digitais em atividade no Brasil.

O levantamento prévio (Apêndice A) foi feito com base nos dados oferecidos pelo e-Mec, juntamente com os endereços dos correios eletrônicos dos coordenadores e bibliotecas.

Ambos foram levantados a partir de informações constantes nos sítios eletrônicos oficiais das referidas faculdades e universidades.

No entanto, nem todos os endereços eletrônicos foram recuperados. Os endereços eletrônicos faltantes dos coordenadores foram preenchidos a partir do envio de mensagem pelo sítio Plataforma Lattes, coordenado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e que integra bases de dados de currículos, de grupos de pesquisa e de instituições em um único sistema de informações. Coincidentemente, os endereços eletrônicos faltantes das bibliotecas eram das mesmas instituições daqueles não obtidos dos coordenadores, possibilitando assim o pedido do endereço eletrônico das bibliotecas aos respectivos coordenadores via Plataforma Lattes.

Assim, dos 47 endereços de coordenadores, obteve-se 34 e das 47 bibliotecas, obteve-se 32 do dia 27 de julho de 2013 até o dia 09 de setembro de 2013. Muitos endereços eletrônicos de coordenadores e bibliotecas faltantes foram adquiridos ao longo da aplicação dos questionários, sendo feito o envio imediato dos questionários a esses endereços quando obtidos.

Outro problema ocorrido foi a desatualização das informações fornecidas pelo e-Mec, especificamente quanto aos coordenadores listados de cada curso. Segundos correios eletrônicos recebidos, alguns já não são mais coordenadores dos respectivos cursos, quanto que outros só o foram por um breve período, principalmente aqueles cujo endereços eletrônicos de contato não foram adquiridos no sítio oficial das IES e sim pela Plataforma Lattes. A partir desse complicador, buscou-se identificar os novos coordenadores e incluí-los no levantamento prévio para envio do questionário.

Ao final do recebimento das respostas dos questionários enviados no dia 05 de novembro de 2013, dos 47 coordenadores, obteve-se 34 e das 47 bibliotecas, obteve-se 35.

5.2 QUESTIONÁRIOS

Um dos instrumentos utilizados nesta pesquisa foi o questionário, tido como “um estudo de um tema preciso junto de uma população, cuja amostra se determina a fim de precisar certos parâmetros” (DE KELETE; ROEGIERS, 1999, p. 35 apud PINHEIRO; SILVA, 2004, p. 3).

O questionário foi escolhido por possuir inúmeras vantagens para esta pesquisa. Dentre elas estão: liberdade nas respostas que são mais rápidas e precisas; mais segurança; menor risco de distorção; menor tempo de resposta; e uniformidade na avaliação. No entanto, o principal fator na utilização do questionário como coleta de dados foi a economia de tempo, de pessoal

e, especialmente, pelo fato de atingir um grande número de pessoas simultaneamente. Esta última vantagem otimizada pela utilização do correio eletrônico, permitiu o envio do questionário a todos os cursos de jogos digitais situados em diversos estados do Brasil, abrangendo assim todo o universo da população a ser estudada, constituindo um censo. (MARCONI; LAKATOS, 2010)

A ferramenta utilizada para confecção, envio dos questionários, armazenamento das respostas e controle dos resultados foi o módulo de formulários do *Google Docs*. Essa ferramenta da empresa Google permite a qualquer um que possua uma conta no *G-mail* criar formulários eletrônicos e enviá-los por meio de correio eletrônico ou *link* disponibilizado a cada formulário criado. Todas as respostas são armazenadas em planilhas vinculadas ao formulário, contendo todas as perguntas elaboradas e as respectivas respostas de cada questionário enviado. A partir desse armazenamento, o *Google Docs* gera gráficos automaticamente para ilustrar as respostas recebidas. Tais gráficos são atualizados em tempo real com o recebimento de novas respostas. (COSTA, 2009; OLIVEIRA, 2012)

O único porém é a impossibilidade do *Google Docs* vincular a resposta recebida com quem a enviou, identificando cada destinatário. A inexistência de tal função impossibilitaria o cruzamento de dados em todos os níveis, como de região, estado da federação e etc. Com isso optou-se dividir o questionários em cinco variações, cada um representando as cinco regiões brasileiras: Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul.

Os questionários estão divididos em dois tipos: questionário para bibliotecas (Apêndice B) e questionário para coordenadores (Apêndice C). Ambos possuem duas seções: Acerca da coleção específica e Acerca da coleção especial, abrangendo, desse modo, tanto o suporte informacional oferecido pela coleção específica quanto à existência de uma coleção especial composta por jogos eletrônicos e sua importância, dentre outros aspectos.

O questionário para bibliotecas é constituído de treze perguntas fechadas e duas abertas. Das doze perguntas fechadas, duas seguem o modelo da escala de Likert ⁷de cinco pontos (de “Muito importante” a “Não considerado”) e uma pergunta de seis pontos (de “Muito alta” a “Nula”). Das nove restantes, seis são dicotômicas (“SIM” e “NÃO”, sendo duas incluindo “Não sei”) e três constituídas de intervalo quantitativo.

⁷ Elaboração de uma lista de frases que manifestem opiniões radicais (em relação à atitude que se está a estudar). É pedido aos sujeitos que manifestem o seu grau de concordância com cada uma das frases numa escala de 3, 4, 5, 7 ou 11 pontos. (LIMA 2000, apud CUNHA, 2007)

Já o questionário para coordenadores é constituído de 14 perguntas fechadas e duas abertas. Das doze perguntas fechadas, três seguem o modelo da escala de Likert de cinco pontos (de “Muito suficiente” e “Muito importante” a “Não considerado”) e uma de seis pontos (de “Muito alta” a “Nula”). Das oito questões restantes, cinco são dicotômicas (“SIM” e “NÃO”, sendo duas incluindo “Não sei”), duas são constituídas de alternativas qualitativas e uma de múltipla resposta.

5.2.1 Envio

Com o intuito de minorar uma das principais desvantagens do questionário, i.e., “a pequena porcentagem dos questionários que voltam (...) e o grande número de perguntas sem respostas” (LAKATOS; MARCONI, 1985, p.179 apud PINHEIRO; SILVA, 2004, p. 4), buscou-se ater-se às orientações de Bravo (2001 apud PINHEIRO; SILVA, 2004, p. 4) e Tuckman (2000 apud PINHEIRO; SILVA, 2004, p. 4) que se baseiam no reenvio periódico, a cada duas semanas a um mês, do questionário aos respondentes, excluindo a cada vez aqueles que já o responderam.

Com isso, optou-se o reenvio a cada 15 dias a partir do dia 10 de setembro de 2013, até o dia 22 de outubro de 2013, data do último envio. (Quadro 6)

Quadro 6 Datas do envio de questionários

Número do envio	Data do envio	Total de dias
1º	10 de setembro de 2013	0
2º	24 de setembro de 2013	15
3º	08 de outubro de 2013	30
4º	22 de outubro de 2013	45
Fim do período de recebimento	05 de novembro de 2013	60

Fonte: elaborado pelo autor.

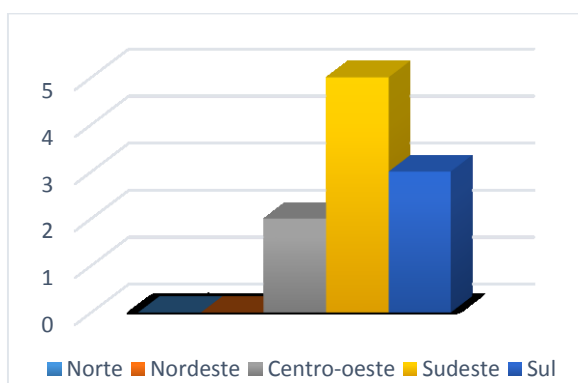
Porém, devido à limitação do *Google Docs* quanto à identificação dos respondentes, a cada novo envio, todos os contatos receberam novamente o correio eletrônico. Para evitar complicações, a partir do 2º envio, colocou-se uma explicação no corpo da mensagem indagando se o respondente já respondeu o questionário, se afirmativo, que ele devia desconsiderá-lo.

5.2.2 Recebimento e tratamento

A data do último dia de recebimento foi 05 de novembro de 2013. A partir desse dia, o recebimento de respostas foi suspenso, ação esta que o *Google Docs* permite. Com o encerramento, iniciou-se o processo de tratamento dos dados obtidos e consolidados.

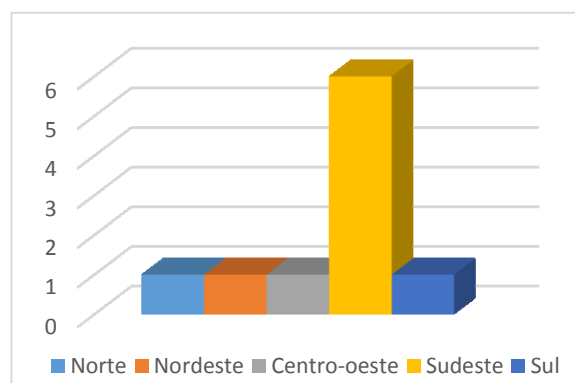
A taxa de devolução estabeleceu-se dentro da média proposta por Marconi e Lakatos (2010) de 25% de retorno dos questionários. A taxa de retorno dos coordenadores foi de 29,41% e bibliotecas de 28,57%, respectivamente, 10 de 34 e 10 de 35. A região que mais se destacou, como por ser observado nos Gráficos 1 e 2, foi a Sudeste com 5 questionários de bibliotecários e 6 de coordenadores. No questionário para bibliotecários, não foram recebidos respostas das regiões Norte e Nordeste, enquanto que no Centro-oeste foram 2 e no Sul 3. Já no questionário para coordenadores, todas as demais regiões recebeu-se 1 questionário apenas.

Gráfico 1 Questionários recebidos por região (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Gráfico 2 Questionários recebidos por região (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Foram utilizados os dados armazenados nas planilhas vinculadas a cada tipo de questionário das respectivas cinco regiões brasileiras. Para dados individuais de cada região, primeiramente optou-se a utilização dos gráficos elaborados automaticamente pelo *Google Docs*, porém notou-se que estes eram de baixa qualidade visual e não possibilitavam a customização. Com isso, decidiu-se coletar os dados obtidos e condensá-los em planilhas *Excel* 2013, do pacote *Office* 2013 da *Microsoft*, ignorando a divisão de regiões inicialmente proposta por falta de dados que teve número de respostas insuficiente para separá-las por região brasileira.

Desse modo, foram criadas duas planilhas: uma para os resultados dos coordenadores e outra para bibliotecas. Cada planilha possui três abas, sendo que a primeira são os dados tabulados em si, de forma binária, onde para cada alternativa de todo respondente coloca-se um 0 e para aquelas respondidas um 1, possibilitando assim a fácil tabulação e manipulação dos

dados obtidos. Construiu-se assim, diversos gráficos representando os resultados adquiridos. Estes estão localizados na Seção 6 Análise de resultados.

5.3 ENTREVISTAS

A entrevista como técnica de coleta teve a abrangência atenuada por causa da localização da maioria dos cursos de jogos digitais que localizam-se fora do Distrito Federal (DF). Com isso aplicou-se entrevistas com os bibliotecários e coordenadores dos cursos de jogos digitais das três faculdades situadas no DF, pois é considerado por muitos autores o instrumento por excelência da investigação social, focando diretamente os tópicos da pesquisa e fornecendo inferências e explanações causais percebidas. (MARCONI; LAKATOS, 2010; YIN, 2009)

Robert Yin (2009, p. 133), em livro intitulado Estudo de Caso: planejamento e métodos, aborda duas diretrizes fundamentais para a boa condução do processo de entrevista, composto de questões fluídas e não rígidas.

- a) Seguir sua própria linha de investigação, como refletida pelo protocolo do estudo de caso;
- b) Formular questões verdadeiras (conversacionais), de maneira imparcial, para que também sirvam às necessidades de sua linha de investigação.

Com isso, a entrevista será semiestruturada, pois possibilita a formulação de perguntas não previamente estabelecidas ao longo do processo, com objetivo de adquirir informações quantitativas e qualitativas não previstas inicialmente pelo autor. (BARROS; LEHFELD, 2013) O roteiro das entrevistas estão localizados nos Apêndices D e E.

5.3.1 Processo de entrevista e extração

As entrevistas ocorreram nas datas e locais determinados pelos entrevistados, como consta no Quadro 7:

Quadro 7 Entrevistas realizadas

Tipo	Data	Local	Entrevistado(a)
Biblioteca	11/10	IESB, Campus L2 Sul	Ramize Uchôa da Silva
Coordenador	09/10	UDF, Campus Reitor Rezende Ribeiro	Jorge Luiz Santana

Fonte: elaborado pelo autor

Só foi possível realizar duas entrevistas até o dia 05/11. Os outros 4 contatos se mostraram indisponíveis aos esforços de contato e marcação de entrevista. No caso do IES Faculdade JK, informou-se que no momento não havia nem turma e tampouco coordenador para o curso de jogos digitais oferecido. No caso da biblioteca, a mesma não respondeu aos e-mails enviados, além de não possuir linha telefônica direta. Já o coordenador do curso de jogos digitais do Iesb impôs uma barreira, alegando que precisaria da permissão da diretoria da IES para que pudesse conceder a entrevista. Tanto o autor desta pesquisa, quanto seu orientador tentaram entrar em contato com a diretoria, porém sem sucesso. Por último, a biblioteca da UDF, apesar dos contatos estabelecidos, não responderam a tempo para que a entrevista fosse incluída nesta pesquisa.

O equipamento utilizado para gravação das entrevistas foi um *Galaxy Note 10.1 N8000*, executando o programa *HI-Q MP3 Recorder*, versão 1.1.1 (63). Todas as gravações foram armazenadas no formato Mp3 com taxa de transferência do áudio em 320 *kbps (kilobit per second)*. A transcrição das entrevistas está localizada no Apêndice F.

5.4 VARIÁVEIS

Nesta pesquisa, as variáveis referem-se aos aspectos pesquisados e questionados, tomando como base os objetivos geral e específicos, além do problema levantado e o contexto existente. São elaborados a partir do ponto de vista dos coordenadores dos cursos de jogos digitais ministrados no Brasil e dos bibliotecários encarregados das bibliotecas desses respectivos cursos de ensino superior. O Quadro 8 demonstra a variável, o método/técnica utilizada para estudá-la e a fonte de onde foi retirada.

Quadro 8 Relação dos objetivos com as variáveis, técnicas/métodos e fontes de coleta de dados

Variável	Técnica/método	Fonte
Objetivo Geral: Analisar a importância da coleção de jogos eletrônicos das bibliotecas das faculdades e universidades brasileiras		
Importância	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 5 e 6, coord 4, 5 e 6); • Entrevista (questões bib 2, coord 3 a 5). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Objetivo específico 1: Verificar de que modo é prestado o apoio informacional pelas bibliotecas		
Apoio informacional	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 1 a 3, coord 1 e 2); • Entrevista (questões bib 1, coord 2). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Número de títulos na coleção específica	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 1). 	Bibliotecários.

Variável	Técnica/método	Fonte
Periodicidade de atualização do acervo específico	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 2). 	Bibliotecários
Taxa de utilização do acervo específico	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 3). 	Bibliotecários
Pedido de novos títulos para o acervo específico	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões coord 2). 	Coordenadores.
Objetivo específico 2: Diagnosticar a situação das coleções de jogos eletrônicos das bibliotecas		
Existência de coleção	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 4, coord 3). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Demanda docentes	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 4.1 e 4.1.1, coord 3.1 e 3.1.1); • Entrevista (questões bib 1, coord 2). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Demanda discentes	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 4.2 e 4.2.2, coord 3.2 e 3.2.2); • Entrevista (questões bib 1, coord 2). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Objetivo específico 3: Identificar aspectos gerenciais, financeiros e estruturais para o estabelecimento de coleções de jogos eletrônicos nas bibliotecas		
Aspectos estruturais	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 7); • Entrevista (questões bib 4). 	Bibliotecários.
Aspectos financeiros	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 8, coord 7); • Entrevista (questões bib 3, coord 7). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Desenvolvimento da coleção	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 8.1 e 8.2, coord 7.1); • Entrevista (questões bib 4, coord 7). 	Bibliotecários; Coordenadores.
Utilização	<ul style="list-style-type: none"> • Questionário (questões bib 7, coord 6, 8 e 9); • Entrevista (questões bib 5 e 6, coord 4 e 5). 	Bibliotecários; Coordenadores.

Fonte: elaborado pelo autor; adaptado de Nascimento (2006, p.67–70)

6 ANÁLISE E DISCURSSÃO DOS RESULTADOS

Os resultados obtidos dividem-se em Coordenadores e Bibliotecas (bibliotecários). Os resultados são constituídos tanto dos dados obtidos a partir dos questionários quanto daqueles adquiridos via entrevista pessoal. Para os questionários, optou-se a apresentação dos mesmos em forma de gráfico em pizza e em barras horizontais e verticais. Já as entrevistas são apresentadas utilizando-se de excertos das mesmas localizadas no Apêndice F.

Os dados serão analisados de acordo com os objetivos geral e específicos, seguindo a divisão estabelecida nos questionários.

6.1 COLEÇÃO ESPECÍFICA PARA CURSO DE JOGOS DIGITAIS

A coleção específica aqui tratada é composta por títulos constantes nas bibliografias básicas das disciplinas oferecidas pelos cursos de Jogos Digitais, disponíveis em acervo a todos os alunos da IES, além de estar sujeita à avaliação do MEC quanto à adequação de ensino. Este último quesito foi premissa básica para a inclusão dos cursos de Jogos Digitais que estavam em atividade no dia 5 de agosto de 2013, data do levantamento prévio. (BRASIL, 2007, p. 59)

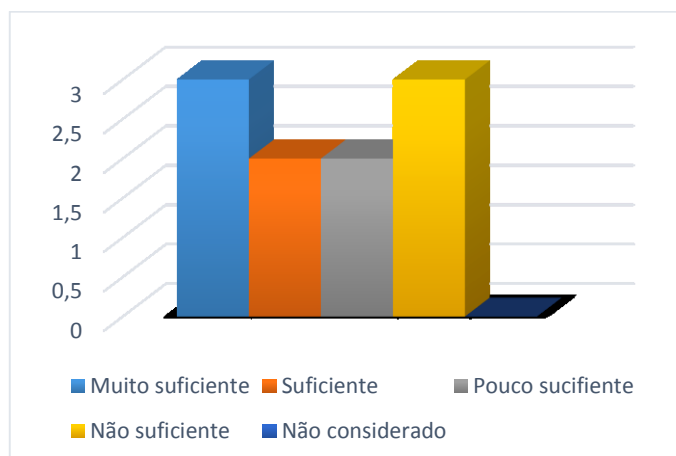
Nesta seção são apresentados os resultados para as seguintes variáveis: apoio informacional, número de títulos na coleção específica, periodicidade de atualização do acervo específico, taxa de utilização do acervo específico, pedido de novos títulos para o acervo específico.

6.1.1 O apoio informacional

O suporte informacional oferecido pelas coleções específicas é de extrema importância para o bom funcionamento do curso e do aprendizado de seus discentes e docentes. Sem uma coleção adequada, não se pode pensar em suporte, nem tampouco construir coleções especiais para tal curso.

Segundo os resultados obtidos junto aos coordenadores respondentes (Gráfico 3), o apoio informacional oferecido pelas respectivas bibliotecas se mostra tanto “muito suficiente” quanto “não suficiente”, com 3 respostas cada (30%).

Gráfico 3 Apoio Informacional é suficiente? (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Já os restantes responderam que o apoio informacional é “suficiente” e “pouco suficiente”, 2 respostas cada. Com isso observa-se uma variedade nula no apoio informacional que atende as necessidades dos discentes e docentes do curso de Jogos Digitais, já que os resultados que indicam a suficiência se igualam àqueles que indicam insuficiência.

Porém, os dois entrevistados dão mais profundidade à questão. O coordenador do curso de Jogos Digitais da UDF, Jorge Luiz Santana, afirma:

“É suficiente? Não no aspecto de papel, mas tem muita coisa em mídia que você pode utilizar. Hoje se você entrar na Scielo e outras áreas de busca, você consegue ter, fazer até um benchmarking, ver o que está sendo produzido no mercado para você trazer.”

É possível perceber a extensão do papel da biblioteca ao prover um suporte para além do tradicional, do bibliográfico. Com o aumento das necessidades, também nota-se o aumento das cobranças, como destaca a bibliotecária do Iesb, Ramize Uchôa. Quando indagada se o suporte informacional é suficiente, ela respondeu:

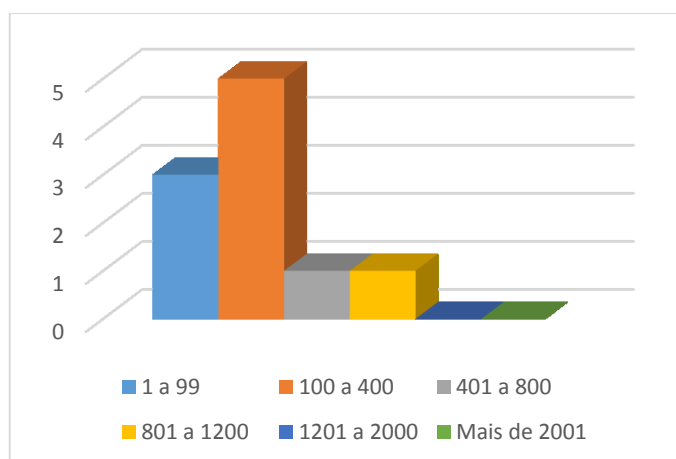
“Em minha opinião, não. Até porque os alunos do curso de jogos digitais são aqueles que (...) realmente procuram informações fora da instituição. Por exemplo, Nós temos alguns alunos de jogos que sempre vem aqui para utilizar os laboratórios da biblioteca e os computadores não tem suporte técnico suficiente para eles fazerem testes de algumas coisas que eles estão querendo implementar em sala de aula. Acaba que eles usam os próprios equipamentos que são mais avançados do que os disponibilizados pelo Iesb. Eles não tem um laboratório próprio. O laboratório é comum para todos os alunos. Há muita reclamação por parte de desses alunos. Eles procuram um serviço direcionado, não só para o aprendizado que o curso exige. Eles querem coisas a mais, diferentes.”

Ambas as fontes mostraram-se equilibradas, no entanto, ao se aprofundar no problema, percebe-se que um apoio informacional direcionado é essencial para os discentes e docentes de um curso tecnológico como o de Jogos Digitais. Tal apoio não é limitado ao acervo e sim todo e qualquer suporte que a biblioteca possa oferecer, tecnológico ou não.

6.1.2 A situação das coleções específicas

De acordo com os resultados mostrados no Gráfico 4, metade dos respondentes possuem de 100 a 400 títulos em seu acervo para o curso de Jogos Digitais, enquanto que três possuem de 1 a 99 títulos e dois de 401 a 800 e 801 a 1200 cada.

Gráfico 4 Número de títulos existentes no acervo (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Para que o curso seja aceito pelo MEC, é necessário atender a diversos critérios em toda a biblioteca. No tocante a esta questão, o MEC recomenda que no primeiro ano do curso, haja quantidade suficiente (na proporção de um exemplar para até 15 alunos previstos no curso, para quaisquer dos títulos indicados na bibliografia destas disciplinas) de títulos ou exemplares (BRASIL, 2007, p. 59). Segundo o e-Mec (BRASIL, 2013), o número total de vagas dos 47 cursos de Jogos Digitais no Brasil é 6470, enquanto que a média de vagas por curso é aproximadamente 137, 6595.

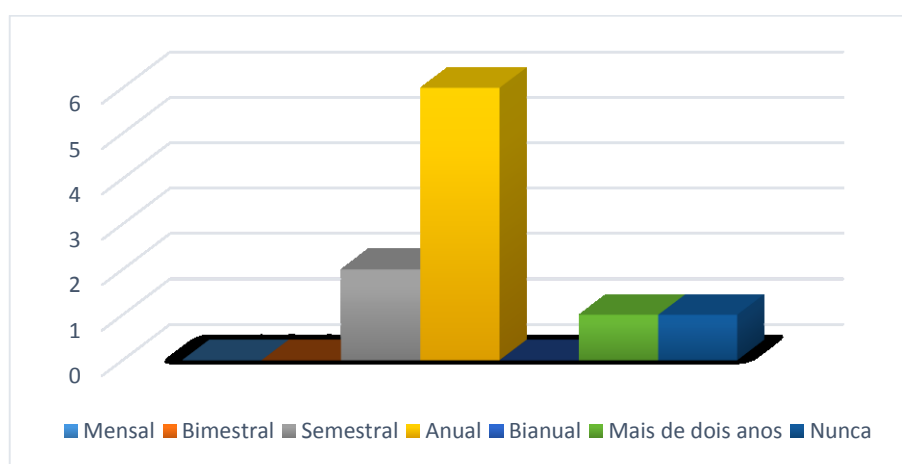
Assim, comparando aos resultados obtidos, a proporção de alunos/exemplares ficaria, em sua maioria, na melhor das hipóteses (400 exemplares), em torno de 1 exemplar para cada 0,45 alunos. Já no segundo maior resultado (100 exemplares), tal proporção seria de 1 exemplar para cada 1,37 alunos. Ou seja, bem acima do exigido pelo MEC, isso tendo em conta a média de vagas, já que muitos cursos apresentam de 60 vagas até 200 vagas.

Porém, permanece a questão se mesmo com um acervo extenso, pode-se dar um suporte informacional adequado a um determinado grupo. De acordo com a bibliotecária entrevistada, essa avaliação é

“muito superficial, pois foi baseada apenas se a biblioteca tem uma infraestrutura boa para os alunos e se possuímos aquele número X de livros para determinado número de vagas.”

Quanto à atualização do acervo para o curso de Jogos digitais (Gráfico 5), de acordo com os resultados obtidos, 6 bibliotecas atualizam suas coleções anualmente, 2 bibliotecas semestralmente, 1 mais de dois anos e 1 que nunca atualiza a coleção. Miranda (2007) afirma que a taxa de atualização de um acervo deve estar em consonância com o perfil de seus usuários e tal resultado mostra a rapidez com que a área de jogos digitais se desenvolve de uma forma cada vez mais acelerada.

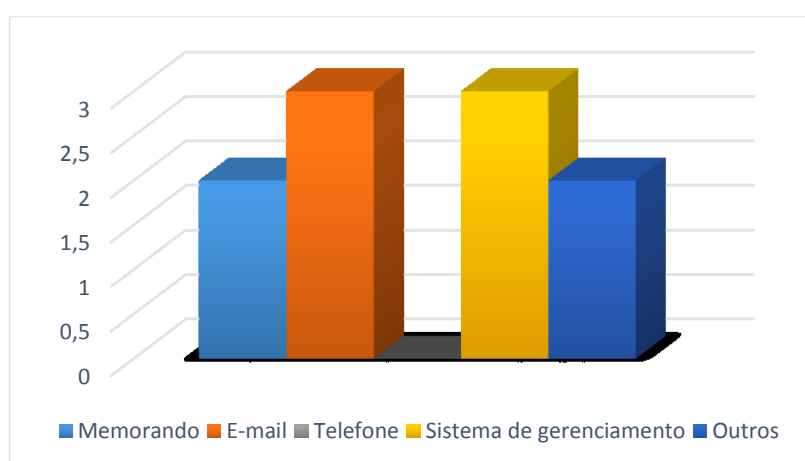
Gráfico 5 Atualização do acervo para o curso de Jogos Digitais (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Quanto à forma de pedido de novos títulos feitos pelos docentes e coordenadores (Gráfico 6), a maioria opta por e-mail e pelo sistema de gerenciamento, com 3 respostas cada um, enquanto que 2 optam pela utilização de memorando e, por último, 2 optam por outros tipos de pedidos, tais como por prego e pelo governo estadual de São Paulo.

Gráfico 6 Pedido de novos títulos (coord.)

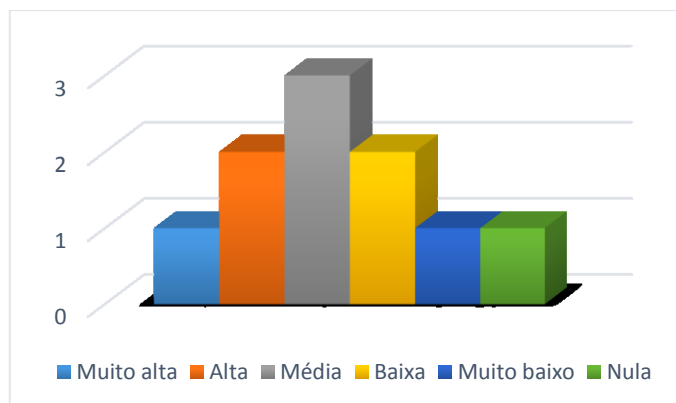


Fonte: elaborado pelo autor.

De acordo com Vergueiro (1989), a taxa de utilização de um acervo é de extrema importância para a correta avaliação do atendimento das demandas dos usuários. Segundo os resultados obtidos (Gráfico 7), a taxa de utilização mostrou-se variada: três bibliotecas possuem

taxa de utilização “média”, enquanto que quatro possuem “alta” e “baixa”, com duas cada. E uma possui taxa de utilização “muito alta”, uma “muito baixa” e uma “nula”.

Gráfico 7 Taxa de utilização do acervo específico (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

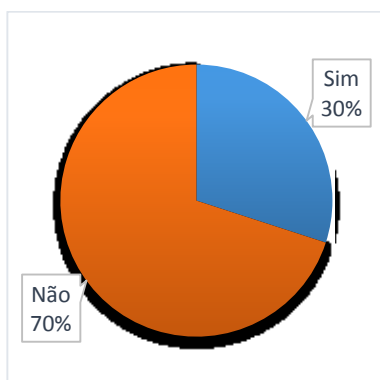
Tal resultado denota uma utilização mediana da coleção específica para o curso de Jogos Digitais. Como dito pela bibliotecária e coordenador entrevistados, os alunos dos cursos buscam mais recursos tecnológicos e mídias eletrônicas do que as bibliográficas clássicas. Isso demonstra uma necessidade de estudos que analisem o comportamento informacional dos alunos dos cursos de Jogos Digitais.

6.2 COLEÇÃO ESPECIAL DE JOGOS ELETRÔNICOS

Coleção especial de jogos eletrônicos tratada nesta seção é composta por jogos eletrônicos comerciais e não comerciais, desenvolvidos ou não pelas suas respectivas IES. As variáveis analisadas são: Importância; Existência de coleção especial; Demanda de docentes; Demanda de discentes; Aspectos estruturais; Aspectos financeiros; Desenvolvimento da coleção; Utilização.

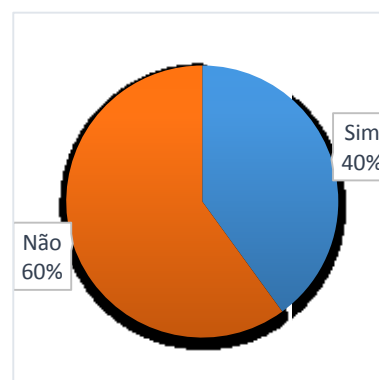
Os Gráficos 8 e 9 mostram a porcentagem de bibliotecas que possuem um acervo de jogos eletrônicos de acordo com os bibliotecários e coordenadores, respectivamente. Três bibliotecários (30%) responderam que possuem uma coleção de jogos eletrônicos e 70% que responderam que não. Já quatro coordenadores (40%) responderam que existe acervo de jogos eletrônicos nas bibliotecas de suas IES, enquanto que os outros seis responderam que não existe.

Gráfico 8 Acervo de jogos eletrônicos (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

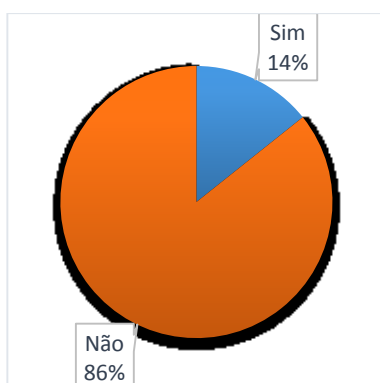
Gráfico 9 Acervo de jogos eletrônicos (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

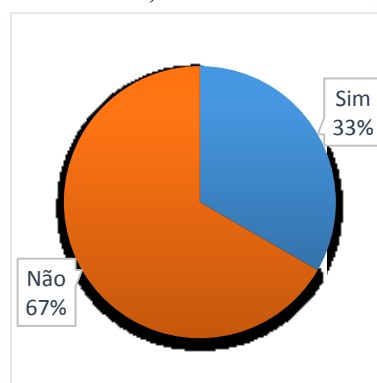
De acordo com os que responderam “Não” na questão da existência de acervo de jogos eletrônicos (Gráficos 8 e 9), os Gráficos 10 e 11 mostram os resultados acerca da existência de demanda por parte dos docentes para a construção de tal acervo de jogos eletrônicos. Somente um bibliotecário respondeu que existe demanda dos docentes, enquanto que seis responderam que não existe demanda. Por outro lado, três coordenadores responderam que existe sim demanda dos docentes e seis coordenadores responderam que não há demanda.

Gráfico 11 Se não, há demanda dos docentes? (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Gráfico 10 Se não, há demanda dos docentes? (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Ainda de acordo com a resposta da questão da existência de acervo de jogos eletrônicos (Gráficos 8 e 9), aqueles que responderam “Não”, os Gráficos 12 e 13 mostram os resultados acerca da existência de demanda por parte dos discentes para a construção de tal acervo de jogos eletrônicos.

Gráfico 12 Se não, há demanda dos discentes? (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Gráfico 13 Se não, há demanda dos discentes? (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Ambos os resultados mostram que não existe demanda por parte dos discentes, dado que corrobora a afirmação do coordenador entrevistado:

“Não, ainda não. Isso tudo é projeto. Existe uma reação. E também a faculdade particular, a dedicação exclusiva não é uma realidade. (...) Já se tem o núcleo de docente estruturante que pensa o curso e que já tem uma carga horária que permite fazer esse tipo de trabalho. Esse grupo de professores que faz parte da iniciação científica, um grupo que também está com carga horária que permite esse tipo de coisa. Porém é muito pouco para o que se pretende fazer. Teria que ter uma dedicação para fazer esse tipo de projeto. Nós é que temos que buscar essas demandas para depois o pessoal procurar.”

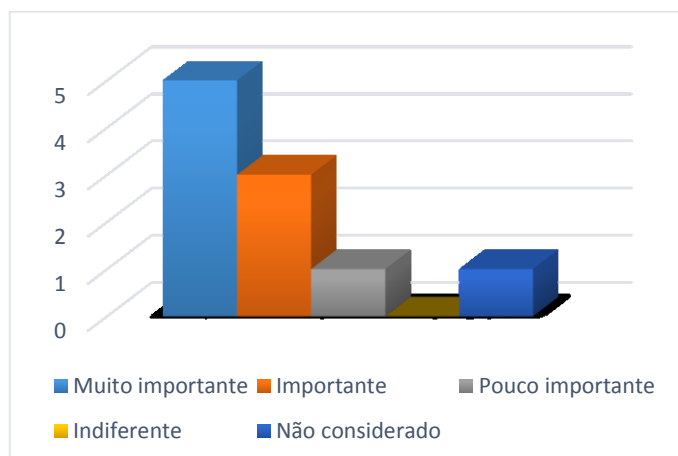
Pelo menos quanto a uma demanda estruturada e coerente. Como o coordenador afirmou: existe uma “reação”, coisa que não pode ser considerado demanda de fato.

Demanda esta que existe em alguns países desenvolvidos, como destaca Robson e Durkee (2012, p. 80), na biblioteca da Universidade do North Texas que possui uma “demanda acadêmica relativamente modesta para jogos eletrônicos e materiais de apoio, centrado principalmente em disciplinas técnicas com interesses em design de jogo e um punhado de cursos que abordam os aspectos culturais de jogos”.

6.2.1 Importância de uma coleção de jogos eletrônicos

A maioria dos bibliotecários considera “Muito importante” possuir uma coleção de jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais. Dos cinco restantes, três consideram “Importante”, um “Pouco importante” e um “Não considerado”. (Gráfico 14)

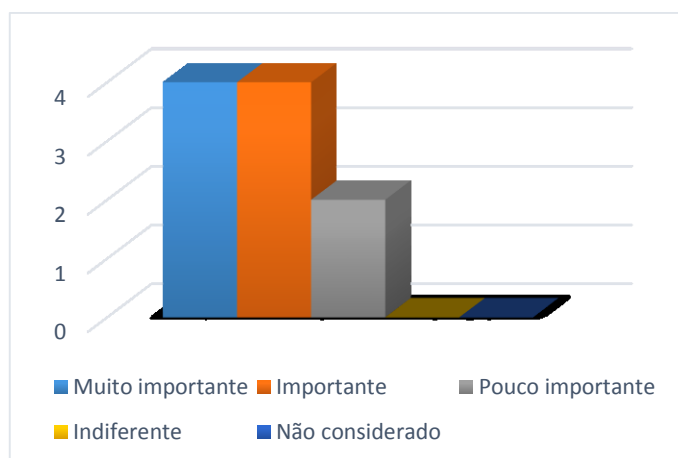
Gráfico 14 Importância do acervo de jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Para os coordenadores respondentes, a maioria ficou empatada em “Muito importante” e “Importante”, com quatro para cada um. Somente dois coordenadores responderam que consideram “Pouco importante” a existência de uma coleção de jogos eletrônicos para os discentes e docentes do curso de Jogos Digitais. (Gráfico 15)

Gráfico 15 Importância do acervo de jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais (coord.)

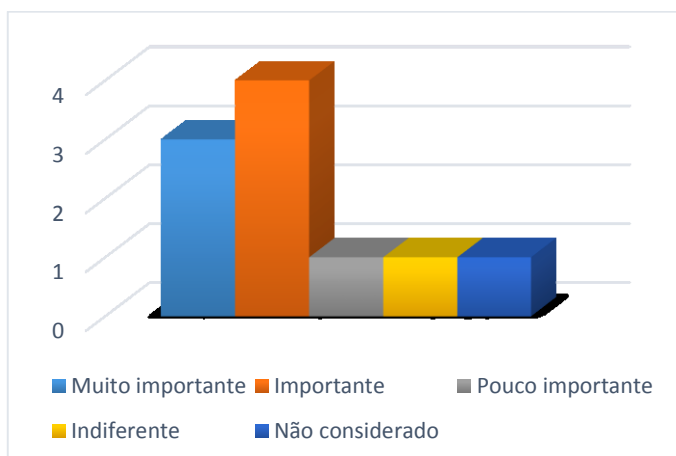


Fonte: elaborado pelo autor.

Observa-se nos resultados adquiridos uma consonância com as outras bibliotecas ao redor do mundo quanto à importância dada a tais coleções especiais, especialmente quanto à utilização para cursos específicos, como o de Jogos Digitais. (ROBSON; DURKEE, 2012) Tal coleção poderia ser constituída, além de jogos comerciais, jogos desenvolvidos na própria IES, para serem utilizados por outros cursos interessados.

Quanto à importância de uma coleção de jogos eletrônicos para outros cursos, quatro bibliotecários consideram “Importante” e três responderam que consideram “Muito importante”. Um bibliotecário considera “Pouco importante”, outro se mostrou “Indiferente” e outro afirmou não considerar. (Gráfico 16)

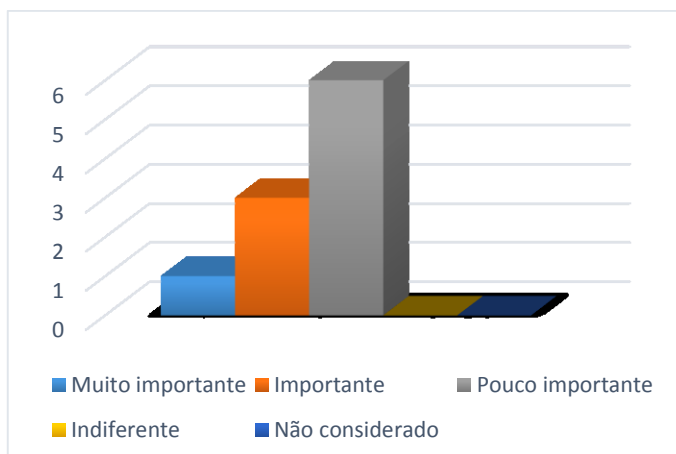
Gráfico 16 Importância do acervo de jogos eletrônicos para outros cursos (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Já a maioria dos coordenadores (seis) afirmou considerar “Pouco importante” uma coleção de jogos eletrônicos para outros cursos da IES. Três consideram “Importante” e um considera “Muito importante”. (Gráfico 17)

Gráfico 17 Importância do acervo de jogos eletrônicos para outros cursos (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

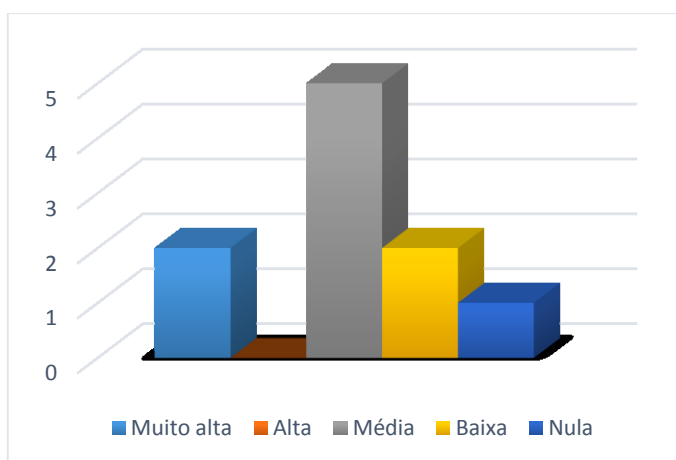
O resultado obtido dos coordenadores se contrapõe ao que o coordenador entrevistado afirmou:

Nós já temos uma solicitação do pessoal de Farmácia para fazer um jogo em que seria o complemento de uma aula sobre o uso, por exemplo, dos componentes químicos para fazer o medicamento, indicando a importância daquilo ali. No final teria uma apresentação em formato de jogo de como aquilo ali teria o resultado, o efeito negativo de você usar sem ler a bula da medicação desse tipo. Na área de enfermagem, a gente está tentando convencer os alunos a fazer uma CIPA (Comissão Interna de Prevenção de Acidentes) que serviria para o aprendizado de primeiros socorros, queimadura e etc. O HRAN (Hospital Regional da Asa Norte) tem uma área de queimados que, se a gente fizesse um jogo para auxiliar isso ai serviria para o pessoal da enfermagem para quando passasse se desse uma aula focando na importância dos primeiros socorros, dos cuidados básicos. Isso poderia ser levado até para a comunidade, principalmente comunidades carentes onde acontecem muitos acidentes, por exemplo.

A interdisciplinaridade do curso se torna evidente dada às potencialidades do mesmo para com outros cursos da IES e até para com a comunidade, servindo de extensão das atividades realizadas dentro da IES.

Já quanto à frequência de utilização de um provável acervo de jogos eletrônicos, como pode ser observado no Gráfico 18, a maioria dos coordenadores (cinco) responderam que seria “Média”. Para dois coordenadores a frequência seria “Muito alta” e para outros dois seria “Baixa”. Somente para um coordenador a frequência seria “Nula”.

Gráfico 18 Frequência de utilização de um provável acervo de jogos eletrônicos (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

6.2.2 Aspectos financeiros e estruturais

De acordo com os resultados mostrados no Gráfico 19, quatro bibliotecas (40%) possuem estrutura adequada para execução *in loco* de uma provável coleção de jogos eletrônicos. Porém, seis bibliotecas (60%) não possuem estrutura adequada.

Gráfico 19 A biblioteca possui estrutura adequada para execução *in loco*? (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

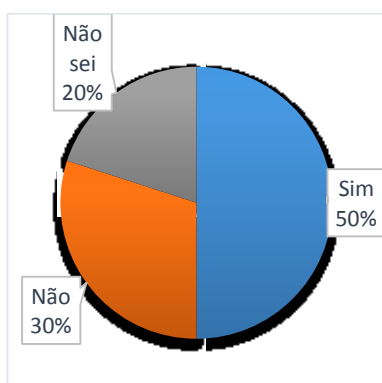
A resposta da maioria das bibliotecas corrobora o que foi dito pela bibliotecária entrevistada:

“Não. Se o aluno quisesse ter acesso a um VHS, nós tínhamos o equipamento que poderia ser levado a uma cabine. Com a evolução para o CD, os aparelhos necessários para a execução não foram adquiridos. Assim como o espaço para o aluno poder assistir na biblioteca. As cabines foram improvisadas. Esse prédio foi adaptado para esta biblioteca. Por mais que ela seja considerada grande, pois possui laboratório de informática, cabine de estudo individual e em grupo, existem alguns problemas como a escada que faz bastante barulho. Ou seja, não é um ambiente próprio para estudo. Tenho escutado bastantes reclamações por conta disso. Nós vivemos numa era tecnológica, se a gente não se adequar, além de perder alunos, a gente não vai conseguir uma boa imagem para a sociedade e para as pessoas que vem para visitar com o Iesb aberto que é um programa que traz alunos do ensino médio para conhecer o campus.”

Este é um dos critérios essenciais levantados tanto por Tappeiner e Lyons (2008), quanto por Robson e Durkee (2012), no que se refere às considerações práticas de se possuir uma coleção de tal especialidade. Nisso entram móveis especiais, aparelhos para execução dos jogos, i.e., televisores, computadores e consoles, áreas com isolamento acústico e grandes o bastante para atividades em grupo.

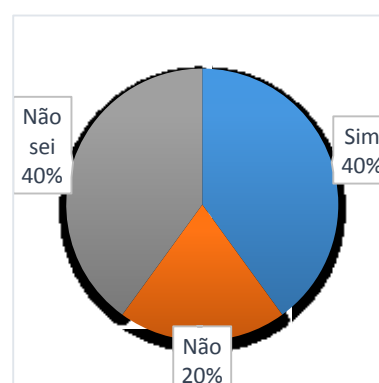
Quanto à pergunta se há recursos financeiros suficientes para a construção de uma provável coleção de jogos eletrônicos, 50% dos bibliotecários responderam que Sim, 30% que Não e 20% que Não sabe. Enquanto que 40% dos coordenadores responderam que Sim, 40% que Não Sei e 20% que Não. (Gráficos 20 e 21)

Gráfico 20 Recursos financeiros (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

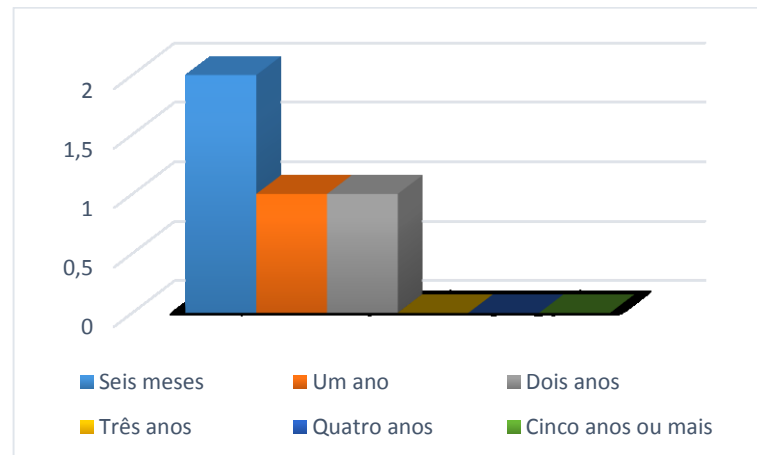
Gráfico 21 Recursos financeiros (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

De acordo com aqueles que responderam “Sim” na pergunta acerca dos recursos financeiros, duas bibliotecas levariam 6 meses para constituir uma coleção de jogos eletrônicos, um em 1 ano e um em 2 anos. (Gráfico 22)

Gráfico 22 Se sim, em quanto tempo uma coleção de jogos eletrônicos poderia ser constituída? (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Já aqueles que responderam “Não” na questão da disponibilidade de recursos financeiros, quatro bibliotecas responderam que “Sim, existe a possibilidade concreta de uma coleção de jogos eletrônicos virem a existir nos próximos cinco anos” e três responderam Não sei. Já por parte dos coordenadores, dois responderam que Sim, um que Não e quatro que Não sei. (Gráficos 23 e 24)

Gráfico 23 Constituição nos próximos 5 anos? (bib.)



Fonte: elaborado pelo autor.

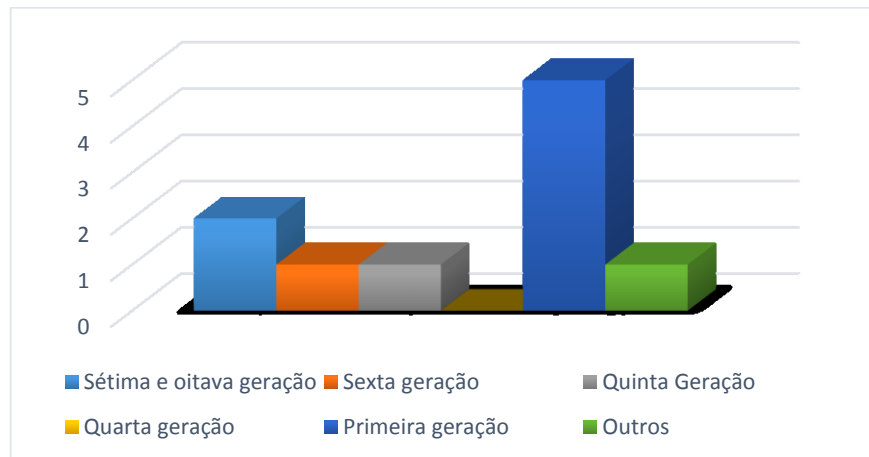
Gráfico 24 Constituição nos próximos 5 anos? (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

A maioria dos coordenadores (cinco) respondeu que a coleção de jogos eletrônicos deve ser composta de consoles e jogos provenientes desde primeira geração até os atuais. Já dois coordenadores responderam que se devem possuir somente aqueles da Sétima e oitava geração, i.e., os mais recentes. Somente um coordenador respondeu Outros, afirmando que a “diversidade é o mais importante”. (Gráfico 25)

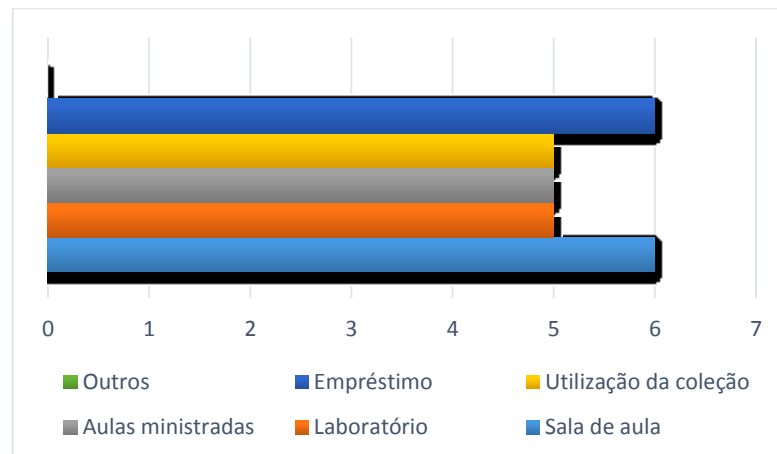
Gráfico 25 A partir de qual geração de consoles poderia estar disponível? (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, quanto à utilização de uma coleção de jogos eletrônicos, a questão foi de múltipla escolha, podendo-se marcar mais de uma resposta. Com isso, a maioria marcou que a coleção poderia ser utilizada como empréstimos de jogos eletrônicos para discentes e docentes e também marcou que poderia ser utilizada em sala de aula, utilizando os equipamentos e jogos da biblioteca. (Gráfico 26)

Gráfico 26 Utilização de uma coleção de jogos eletrônicos (coord.)



Fonte: elaborado pelo autor.

Acerca da utilização, o coordenador entrevistado afirmou:

“Isso ai seria a critério de cada um, tanto no enriquecimento da aula, quanto para ministrar a aula, ter uma aula menos monótona. Uma aula de enfermagem e farmácia acaba tendo um dinamismo maior. Primeiro que aproximaria os cursos. O pessoal da área tecnológica não tem muito foco em humanas. Teria essa interação, poderia fazer até juntos. A gente está tentando ver se consegue ter uma aula do pessoal de jogos com o pessoal de farmácia, por exemplo, colocando qual é a importância do trabalho deles e dos jogos. Os dois, depois, o que a gente pode fazer para trabalhar em conjunto. Ambos na mesma aula, utilizando os equipamentos da biblioteca, por exemplo, Tópicos Especiais. Seria um casamento do curso que quisesse.”

Todas as opções, dependendo da estrutura da biblioteca e da IES, poderiam ser utilizadas com o intuito de enriquecer as aulas, não só dos discentes do curso de Jogos Digitais, e sim discentes de outros cursos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a apresentação e análise dos dados obtidos, verificou-se que o objetivo geral de se analisar uma coleção especial composta por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais sob a ótica de seus respectivos coordenadores e bibliotecas foi atingido de forma satisfatória.

Constatou-se que a importância dada a tal coleção especial composta por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais é alta, tanto na visão dos coordenadores questionados e entrevistados, quanto na dos bibliotecários. No entanto, em contraste com a importância afirmada de se possuir uma coleção de jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais, a maioria dos coordenadores pontuou que a taxa de utilização de tal provável coleção seria mediana. Tal contraste aplica uma incerteza quanto a real importância dessa coleção, que teria sua taxa de uso determinada por diversos fatores que variam desde sua composição até a forma de utilização e de divulgação.

Nesta pesquisa, notou-se que não há esta mesma visão compartilhada da importância de uma coleção especial de jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais quanto há para outros cursos da IES para os coordenadores. Para estes, os resultados mostram a pouca importância dada a potencialidades existentes de tal coleção quanto à dinamização do apoio informacional oferecido a estes cursos e, também, quanto à integração do curso de Jogos Digitais com outros cursos da IES, como foi afirmado na entrevista com o coordenador da UDF.

Em contrapartida, para os bibliotecários questionados, tal coleção especial para outros cursos da IES se mostra importante. Isso se dá principalmente pela visão do profissional bibliotecário que está inserido no ambiente informacional da IES e tem contato direto com seus usuários e colaboradores, tanto docentes e administradores. Com esse contato e informação acerca das necessidades e demandas de seus usuários, o bibliotecário pode ter uma visão geral da situação do apoio informacional prestado e visualizar o que possíveis melhorias podem trazer ao público alvo daquela biblioteca.

Essas melhorias advindas de uma provável coleção especial composta por jogos eletrônicos estariam subordinadas a certas questões estruturais e financeiras. Constatou-se que a maioria das bibliotecas não possui uma estrutura adequada para execução *in loco* de tais coleções. Todavia, segundo a maioria dos bibliotecários, suas respectivas IES teriam os recursos financeiros suficientes para a constituição dessa coleção especial em seis meses, mostrando assim uma possibilidade concreta da existência de tal coleção. Por parte dos coordenadores, a maioria das respostas ficou dividida entre o sim e o não sei, mostrando assim

certa falta de conhecimento acerca das características e potencialidades da IES no qual trabalham.

Quando indagados acerca de qual geração de jogos eletrônicos abarcar, a maioria dos coordenadores respondeu que os itens de tal coleção especial devem ser compostos dos títulos desde primeira geração, i.e., os primeiros jogos feitos e seus consoles. Isso mostra uma preocupação com o aspecto histórico e técnico que tais jogos tiveram em toda a comunidade desde seu lançamento até os dias de hoje. Sem dúvida, tal coleção seria o ideal, pois os principais jogos de cada geração são definidos pelos da geração passada e definem os que virão. As respostas dos coordenadores mostraram que a utilização de uma coleção especial de jogos eletrônicos pode ser feita de diversas maneiras, em especial em sala de aula, utilizando dos equipamentos da biblioteca ou via empréstimos a docentes e discentes.

Nesta pesquisa, também se constatou de forma satisfatória certas características das coleções específicas para os cursos de Jogos Digitais, como a suficiência do apoio informacional oferecido. Para ambos, bibliotecas e coordenadores, o apoio informacional se mostrou tanto insuficiente quanto suficiente, ocorrendo uma igualdade de valores nos resultados obtidos. Isso só se desfez com a adição das entrevistas, pendendo para a insuficiência, tanto no aspecto estrutural, quanto na da coleção em si, do ponto de vista bibliográfico.

Ainda neste contexto das coleções específicas, os resultados obtidos acerca do número de exemplares existentes mostraram que são suficientes e estão dentro do ideal permitido pelo MEC, com atualização anual e forma de pedido de novos títulos via correio eletrônico e sistema de gerenciamento. Segundo esses fatores, as bibliotecas estão preparadas para oferecer o apoio informacional demandado, no entanto, de acordo com a maioria das bibliotecas, a taxa de utilização de tais coleções específicas é mediana. Isso se dá pela profunda busca de materiais eletrônicos pelos discentes dos cursos de Jogos Digitais, como afirmou a bibliotecária entrevistada.

Notou-se a partir da realização desta pesquisa que não há estudos específicos quanto ao desenvolvimento de coleções de jogos eletrônicos para bibliotecas universitárias no Brasil, nem tampouco para o curso de Jogos Digitais brasileiros, o que demonstra uma lacuna de pesquisas na área que podem ser realizadas no âmbito da Ciência da Informação. Toda a bibliografia encontrada estava na língua inglesa, adaptada ao contexto daqueles países, e.g., Estados Unidos da América. Além dessa dificuldade, também houve uma dificuldade inicial de encontrar tal literatura, pois estava presente em sua maioria em bases de dados pagas, no qual se teve acesso

por meio daquelas que a Universidade de Brasília assina e disponibiliza aos estudantes cadastrados.

A partir do levantamento prévio feito utilizando-se a ferramenta e-Mec do MEC, podem-se identificar todos os cursos de Jogos Digitais brasileiros. Porém, encontrou-se uma enorme dificuldade em entrar em contato com muitos deles, assim como suas respectivas bibliotecas. Dentre os principais motivos, estão a desorganização dos sítios eletrônicos oficiais de tais universidades e faculdades, pois não apresentam formas eficientes e eficazes de contato, tanto com os coordenadores dos cursos oferecidos, quanto com a(s) biblioteca(s) existente(s). Com a ausência de tais informações de contato, buscou-se obtê-los via telefone, porém sem sucesso, devido à negação de muitas em oferecer os endereços eletrônicos necessários.

Outra dificuldade encontrada foi a utilização do módulo de formulário do *Google Docs*, que se mostrou inadequado para a realização de questionários de cunho acadêmico que visam especificidade nos dados obtidos, principalmente na identificação dos respondentes, customização dos meios de apresentação de dados e o cruzamento destes.

Concluiu-se ao analisar todos os resultados obtidos que coleções especiais compostas por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais possuem uma grande importância para dar um melhor suporte informacional a discentes e docentes deste curso e para outros da IES no qual fazem parte. Quanto aos aspectos estruturais e financeiros abordados, conclui-se que é possível a implementação de tais coleções especiais nos próximos cinco anos, especialmente pela grande velocidade de crescimento do mercado de jogos eletrônicos, assim como o estudo acadêmico realizado no Brasil nessa área.

Tudo isso com o objetivo de se agregar valor ao que é oferecido aos discentes e docentes do curso de Jogos Digitais por meio de coleções específicas e recursos informacionais pelas suas respectivas bibliotecas. Dinamizando assim, sua atuação no ambiente informacional de seus usuários, adequando-a as novas necessidades e demandas existentes e que estão por vir.

A partir de tais questionamentos, é possível delinear alguns estudos futuros que podem complementar esta pesquisa e a área abordada:

- Analisar as dificuldades gerenciais de se implantar uma coleção de jogos eletrônicos em uma biblioteca universitária;
- Avaliar o grau de satisfação dos usuários quanto à coleção de jogos eletrônicos das universidades e faculdades que a possuem;

- Averiguar o estado da arte do apoio informacional prestado pelas coleções de jogos eletrônicos do ponto de vista pedagógico;
- Desenvolver e/ou adaptar metodologias específicas para a formação, avaliação (obsolescência) e atualização de coleções de jogos eletrônicos para bibliotecas universitárias;
- Avaliar os critérios para elaborar uma política de desenvolvimento de coleções eletrônicas para as bibliotecas universitárias brasileiras;
- Analisar de que modo seriam feitos os processos técnicos dos itens de uma coleção de jogos eletrônicos;
- Verificar quais regras de utilização poderiam ser estabelecidas para os itens de uma coleção de jogos eletrônicos.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES 02/2013

1) Agosto

a) Até 19/08:

- i) Finalização do Projeto de TCC para inscrição na disciplina Monografia em Biblioteconomia e Ciência da Informação;
- ii) Levantamento de dados acerca dos cursos de jogos digitais no Brasil;
- iii) Elaboração dos questionários e entrevistas.

b) De 19/08 até 31/08:

- i) Finalização do levantamento de dados acerca dos cursos de jogos digitais no Brasil;
- ii) Finalização dos questionários e entrevistas;
- iii) Aplicação do pré-teste dos questionários.

2) Setembro

a) 10/09

- i) Primeiro envio dos questionários aos coordenadores dos cursos de jogos digitais no Brasil e suas respectivas bibliotecas via correio eletrônico;

b) 24/09

- i) Segundo envio dos questionários aos coordenadores dos cursos de jogos digitais no Brasil e suas respectivas bibliotecas via correio eletrônico;

3) Outubro

a) 01/10 até 31/10

- i) Realização das entrevistas aos coordenadores dos cursos de jogos digitais situados no Distrito Federal, assim como aos bibliotecários das respectivas bibliotecas.

b) 08/10

- i) Terceiro envio dos questionários aos coordenadores dos cursos de jogos digitais no Brasil e suas respectivas bibliotecas via correio eletrônico;

c) 22/10

- i) Quarto e último envio dos questionários aos coordenadores dos cursos de jogos digitais no Brasil e suas respectivas bibliotecas via correio eletrônico;

4) Novembro

a) 05/11

- i) Último dia de recebimento das respostas dos questionários;

b) 06/11 até 30/11

- i) Processamento, análise dos dados obtidos a partir dos questionários e entrevistas;
- ii) Finalização da monografia e preparação para defesa perante banca.

5) Dezembro

a) De 01/12 até 20/12

- i) Defesa da monografia perante banca;
- ii) Entrega da monografia finalizada e conclusão do curso de Biblioteconomia.

REFERÊNCIAS

BARROS, Aildil de Jesus Paes de; Lehfeld, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BATTLES, Jason; GLENN, Valerie; SHEDD, Lindley. Rethinking the library game: creating an alternate reality with social media. **Journal of Web Librarianship**, n. 5, p. 114–131, 2011. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19322909.2011.569922#preview>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

BELLIS, Mary. **Inventors of the Modern Computer**: the history of the computer mouse and the prototype for Windows - Douglas Engelbart. [200?]. Disponível em: <<http://inventors.about.com/library/weekly/aa081898.htm>>. Acesso em: 7 ago. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **e-MEC**. Sistema eletrônico de acompanhamento dos processos que regulam a educação superior no Brasil. 2013. Disponível em: <<https://emec.mec.gov.br/ies/>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

_____. _____. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia**. Brasília: Ministério da Educação, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=7237&Itemid=>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

_____. _____. Secretaria de Educação Superior. Departamento de Supervisão da Educação Superior. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Manual de verificação in loco das condições institucionais**: credenciamento de instituições não universitárias (faculdades); autorização de cursos superiores (ensino presencial). Brasília: MEC/SESU, 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/Manual1.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2013.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers**. Estados Unidos: Course Technology, 2009. Disponível em: <<http://ircg.ir/Lib/challenges-for-game-designers.pdf>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

COSTA, E. **O Google Docs produz as enquetes**. Info Online, 2009. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/dicas/escritorio/pacotes/o-google-docs-produz-enquetes.shtml>>. Acesso em: 09 set. 2013.

CUNHA, Luísa Margarida Antunes da. **Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes**. Dissertação (Mestrado em Probabilidades e Estatística)— Universidade de Lisboa, Lisboa, 2007. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1229/1/18914_ULFC072532_TM.pdf>. Acesso em: 10 set. 2013.

DICIO. Dicionário online de português. 2013. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

EDWARDS, Benj. **30 Years of Handheld Game Systems**. 2009. Disponível em: <http://www.pcworld.com/article/183679/evolution_of_portable_gaming.html>. Acesso em: 7 ago. 2013.

GAMING in Libraries Course Session 2 What are Games. Scott Nicholson. Estados Unidos: Library Game Lab of Syracuse, 2009. Vídeo online (14min). Inglês. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VD3rBNaAwUw>>. Acesso em: 20 jul. 2013.

GUIMARÃES, Danilo Silva. **Morfogênese dos jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Arte e Tecnologia)— Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2011.

KLAES, Rejane Raffo. Sistema de informação gerencial para desenvolvimento de coleções. **Ciência da Informação**, v. 20, n. 2, p. 220-228, jul./dez. 1991. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/documento.php?dd0=0000004530&dd1=fd878>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

LANZI, Pier Luca. **A Short History of Videogames: videogame design and programming**. Milano: Politecnico di Milano, 2011. Disponível em: <<http://www.pierlucalanzi.net/wp-content/teaching/vdp/VDP2011-01-History-Short.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARONEY, Kevin. **My Entire Waking Life**. 2001. Disponível em: <<http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

MIRANDA, Ana Cláudia Carvalho de. Formação e desenvolvimento de coleções em bibliotecas especializadas. **Informação & Sociedade: Est.**, João Pessoa, v.17, n.1, p.87-94, jan./abr., 2007. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/463/1468>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

NASCIMENTO, José Antônio Machado do. **Usabilidade no contexto de gestores, desenvolvedores e usuários do website da Biblioteca Central da Universidade de Brasília**. Brasília. 2006. 230 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação e Documentação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10482/2102>>. Acesso em 11 nov. 2013.

NEWZOO. **Infographic 2011 – Brazil**. Disponível em: <<http://www.newzoo.com/infographics/infographic-2011-brazil/>>. Acesso em: 7 ago. 2013.

NICHOLLS, Susan Mary. **Aspectos pedagógicos e metodológicos do ensino de inglês**. Brasil: Ufal, 2001. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=RGIZk4TrJ4oC&dq=overlearning+significado&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 13 ago. 2013.

NOBLE, Ethan C. **Game Boy**: Nintendo dominates the portable market. 2011. Disponível em: <<http://firstarkansasnews.net/2011/01/game-boy-nintendo-dominates-the-portable-market/>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

OLIVEIRA, Rodrigo Nascimbeni Brito de. Google docs: ferramenta tecnológica para elaboração de projetos. **Diálogos Educ. R.**, Campo Grande, MS, v. 3, n. 2, p. 89-101, nov. 2012. Disponível em: <<http://dialogoseducacionais.semed.capital.ms.gov.br/index.php/dialogos/article/view/64>>. Acesso em: 08 set. 2013

ORRICO, Alexandre. **Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer**. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>. Acesso em: 7 ago. 2013.

OVERMARS, Mark. **A Brief History of Computer Games**. Países Baixos: Universidade de Utrecht, 2012. Disponível em: <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/b2go/docs/history_of_games.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2013.

PECKHAN, Matt. **Is the handheld video games market shrinking?**. 2012. Disponível em: <<http://techland.time.com/2012/08/23/is-the-handheld-video-games-market-shrinking-or-just-changing/>>. Acesso em: 7 ago. 2013.

PENIX-TADSEN, Phillip. Why We Should Take Video Games Seriously: (and When We Shouldn't). **Latin American Research Review**, Vol. 48, no 1, p. 174-190 2013. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/latin_american_research_review/v048/48.1.penix-tadsen.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2013.

PINHEIRO, Ana; SILVA, Bento Duarte. A estruturação do processo de recolha de dados on-line. In: Conferência Internacional Avaliação Psicológica, Formas e Contextos, 10, Braga. **Atas**. Braga: Psiquilibrios Edições, 2004, p. 522-529. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7147/1/A%2520Estrutura%25C3%25A7%25C3%25A3o%2520do%2520processo%2520de%2520recolha%2520de%2520dados%2520on-line.pdf>>. Acesso em: 5 set. 2013.

ROBSON, Diane; DURKEE, Patrick. New directions for academic video game collections: strategies for acquiring, supporting, and managing online materials. **The Journal of Academic Librarianship**, Volume 38, Number 2, pages 79–84, março 2012. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0099133312000183>>. Acesso em: 10 set. 2013.

SANT'ANA, Rizio Bruno. Critérios para definição de obras raras. **Rev. Online Bibl. Prof. Joel Martins**, Campinas, v.2, n.3, p.1-18, jun. 2001. Disponível em: <<http://www.fe.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/viewArticle/1886>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

SATO, Adriana K.O.; CARDOSO, Marcos V. **Além do gênero**: uma possibilidade para a classificação de jogos. In: VII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 2008, Belo Horizonte. Disponível em: <http://www.ddijogos.xpg.com.br/alem_do_genero_possibilidade_de_classificacao_dos_jogos.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2013.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STEINBOCK, Dan. **The Mobile Revolution**: the making of mobile services worldwide. Londres: Kogan Page Limited, 2005. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=HMKppIOhcnsC&dq=popularizing+the+handheld+console+concept+nintendo&hl=pt-BR>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

TAPPEINER, Elizabeth; LYONS, Catherine. Selection criteria for academic video game collections. *Collection Building*, **Bingley**, v. 27, n. 3, 2008. p. 121 - 125. Disponível em: <<http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1733460>>. Acesso em: 13 ago. 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Desenvolvimento de coleções: uma nova visão para o planejamento de recursos informacionais. **Ciência da Informação**, v. 22, n. 1, 1993. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/download/1208/849>>. Acesso em: 12 ago. 2013.

_____. **Desenvolvimento de Coleções**. São Paulo: Polis, 1989. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/62025679/Desenvolvimento-de-Colecoes>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

WIKIPÉDIA. **Gerações dos consoles e portáteis de jogos eletrônicos**. 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Lista_de_consoles_de_videogame>. Acesso em: 20 ago. 2013.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

APÊNDICE A — Levantamento prévio dos cursos de jogos digitais no Brasil

Instituição(IES)	Nome do Curso	CC	RG	UF	Início	Coordenador	Email coordenador	Email biblioteca
(1060) IESB	(1076116) JOGOS DIGITAIS	-	Centro-Oeste	DF	09/08/2010	FRANCISCO MARCELO MARQUES LIMA	marques.marcelo@gmail.com	biblio@iesb.br
(4173) FACJK	(104430) JOGOS DIGITAIS	3	Centro-Oeste	DF	01/08/2007	MARLENE FERREIRA MARQUES		daniela@colegiojk.com
(518) UDF	(114379) JOGOS DIGITAIS	4	Centro-Oeste	DF	28/07/2008	JORGE LUIZ SANTANA	jorge.santana@udf.edu.br	biblio.aquisicao@udf.edu.br
(1233) UNIRONDON	(1138979) JOGOS DIGITAIS	-	Centro-Oeste	MT	01/08/2011	ALINE PAULINO DOMINGOS	aline.souza@pitagoras.com.br	alexandre.flauzino@kroton.com.br
(1107) FIC	(108788) JOGOS DIGITAIS	4	Nordeste	CE	13/03/2008	AMINADABE BARBOSA DE SOUSA		
(1334) FACISA	(1072989) JOGOS DIGITAIS	-	Nordeste	PB	02/08/2010	RODRIGO LEONCIO MOTTA	mail@rodrigomotta.com	biblioteca@facisa.com.br
(11) UNICAP	(1108686) JOGOS DIGITAIS	2	Nordeste	PE	27/01/2010	BRENO JOSE ANDRADE DE CARVALHO	breno@unicap.br	luvidal@unicap.br
(4420) FIBAM	(1111763) JOGOS DIGITAIS	4	Nordeste	PE	04/02/2013	FABIO CAPARICA DE LUNA	caparica@gmail.com	
(3337) FACULDADE CET	(1126689) JOGOS DIGITAIS	3	Nordeste	PI	07/02/2012	LUCIANO DE AGUIAR MONTEIRO		biblioteca1@cet.edu.br
(1521) IESAM	(1138256) JOGOS DIGITAIS	-	Norte	PA	01/08/2011	ELINALDO RIBEIRO DE AZEVEDO	elinaldo@prof.iesam-pa.edu.br	biblioteca@sib.iesam-pa.edu.br
(267) FAESA I	(110638) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	ES	01/01/2009	ROBER MARCONE ROSI	rober@faesa.br	bibliotecacampusi@faesa.br
(1557) FUMEC	(1120211) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	MG	10/08/2009	JOAO VICTOR BOECHAT GOMIDE	jvictor@fumec.br	bibli@fumec.br
(2145) FIT (FACULDADE INFÓRIUM DE TECNOLOGIA)	(85350) DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS	2	Sudeste	MG	01/02/2006	ROSANGELA SILQUEIRA HICKSON RIOS		bibliotecapromove@soebras.com.br
(338) PUC MINAS	(92723) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	MG	16/08/2006	MARCELO SOUZA NERY	msnery@pucminas.br	bibchefia.sg@pucminas.br
(163) UNESA	(98261) JOGOS DIGITAIS	3	Sudeste	RJ	14/02/2006	REGINA LUCIA NAPOLITANO FELICIO		
(163) UNESA	(1184049) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	RJ	23/02/2012	REGINA LUCIA NAPOLITANO FELICIO		
(1042) UP	(1205296) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP		RAFAEL PEREIRA DUBIELA	rafaeldubiela@up.com.br	acervo@up.com.br
(138) CBM	(1177497) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	01/02/2011	GUILHERME VAZ TORRES	guilherme.torres@baraodemaua.br	vandalilianl@baraodemaua.br
(150) UNISO	(1203318) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	04/02/2013	RANDOLPH APARECIDO DE SOUZA	randolph.souza@prof.uniso.br	bibliciduniv@uniso.br
(15715) FATEC LINS	(1215131) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP		RENATO CORREIA DE BARROS	velocidade@gmail.com	biblioteca@fateclins.edu.br
(15745) FATEC SCS	(1149739) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	15/08/2007	ALAN HENRIQUE PARDO DE CARVALHO	alan.carvalho@fatec.sp.gov.br	
(16395) FATEC (Carapicuíba)	(1183685) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	04/02/2008	ALVARO GABRIELE BENTO RODRIGUES JUNIOR	alvaro.gabriele@gmail.com	
(1741) INTERAMERICA	(74957) DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE ENTRETENIMENTO	-	Sudeste	SP	02/08/2004	JOSÉ CARLOS VITORINO		
(1874) FATEC (Ourinhos)	(1150521) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP		ROGERIO MARINKE	rogerio.marinke@fatec.sp.gov.br	bibliot@fatecsp.br
(19) PUC-CAMPINAS	(1154703) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	01/08/2011	TATIANA DANTAS DE OLIVEIRA	tatiana.dantas@puc-campinas.edu.br	marjorie@puc-campinas.edu.br
Instituição(IES)	Nome do Curso	CC	RG	UF	Início	Coordenador	Email coordenador	Email biblioteca

(221) UNICSUL	(81393) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	SP	31/01/2005	LUÍS NAITO MENDES BEZERRA		
(221) UNICSUL	(1140816) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	31/01/2011	LUÍS NAITO MENDES BEZERRA		
(316) UNINOVE	(1182973) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP		HEBERT BRATEFIXE ALQUIMIM	hebert@uninove.br	biblioteca_vg@uninove.br
(35) FATEC-AM	(1159625) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP		THAIS GODOY VAZQUEZ	prof.tvazquez@gmail.com	biblioteca@fatec.edu.br
(374) FMU	(114454) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	SP	02/02/2009	ANGELA TOMIKO NINOMIA	tec_jogosdigitais@fmu.br	bibliotecas@fmu.br
(3985) SENACSP	(118836) JOGOS DIGITAIS	4	Sudeste	SP	09/02/2009	FABIO APARECIDO GAMARRA LUBACHESKI	fabio.aglubacheski@sp.senac.br	campussantoamaro.biblioteca@sp.senac.br
(4522) UNISALESIANO	(113890) JOGOS DIGITAIS	3	Sudeste	SP	31/01/2009	MARIA APARECIDA TEIXEIRA	mariat@salesiano-ata.br	biblioteca@salesiano-ata.br
(5387) FIT (FACULDADE IMPACTA DE TECNOLOGIA)	(1180291) JOGOS DIGITAIS	3	Sudeste	SP	01/06/2013	Mario Olímpio Menezes		josefa@impacta.edu.br
(546) PUCSP	(102883) JOGOS DIGITAIS	5	Sudeste	SP	05/02/2007	ROGERIO CARDOSO DOS SANTOS	jogosdigitais@pucsp.br	biblio@pucsp.br
(793) RADIAL	(111588) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	02/02/2010	MARILIA MACORIN DE AZEVEDO		
(793) RADIAL	(111610) JOGOS DIGITAIS	-	Sudeste	SP	02/02/2010	MARILIA MACORIN DE AZEVEDO		
(10) PUCPR	(1114891) JOGOS DIGITAIS	4	Sul	PR	22/02/2010	Fábio Vinicius Binder	fbinder@gmail.com	biblioteca.tecnologos@pucpr.br
(1042) UP	(120477) JOGOS DIGITAIS	4	Sul	PR	16/02/2009	RAFAEL PEREIRA DUBIELA	rafaeldubiela@up.com.br	acervo@up.com.br
(298) UNOPAR	(1190189) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	PR		EDSON APARECIDO SILVA		lia@unopar.br
(14) UNISINOS	(80675) JOGOS DIGITAIS	4	Sul	RS	28/07/2004	LUIZ GONZAGA DA SILVEIRA JUNIOR ; Fernando Pinho Marson	fmarson@unisinors.br ; lgonzaga@unisinors.br	contato_biblio@unisinors.br
(14) UNISINOS	(1121421) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	RS	28/02/2011	LUIZ GONZAGA DA SILVEIRA JUNIOR ; Fernando Pinho Marson	fmarson@unisinors.br ; lgonzaga@unisinors.br	biblioteca-poa@unisinors.br
(23) FEEVALE	(108352) JOGOS DIGITAIS	3	Sul	RS	21/02/2008	MARSAL AVILA ALVES BRANCO	jogosdigitais@feevale.br	biblio@feevale.br
(448) UNIRITTER	(1183656) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	RS	01/08/2012	ISABEL CRISTINA SIQUEIRA DA SILVA	isabel@uniritter.edu.br	biblio_aquisicao@uniritter.edu.br
(13625) FATENP	(1058832) JOGOS DIGITAIS	3	Sul	SC	07/08/2012	MARCO ANTONIO MASCHIO CARDOZO CHAGA	marco.antonio@fatenp.com.br	educacao.superior@fatenp.com.br
(1510) FEESC	(1205014) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	SC	25/02/2013	CLODOMIR CORADINI	clodomir.coradini@estacio.br	biblioteca.feesc@estacio.br
(5668) FACULDADE ANHANGUERA DE JOINVILLE	(118806) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	SC	08/08/2009	EDSON ANDRADE DOS REIS	edson.reis@anhanguera.com	
(83) UNIVALI	(121252) JOGOS DIGITAIS	-	Sul	SC	02/08/2008	Bianka Cappucci Frisoni	design.jogos@univali.br	biblioteca.sj@univali.br

Ministério da Educação - Sistema e-MEC

Relatório da Consulta Avançada

Resultado da Consulta Por: Curso

Relatório Processado: 30/07/2013 - 21:40:30 Total de Registro(s): 47

Total: 47

Total enviados: 34

Total não enviados: 13

Total respondidos: 10 (29,41%)

Total: 47

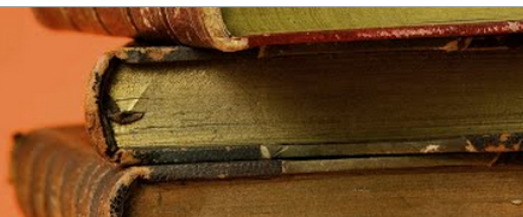
Total enviados: 35

Total não enviados: 12

Total respondidos: 10 (28,57%)

APÊNDICE B — Questionário bibliotecas

Coleções de jogos eletrônicos - Bibliotecas



Este questionário destina-se à coleta de dados para avaliação do apoio informacional oferecido aos cursos de Jogos Digitais brasileiros pelas respectivas bibliotecas, assim como a análise da relevância de se possuir uma coleção especial composta por jogos eletrônicos. Faz parte de pesquisa realizada como Trabalho de Conclusão de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Ciência da Informação da UnB, tendo como orientador o professor Msc. José Antônio Machado do Nascimento (<http://lattes.cnpq.br/8743793460674396>).

Os dados aqui obtidos serão utilizados apenas para fins acadêmicos e serão mantidos em absoluto sigilo.

Nome: Daniel Rodrigues Guimarães (<http://lattes.cnpq.br/8601384504184336>)

Telefone para contato: (61)3369-2813 (61)9253-1388

E-mail: drbiblioteconomia@gmail.com

*Obrigatório

I. Acerca da coleção específica

1 Quantos títulos existem no acervo específico para Jogos Digitais na biblioteca? *

- 1 a 99
- 100 a 400
- 401 a 800
- 801 a 1200
- 1201 a 2000
- Mais de 2001

2 Com que periodicidade o acervo específico de Jogos Digitais é atualizado? *

- Mensal
- Bimestral
- Semestral
- Anual
- Bianual
- Mais de dois anos
- Nunca

3 Qual a taxa de utilização do acervo específico para o curso de jogos digitais segundo as estatística de uso? *

- Muito alta
- Alta
- Média
- Baixa
- Muito baixa
- Nula

II. Acerca da coleção especial

4 A biblioteca possui acervo especial constituído de títulos de jogos eletrônicos? *

Jogos eletrônicos em si, em formato físico ou digital.

- SIM
- NÃO

4.1 Se não, há alguma demanda por parte dos docentes para a constituição de tal acervo especial?

- SIM
- NÃO

4.1.1 Se sim, cite os tipos de demanda

4.2 Se não, há alguma demanda por parte dos docentes para a constituição de tal acervo especial?

- SIM
- NÃO

4.2.1 Se sim, cite os tipos de demanda

5 O quanto seria importante a biblioteca possuir um acervo especial composto de títulos de jogos eletrônicos para apoio informacional dos docentes e discentes do curso de Jogos Digitais? *

- Muito importante
- Importante
- Pouco importante
- Indiferente
- Não considerado

6 O quanto seria importante a utilização de uma coleção de jogos eletrônicos como suporte informacional a outros cursos ministrados na instituição além do curso de jogos digitais? *

- Muito importante
- Importante
- Pouco importante
- Indiferente
- Não considerado

8 A biblioteca possui recursos financeiros suficientes para a construção de uma coleção especial composta por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais? *

- SIM
- NÃO
- Não sei

8.1 Se sim, em quanto tempo uma coleção de jogos eletrônicos poderia ser desenvolvida?

- Seis meses
- Um ano
- Dois anos
- Três anos
- Quatro anos
- Cinco anos ou mais

8.2 Se não, existe a possibilidade concreta da biblioteca vir a possuir tais recursos para a construção de uma coleção especial de jogos eletrônicos nos próximos cinco anos?

- SIM
- NÃO
- Não sei

Nunca envie senhas em formulários do Google.

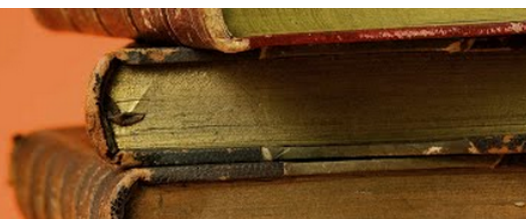
Powered by
 Google Drive

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

APÊNDICE C — Questionário coordenadores

Coleções de jogos eletrônicos - Coordenadores



Este questionário destina-se à coleta de dados para avaliação do apoio informacional oferecido aos cursos de Jogos Digitais brasileiros pelas respectivas bibliotecas, assim como a análise da relevância de se possuir uma coleção especial composta por jogos eletrônicos. Faz parte de pesquisa realizada como Trabalho de Conclusão de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Ciência da Informação da UnB, tendo como orientador o professor Msc. José Antônio Machado do Nascimento (<http://lattes.cnpq.br/8743793460674396>).

Os dados aqui obtidos serão utilizados apenas para fins acadêmicos e serão mantidos em absoluto sigilo.

Nome: Daniel Rodrigues Guimarães (<http://lattes.cnpq.br/8601384504184336>)

Telefone para contato: (61)3369-2813 (61)9253-1388

E-mail: drgbiblioteconomia@gmail.com

*Obrigatório

I. Acerca da coleção específica

1 O quanto suficiente é o suporte informacional do acervo específico disponibilizado para o cumprimento dos objetivos das ementas das disciplinas do curso de Jogos Digitais? *

- Muito suficiente
- Suficiente
- Pouco suficiente
- Não suficiente
- Não considerado

2 De que forma é feito o pedido de novos títulos para o acervo específico com a biblioteca? *

- Memorando
- E-mail
- Telefone
- Sistema de gerenciamento
- Outro:

II. Acerca da coleção especial

3 A biblioteca possui acervo especial constituído de títulos de jogos eletrônicos? *

Jogos eletrônicos em si, em formato físico ou digital.

- SIM
- NÃO

3.1 Se não, há alguma demanda por parte dos docentes para a constituição de tal acervo especial?

- SIM
- NÃO

3.1.1 Se sim, cite os tipos de demanda**3.2 Se não, há alguma demanda por parte dos docentes para a constituição de tal acervo especial?**

- SIM
- NÃO

3.2.1 Se sim, cite os tipos de demanda**4 O quanto seria importante a biblioteca possuir um acervo especial composto de títulos de jogos eletrônicos para apoio informacional dos docentes e discentes do curso de Jogos Digitais? ***

- Muito importante
- Importante
- Pouco importante
- Indiferente
- Não considerado

5 O quanto seria importante a utilização de uma coleção de jogos eletrônicos como suporte informacional a outros cursos ministrados na instituição além do curso de jogos digitais? *

- Muito importante
- Importante
- Pouco importante
- Indiferente
- Não considerado

6 Com que frequência os docentes e discentes utilizariam uma coleção especial de jogos eletrônicos durante o semestre como suporte aos estudos e pesquisa? *

- Muito alta
- Alta
- Média
- Baixa
- Muito baixa
- Nula

7 A instituição de ensino estaria interessada em prover os recursos financeiros suficientes para a construção de uma coleção especial composta por jogos eletrônicos para o curso de Jogos Digitais? *

- SIM
- NÃO
- Não sei

7.1 Se não, existe a possibilidade concreta do provimento de recursos para a construção de uma coleção especial de jogos eletrônicos nos próximos cinco anos?

- SIM
- NÃO
- Não sei

8 Com relação aos consoles e portáteis, quais desses deveriam estar disponíveis para uso em uma coleção de jogos eletrônicos com o intuito de dar suporte informacional ao curso de jogos digitais? *

- Mais recentes e lançamentos (sétima e oitava geração)
- Desde do Playstation 2 (sexta geração)
- Desde do Playstation 1 (quinta geração)
- Desde do Super Nintendo (quarta geração)
- Desde dos primeiros consoles e portáteis (a partir da primeira geração)
- Outro:

9 Se existisse um acervo especial de jogos eletrônicos, os títulos desta coleção poderiam ser mais utilizados em quais ocasiões na sua instituição de ensino? (é possível marcar mais de uma alternativa) *

Pode-se marcar mais de uma alternativa.

- Em sala de aula, utilizando-se de equipamentos e jogos da biblioteca;
- No laboratório de informática, utilizando-se de equipamentos e jogos da biblioteca;
- Aulas ministradas no espaço da biblioteca, sujeito a agendamento pelo docente;
- Utilização da coleção e equipamentos na biblioteca pelos discentes no horário contrário das aulas;
- Empréstimo dos jogos eletrônicos para discentes e docentes para estudo e pesquisa domiciliar.
- Outro:

Nunca envie senhas em formulários do Google.

APÊNDICE D — Roteiro semiestruturado de entrevista para bibliotecas**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Esta entrevista destina-se à coleta de dados para avaliação do apoio informacional oferecido aos cursos de Jogos Digitais brasileiros pelas respectivas bibliotecas, assim como a análise da importância de se possuir uma coleção especial composta por jogos eletrônicos. Faz parte de pesquisa realizada como Trabalho de Conclusão de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Ciência da Informação da UnB, tendo como orientador o professor Msc. José Antônio Machado do Nascimento (<http://lattes.cnpq.br/8743793460674396>).

Os dados aqui obtidos serão utilizados apenas para fins acadêmicos e serão mantidos em absoluto sigilo.

Nome: Daniel Rodrigues Guimarães (<http://lattes.cnpq.br/8601384504184336>)

Telefone para contato: (61)3369-2813 (61)9253-1388

E-mail: drgbiblioteconomia@gmail.com

1. O suporte informacional oferecido pela biblioteca ao curso de Jogos Digitais é suficiente atualmente?
2. O quanto seria importante o desenvolvimento de uma coleção especial de jogos eletrônicos como suporte informacional ao curso de jogos digitais?
3. E quanto aos aspectos financeiros? Esta instituição de ensino, em sua opinião, estaria interessada na construção de tal coleção?
4. Com relação aos aspectos estruturais, esta biblioteca poderia desenvolver e possibilitar o uso de tal coleção? O que há e o que falta para isso acontecer na realidade?
5. Os docentes podem ministrar aula aqui na biblioteca ou pegar materiais emprestados? Isso poderia ocorrer caso a biblioteca possuísse uma coleção especial de jogos eletrônicos?
6. E quanto aos discentes de jogos digitais, estes poderiam utilizar as dependências da biblioteca para estudo e pesquisa de tais títulos? E depois de um primeiro momento pegar os títulos emprestados e utilizá-los como objeto de estudo e pesquisa?

APÊNDICE E — Roteiro semiestruturado de entrevista para coordenadores**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Esta entrevista destina-se à coleta de dados para avaliação do apoio informacional oferecido aos cursos de Jogos Digitais brasileiros pelas respectivas bibliotecas, assim como a análise da importância de se possuir uma coleção especial composta por jogos eletrônicos. Faz parte de pesquisa realizada como Trabalho de Conclusão de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Ciência da Informação da UnB, tendo como orientador o professor Msc. José Antônio Machado do Nascimento (<http://lattes.cnpq.br/8743793460674396>).

Os dados aqui obtidos serão utilizados apenas para fins acadêmicos e serão mantidos em absoluto sigilo.

Nome: Daniel Rodrigues Guimarães (<http://lattes.cnpq.br/8601384504184336>)

Telefone para contato: (61)3369-2813 (61)9253-1388

E-mail: drgbiblioteconomia@gmail.com

1. É fato a estrondosa ascensão do mercado de jogos eletrônicos na América Latina e principalmente no Brasil, este que é o quarto em número de jogadores em todo o mundo. Como o senhor vê esse crescimento e expansão com relação ao surgimento de cursos de jogos digitais no Brasil nos últimos anos?
2. O suporte informacional oferecido pela biblioteca ao curso de Jogos Digitais é suficiente atualmente?
3. Quais seriam as vantagens do desenvolvimento de uma coleção especial composta por jogos eletrônicos como suporte informacional para os discentes e docentes do curso de jogos digitais? E quanto a outros cursos?
4. Na sua visão, o que tal coleção especial poderia contribuir para auxiliar no cumprimento dos objetivos previsto nas ementas das disciplinas oferecidas no curso?
5. Quanto ao uso dessa possível coleção especial, de que modo ela poderia ser utilizada para auxiliar no cumprimento dos objetivos das disciplinas do curso de jogos digitais?
6. Existe algum tipo de demanda por parte dos discentes e docentes do curso de jogos digitais pela construção de tal coleção especial?
7. Do ponto de vista financeiro e estrutural, é possível o desenvolvimento de tal coleção nesta instituição de ensino?

APÊNDICE F — Transcrição das entrevistas

Primeira entrevista

Coordenador Jorge Luiz Santana

1- É fato a estrondosa ascensão do mercado de jogos eletrônicos na América Latina e principalmente no Brasil, este que é o quarto em número de jogadores em todo o mundo. Como o senhor vê esse crescimento e expansão com relação ao surgimento de cursos de jogos digitais no Brasil nos últimos anos?

Não sei se você viu uma reportagem que foi veiculada no Jornal Hoje, pelo Mercado de Trabalho, segunda-feira, 17 de julho, se não me engano. Essa reportagem mostra a ascensão do pessoal do Recife, que é um grande polo de jogos digitais e justamente essa possibilidade de emprego, que o pessoal busca, nesse mercado. Claro que você fala do GTA que é o que todo mundo quer, pois vende. O Brasil não é mais o quarto, ele está mais na frente, de terceiro indo para segundo. Em termo de jogador, até pelo acesso à internet, o Brasil está despontando entre os primeiros, você vê o pessoal aqui, qualquer parada tem algum tipo de jogo. Quase todos eles estão ligados nesse sentido. Creio que a tendência disso ai é aumentar cada vez mais, mas não só nessa área de entretenimento. Essa reportagem do Mercado de Trabalho mostra um pessoal de doutorado da USP fazendo um trabalho com a Cesp (Companhia Energética de São Paulo), equivalente a CEB (Companhia de Eletricidade de Brasília) em que tem uma simulação em que o profissional entra em uma sala, fazendo aqui um trabalho de realidade aumentada, em que você tem uma sala simulando o ambiente da rua, que ele faz a instalação de todo o equipamento de alta tensão em que o único erro dele seria o *game over*, porém ele teria mais de 20 mil volts lá fora e ai seria morte. Você vê que o pessoal mais antigo reluta no início, mas depois eles percebem que aquilo ali é qualidade de vida, produtividade, segurança, a importância do aparelho que garante a segurança. Então, claro que para ter um profissional de alto nível nisso daí, ele vai precisar de outros profissionais: o jogo sozinho não resolve nada. Isso caracteriza uma multidisciplinaridade. Tecnologia possui essa característica, assim como a biblioteconomia, você trabalha para todo mundo e cada vez mais a gente tá percebendo essa necessidade, essa aproximação do pessoal de jogos com outras áreas tem várias possibilidades que o pessoal aqui vem levantando, não só como sistema de informação, mas como o pessoal de jogo, a criatividade deles é muito maior que o pessoal de sistemas, eles já vem com essa

ideia de, você está falando com ele “ah, a gente pode fazer um jogo” e daqui a pouco tem um joguinho aqui. Só que o jogo sem roteiro, sem nada de qualidade e para colocar e disponibilizar para uma área específica. Ai precisa de alguém para passar para ele essa informação. Se a Cidade Digital realmente virar uma realidade, pois já tem quatro anos que ouço falar, o espaço é muito grande. O negócio é que existe uma corrente no próprio congresso, fruto das desinformações da ministra da educação, dizendo que o jogo é para rico. Tem até alguns professores aqui de universidade federais que trabalham com jogos até mandaram e-mail para mim fazendo um movimento para levar ao congresso para tentar reverter isso ai, porque esse da acessibilidade, por exemplo, tem nada a ver com entretenimento. A pessoa que está ali tetraplégica, é a única forma, eles fizeram o teste real, e a primeira vez que ela sozinha, você botou a máquina lá, claro, alguém colocou, mas sozinha ela consegue, pela visão, dizer o que ela quer. Poxa, isso para ela, isso parece simples, porém começa assim. Isso já tem muito espaço. Tenho aluno de 16 anos que já está entrando no mercado. Ele já percebeu que tem outro nicho muito mais abrangente e que pode inicialmente não ter o retorno financeiro que se pretende, mas futuramente o quem for pioneiro nesse tipo de trabalho o resultado vai ser muito grande. As parcerias são muito grandes para isso.

2- Dada essa profunda potencialidade do curso de jogos digitais, o suporte informacional oferecido pela biblioteca é suficiente aos docentes e discentes do curso?

Nós temos aqui uma disciplina chamada Roteiro e Narrativa que atrai muito o pessoal da área de jornalismo, a parte de artes, tanto que o professor que está agora aqui é formado em artes. Porque o aluno, a gente percebeu, isso não fui eu que criei, ele quer fazer o jogo, mas o jogo tem que ter uma história e a história tem que ter início, meio e fim, como uma novela. Tem o roteiro, você pode até mudar aquilo ali, porém quando é novela, em formato de capítulo e tudo mais. No entanto, quando você joga o jogo no mercado você não pode ficar mudando mais. Então, você tem que saber exatamente o que você quer e nós colocamos uma observação na hora da apresentação do jogo, como se fosse a sinopse, porque você põe o jogo ali... já vi jogo que não tem enredo. Você tem a sinopse do filme ali e tem que ser muito clara, qual é o objetivo daquele jogo. Os alunos estão fazendo um jogo chamado Ressurreição que não é politicamente correto (...) A bibliografia é muito vasta e é em inglês, quando você pega computação gráfica, inteligência artificial, jogos educacionais tem muito pouca coisa. Agora para roteiro tem muita coisa. Nós temos bibliografia de 2012 para frente. As outras bibliografias acabam sendo muito específicas, por exemplo, jogos educacionais, advergames. Então tem muita bibliografia estrangeira, mas já tem bibliografia nacional. É suficiente? Não no aspecto de papel, mas tem

muita coisa em mídia que você pode utilizar. Hoje se você entrar em Scielo e outras áreas de busca, você consegue ter, fazer até um benchmarking, ver o que está sendo produzido no mercado para você trazer. Nós fizemos um jogo aqui de abertura com o Mario Bros que foi feito para a faculdade de Anhanguera. Um aluno daqui faz marketing lá. Ele tinha que fazer um trabalho de propaganda lá de marketing, pegou um aluno de jogos digitais que fez a parte de desenvolvimento para ele. Os dois trabalharam juntos. O roteiro foi simples mas foi a propaganda do curso para a faculdade Anhanguera porém com o pessoal daqui.

O senhor citou outros tipos de mídia que provém esse suporte informacional. Quais seriam essas mídias além da bibliográfica?

Scielo e Ibict. Qualquer site de pesquisa que traz uma série de links que você pode compartilhar. Seja figuras, textos, orientações para contato em termos de desenvolvimento.

3- O que uma coleção especial composta de jogos eletrônicos em si, seja comerciais ou não, poderia auxiliar no cumprimento dos objetivos das ementas das disciplinas do curso de jogos digitais?

Acho que poderia ir até além. Nós já temos uma solicitação do pessoal de Farmácia para fazer um jogo em que seria o complemento de uma aula sobre o uso, por exemplo, dos componentes químicos para fazer o medicamento, indicando a importância daquilo ali. No final teria uma apresentação em formato de jogo de como aquilo ali teria o resultado, o efeito negativo de você usar sem ler a bula da medicação desse tipo. Na área de enfermagem, a gente está tentando convencer os alunos a fazer uma CIPA (Comissão Interna de Prevenção de Acidentes) que serviria para o aprendizado de primeiros socorros, queimadura e etc. O HRAN (Hospital Regional da Asa Norte) tem uma área de queimados que, se a gente fizesse um jogo para auxiliar isso ai serviria para o pessoal da enfermagem para quando passasse, se desse uma aula focando na importância dos primeiros socorros, dos cuidados básicos. Isso poderia ser levado até para a comunidade, principalmente comunidades carentes onde acontece muitos acidentes, por exemplo. Então, o jogo poderia fazer parte do contexto da bibliografia. Você tem a bibliografia básica que tem que ser o livro e a complementar poderia ser o jogo, até links para sites que poderia ter isso ai. É um trabalho que a gente tem que fazer a longo prazo. Primeiro porque o aluno vem, não só o aluno, qualquer profissional de qualquer área, ele pensa qual retorno que isso dará do meu investimento. Mas isso tem um retorno. É que o retorno não tem que ser a curto prazo. Você tem que pensar que vai começar com uma área de atuação pequena para pensar grande e começar pequeno. Nós queremos levar a fundo esse projeto.

4- Se essa coleção de jogos eletrônicos existisse, de que modo ela seria utilizada pelos alunos e professores do curso?

Isso ai seria a critério de cada um, tanto no enriquecimento da aula, quanto para ministrar a aula, ter uma aula menos monótona. Uma aula de enfermagem e farmácia acaba tendo um dinamismo maior. Primeiro que aproximaria os cursos. O pessoal da área tecnológica não tem muito foco em humanas. Teria essa interação, poderia fazer até juntos. A gente está tentando ver se consegue ter uma aula do pessoal de jogos com o pessoal de farmácia, por exemplo, colocando qual é a importância do trabalho deles e dos jogos. Os dois, depois, o que a gente pode fazer para trabalhar em conjunto.

Ambos na mesma aula, utilizando os equipamentos da biblioteca.

Na mesma aula, por exemplo, Tópicos Especiais. Seria um casamento do curso que quisesse. Tópicos especiais seria uma aula com palestras que dali saísse um projeto para atender aquilo ali. Semestre que vem já tem um grupo de estudo com uma coordenadora adjunta que está trabalhando nesse cenário ai e tem uma professora que faz doutorado lá na UnB, Camila, ela está com uma área de pesquisa que a ideia é fazer essa integração, iniciar essa parte da pesquisa especificamente de jogos e na área de sistemas também. Se fizesse isso daí com o núcleo de prática jurídica, demonstrando atendimento, como faz a parte de julgamento, um júri, em termos de animação digital que é uma área bem interessante. Isso daí seria um foco muito interessante. A professora Camila fez uma modelagem digital desse prédio aqui e agora está fazendo uma realidade aumentada dele, um passeio virtual. O aluno chegar, entrar no site e já vê onde ficam as salas e etc. Isso ficaria disponível no site. É simples isso daí, tem ferramentas para fazer isso. Ela fez a modelagem, isso serviu até para o pessoal da engenharia.

5- Existe algum tipo de demanda dos alunos e professores para a possível construção dessa coleção especial composta por jogos eletrônicos?

Não, ainda não. Isso tudo é projeto. Existe uma reação. E também a faculdade particular, a dedicação exclusiva não é uma realidade. Então, a Camila trabalha aqui pela manhã, tem algumas atividades a noite... Faz doutorado. Já tem o núcleo de docente estruturante que pensa o curso e que já tem uma carga horária que permite fazer esse tipo de trabalho. Esse grupo de professores que faz parte da iniciação científica, um grupo que também está com carga horária que permite esse tipo de coisa. Porém é muito pouco para o que se pretende fazer. Teria que ter uma dedicação para fazer esse tipo de projeto. Nós é que temos que buscar essas demandas para depois o pessoal procurar. Então quando se configurar realmente esse interesse, já há um

interesse na conversa, mas na participação, tem que ter um professor na disciplina participando também. Como será a participação dele em termos físicos? Pode ser virtual, não tem problema. Qual é o comprometimento dele? Depois que você começar o projeto e parar, como o jogo depende uma informação intelectual do outro lado.

6- E quanto a instituição de ensino, A UDF tem interesse em construir tal coleção?

Sim e estimula esse tipo de atividade, essa parte da iniciação científica e agora a iniciação tecnologia, até que o CNPq está estimulando. A pró-reitora formou um núcleo de iniciação científica com vários projetos. A Ciência sem Fronteiras já tem professores e alunos participando. O foco dela é educacional, ela é da área acadêmica.

7- Então do ponto de vista estrutural e financeiro, a instituição de ensino estaria interessada?

Há o interesse e há o apoio. Agora o público interno, nós temos que formalizar isso ai para que o projeto não morra. Se você começa esse tipo de projeto, fazer um projeto desses com o sistema de informação em outras cidades. No início a gente foi na comunidade para buscarmos adeptos, porém agora o pessoal está batendo na porta da faculdade: queria o projeto tal. No início é isso mesmo. Daqui a pouco o pessoal vai começar a fomentar esse tipo de coisa.

Segunda entrevista

Bibliotecária Ramize Uchôa

1. O suporte informacional oferecido pela biblioteca ao curso de Jogos Digitais é suficiente atualmente?

Em minha opinião, não. Até porque os alunos do curso de jogos digitais são aqueles alunos que veem o jogo eletrônico não só como uma fonte de renda, essa é uma das áreas mais rentáveis atualmente, pois são pessoas que realmente procuram informações fora da instituição. Por exemplo, Nós temos alguns alunos de jogos que sempre vem aqui para utilizar os laboratórios da biblioteca e os computadores não tem suporte técnico suficiente para eles fazerem testes de algumas coisas que eles estão querendo implementar em sala de aula. Acaba que eles usam os próprios equipamentos que são mais avançados do que os disponibilizados pelo Iesb. Eles não tem um laboratório próprio. O laboratório é comum para todos os alunos. Há muita reclamação por parte de desses alunos. Eles procuram um serviço direcionado, não só para o aprendizado que o curso exige. Eles querem coisas a mais, diferentes. Por exemplo, normalmente eles chegam aqui e perguntam para mim: “vi que lançaram tal livro ou periódico eletrônico está disponível no Brasil e foi traduzido para o português”. Eu tenho conhecimento desse material que eles buscam. Acabo recorrendo ao coordenador e ele me explica e então vejo se é possível adquirir determinado material. Acho que o suporte que a gente oferece não é suficiente por conta deles sempre estarem buscando coisas diferentes e a biblioteca não conseguir acompanhar o nível de aprendizagem deles que é bem mais rápido do que do restante dos alunos, mesmo concorrendo com o pessoal de engenharia.

2. O quanto seria importante o desenvolvimento de uma coleção especial de jogos eletrônicos como suporte informacional ao curso de jogos digitais?

É de suma importância. Aqui no Iesb, a biblioteca não possui orçamento próprio. Então, a gente só pode comprar o que está descrito no programa de curso que elenca as disciplinas, os livros e etc. Por uma questão também orçamentária, nós compramos preferencialmente livros que compõe a bibliografia básica e complementar. Também há a questão das exigências do MEC. Por exemplo, se o professor coordenador quisesse colocar como bibliografia básica um suporte que não seja o livro físico, a gente não consegue. O MEC não aceita nas visitas *in loco* na universidade, dizer que o livro eletrônico é de bibliografia básica. O que acontece: existem muitos livros da área de jogos que já foi lançado a versão mais atualizada, porém quando

fazemos a coleção acabamos comprando a versão anterior, porque é mais barata, ou então porque ainda não foi traduzida, ou ainda porque a versão lançada no Brasil é totalmente diferente da lançada no exterior. Os alunos perdem muito com isso. Por mais que os professores tentem, o coordenador tente também, a gente não consegue estar num nível ótimo, por mais que a gente tenha tirado nota 4 na avaliação do MEC em junho. Eu achei a avaliação muito superficial, pois foi baseada apenas se a biblioteca tem uma infraestrutura boa para os alunos e se possuímos aquele número X de livros para determinado número de vagas. Se nós conseguirmos um dia, ou se você conseguir, levantar todos os materiais necessários para o aprendizado dos alunos dentro de uma universidade, não só tomando como base as que existem fora do país, mas acompanhar o mercado de jogos eletrônicos, toda a produção. Para a aprendizagem dos alunos seria bem mais benéfico.

3. E quanto aos aspectos financeiros? Esta instituição de ensino, na sua opinião, estaria interessada na construção de tal coleção?

Sim, estaria. Nós sempre conseguimos comprar tudo o que os professores mandam. Nós não temos restrição orçamentária com relação a isso. Porém, o que vejo são os alunos querendo mais do que livros. Eles querem base de dados de livros eletrônicos que eles podem ter acesso remoto e principalmente, não querem mais utilizar mídias CD para ter acesso a um conteúdo do livro. Nós recebemos muitos livros que possuem conteúdo somente no CD. Os alunos não querem isso, eles querem baixar o livro e querem aquele conteúdo, as figuras no próprio computador. Então, limitar apenas ao livro, ao CD, DVD, eles não querem mais. Há bastante reclamação, principalmente porque nossa Política de Circulação de Materiais estabelece dias de empréstimo diferentes para o livro e para o CD.

4. Com relação aos aspectos estruturais, esta biblioteca poderia desenvolver e possibilitar o uso de tal coleção? O que há e o que falta para isso acontecer na realidade?

Não são. Se o aluno quisesse ter acesso a um VHS, nós tínhamos o equipamento que poderia ser levado a uma cabine. Com a evolução para o CD, os aparelhos necessários para a execução não foram adquiridos. Assim como o espaço para o aluno poder assistir da biblioteca. As cabines foram improvisadas. Estou no Iesb há, mais ou menos, um ano. Quando cheguei, me prometeram um espaço novo. Disseram que em seis meses construiriam uma biblioteca nova neste campus. Teríamos um ambiente mais interativo com os alunos, com auto empréstimo, salas interativas com lousas inteligentes e etc. Acredito que melhoraria bastante

para eles se já tivessem começado a construir esse novo prédio. Esse prédio foi adaptado para esta biblioteca. Por mais que ela seja considerada grande, pois possui laboratório de informática, cabines de estudo individual e em grupo, existem alguns problemas como a escada que faz bastante barulho. Ou seja, não é um ambiente próprio para estudo. Tenho escutado bastante reclamações por conta disso. Nós vivemos numa era tecnológica, se a gente não se adequar, além de perder alunos, a gente não vai conseguir uma boa imagem para a sociedade e para as pessoas que vem para visitar com o Iesb aberto que é um programa que traz alunos do ensino médio para conhecer o campus. Esses alunos olham bastante tudo isso. Eles veem a questão de acessibilidade, a questão dos computadores, os programas que estão disponíveis. Eles sempre perguntam isso. Então a gente tem que cada vez procurar melhorar e separar as melhores instituições. É um trabalho conjunto que não depende só da biblioteca. Quando você chega numa instituição, você está cheio de ideias, tenta mudar algumas coisas, proporcionar um ambiente melhor para os usuários da biblioteca, tenta conseguir novos recursos, melhorar os serviços. Porém, acaba que todo lugar possui sua cultura organizacional que é algo difícil de mudar. Até porque hierarquicamente dentro das instituições, a biblioteca não está ligada à tomada de decisões. Daí a gente só acata decisão, acata decisão e sofre com relação a não conseguir contratar um número suficiente de funcionários. Por outro lado, pelo que estou percebendo, ano passado formaram muitas turmas e este ano entraram muitos alunos novos. A diferença que observo é que cada dia vem caindo mais a busca dos jovens pela biblioteca. Alguns alunos sem vem pegar livros na biblioteca no final do curso para a elaboração do TCC. Como eles tem vindo pouco à biblioteca, nas reclamações eles não vão lembrar-se da biblioteca também. Não vão chegar à reitoria e reclamar acerca da biblioteca. Então fica que meio que esquecido. O bibliotecário tenta e ai já não tem voz por não fazer parte das tomadas de decisão e sem a ajuda do aluno menos ainda.

ÍNDICE GERAL

Inclui, em ordem alfabética, assuntos, nomes de pessoas e instituições, sítios eletrônicos e objetos. As entradas referentes a nomes de pessoas estão com o último nome de tais pessoas em caixa alta e em primeiro lugar. Já nomes de órgãos, instituições, base de dados, sítios eletrônicos e objetos estão grafados normalmente, com letra maiúscula inicial. Por fim, assuntos estão grafados em itálico.

A

América Latina, 12, 79, 80
Apoio informacional, 8, 13, 14, 15, 16, 20, 39, 45, 47, 48, 61, 62, 64, 78, 79
 Apple, 30, 31, *ver também* MAC
Aspectos estruturais, 13, 16, 46, 51, 56, 61, 63, 78, 86
Aspectos financeiros, 16, 78, 86
 Atari, 29, 31, *ver também* BUSHNELL, Nolan, *ver também* Pong, Shark Jaws, Midway Gun Figh, Night Driver

B

BARROS, Aildil de Jesus Paes de, 44, 66
 BATTLES, Jason, 13, 66
 BELLIS, Mary, 31, 66
 Brasil, 13, 12, 13, 14, 15, 18, 39, 41, 45, 49, 62, 63, 65, 66, 67, 70, 79, 80, 85, 86
 BRASIL, 14, 15, 39, 47, 49, 66
 BRATHWAITE, Brenda, 35, 36, 66
 BUSHNELL, Nolan, 28, 29. *ver também* Atari

C

Call of Duty Black Ops, 12
 CARDOSO, Marcos V, 10, 33, 34, 35, 68
 Carnegie Mellon University Libraries, 13
 Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, 14, 15, 66
 Centro Universitário do Distrito Federal, 12, 44, 45, 48, 61, 70, 84
Ciclo de desenvolvimento de jogos, 13, 37
 CNPq. *ver Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico*
Coleções específicas, 8, 13, 47, 49, 62, 63
 Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, 12, 40, 84
 Consoles, 10, 11, 22, 24, 29, 30, 31, 32, 57, 58, 59, 62
 COSTA, E, 41, 66
 CUNHA, Luísa Margarida Antunes da, 41, 66

D

Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento. *ver Jogos Digitais*
 Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital. *ver Jogos Digitais*
 Desenvolvimento de jogos eletrônicos. *ver Jogos Digitais*
Design de jogos, 13, 17, 33, 35, 36, 39
 Design de Jogos Digitais. *ver Jogos Digitais*
 DLC. *ver Downloadable Content*
 Downloadable Content, 12
 DreamCast, 30, *ver também* Sega
 DURKEE, Patrick, 14, 21, 53, 54, 57, 68

E

EDWARDS, Benj, 31, 66
 e-Mec, 8, 9, 14, 39, 40, 49, 63, 66, 71
 ENGELBART, Douglas, 30, 66
 Entertainment Software Rating System, 12, 24
 ESRB. *ver Entertainment Software Rating System*
 Estados Unidos da América, 12, 28, 29
 EUA. *ver Estados Unidos da América*
Explosão bibliográfica, 17, 18

F

FDC. *ver Formação e Desenvolvimento de Coleções*
 Fliperama, 13, 28, 29
Formação e Desenvolvimento de Coleções, 12, 17, 18, 19

G

Game Boy, 31, 67, *Ver também* Nintendo
 Advance, 31, *ver também* Nintendo
 Color, 31, *ver também* Nintendo
 DS, 31, *ver também* Nintendo
Gêneros, 10, 14, 32, 33, 34, 35
 Georgia Tech, 13
 GLENN, Valerie, 13, 66
 Google, 8, 9, 28, 39, 41, 42, 43, 63, 66, 68
 Grand Theft Auto, 26, 80

GTA. *ver Grand Theft Auto*
 GUIMARÃES, Danilo Silva, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 67,

H

HIGINBOTHAM, Willian, 28
 Home Pong, 29, *ver também Atari, ver também Pong*

I

Ibope. *ver Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística*
 IES. *ver Instituição de Ensino Superior*
 IESB. *ver Instituto de Educação Superior de Brasília*
 Instituição de Ensino Superior, 10, 12, 14, 40, 45, 47, 51, 54, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 70
 Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, 12
 Instituto de Educação Superior de Brasília, 12, 44, 70

J

Jogos (conceito), 25, 27
 Jogos Digitais, 8, 11, 14, 15, 39, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 60, 61, 62, 63, 78, 79, 85
 Jogos eletrônicos, 3, 8, 10, 11, 13, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 39, 41, 45, 46, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 86
 Jogos Eletrônicos. *ver Jogos Digitais*
 Jogos Eletrônicos (*importância*), 11, 13, 45, 51, 53, 54, 55

K

KLAES, Rejane Raffo, 19, 67
 Kororinpa Marble Mania, 23

L

Laboratório Nacional de Brookhaven, 28
 LAKATOS, Eva Maria, 41, 42, 44, 67
 LANZI, Pier Luca, 28, 67
 LYONS, Catherine, 13, 20, 21, 22, 23, 24, 57, 69

M

MAC, 12, 22, 31, *ver também Apple*
 Magnavox, 29, *ver também Odyssey*
 MARCONI, Marina de Andrade, 41, 42, 44, 67
 MARONEY, Kevin, 25, 26, 27, 67
 Massachusetts Institute of Technology, 12, 28
 Master System, 29, *ver também Sega*
 MEC. *ver Ministério da Educação*
 Microsoft, 22, 30, 31, 32, 43, *ver também Xbox Xbox 360 Xbox One*
 Midway Gun Fight, 29, *ver também Atari*
 Ministério da Educação, 10, 12, 14, 15, 39, 47, 49, 62, 63, 66, 85, 86
 MIRANDA, Ana Cláudia Carvalho de, 19, 50, 67
 MIT. *ver Massachusetts Institute of Technology*

N

NASCIMENTO, José Antônio Machado do, 3, 67
 NES, 12, 29
 Newzoo, 12
 NICHOLLS, Susan Mary, 23, 67
 NICHOLSON, Scott, 25, 26, 27, 67
 Night Driver, 29, *ver também Atari*
 Nintendo, 12, 22, 29, 30, 31, 32, 67, *ver também NES Snes Nintendo 64 Game Cube Wii Wii U Game Boy Game Boy Advanced Nintendo DS Nintendo 3DS Nintendo 3DS, 31 Nintendo 64, 30, ver também Nintendo Nintendo Entertainment System. ver NES*
 NOBLE, Ethan C, 67

O

Odyssey, 29, *ver também Magnavox*
 OLIVEIRA, Rodrigo Nascimbeni Brito de, 41, 68, 70
 ORRICO, Alexandre, 12, 68
 OVERMARS, Mark, 32, 33, 68

P

PC, 12, 22, 31, *ver também Windows*
 PDC. *ver Política de Desenvolvimento de Coleções*
 PECKHAN, Matt, 32, 68
 PENIX-TADSEN, Phillip, 12, 68
 Personal Computer. *ver PC*
 PINHEIRO, Ana, 40, 42, 68
 Plataforma Lattes, 40
 Playstation, 12, 30, 31, *ver também Sony*
 Playstation 4, 30, *ver também Sony*
 Playstation Portable. *ver PSP*
 Política de Desenvolvimento de Coleções, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 64
 Pong, 29, *ver também Atari*
 Portátil, 12, 22, 24, 31, 32
 PSP, 12, 31, *Ver também Sony*
 PSP VITA, 31, *ver também Sony*

R

ROBSON, Diane, 14, 21, 53, 54, 57, 68
 RUSSEL, Steve, 28, *ver também Spacewar!*

S

SANT'ANA, Rizio Bruno, 24, 68
 SATO, Adriana K.O., 10, 33, 34, 35, 68
 SCHELL, Jesse, 25, 27, 36, 37, 69
 SCHREIBER, Ian, 35, 36, 66
 SCHUYTEMA, Paul, 27, 28, 36, 37, 69
 Sega, 29, 30, *ver também Dreamcast, ver também Master System*
 Seleção, 13, 17, 20, 21, 24
 Serious games, 24
 Shark Jaws, 29, *ver também Atari*
 SHEDD, Lindley, 66
 SILVA, Bento Duarte, 40, 42, 68
 Snes, 12

Sony, 22, 30, 31, *ver também Playstation Playstation 2 Playstation 3 Playstation 4 PSP PSP VITA*
 Space Invaders, 29, *ver também Taito*
 Spacewar!, 28, *ver também RUSSEL, Steve*
 STEINBOCK, Dan, 31, 69
 Super Nintendo Entertainment System. *ver Snes*
 Suporte informacional, 13, 41, 47, 48, 49, 63, 78, 79, 81, 82, 85

T

Taito, 29, *ver também Space Invaders*
 TAPPEINER, Elizabeth, 13, 20, 21, 22, 23, 24, 57, 69
 Tennis for Two, 10, 28, *ver também HIGINBOTHAM, Willian, ver também Laboratório Nacional de Brookhaven*

U

UDF. *ver Centro Universitário do Distrito Federal*
 Universidade de Illinois, 20
 Universidade de Utrecht, 32, 68
 Universidade McMaster, 13

Urbana Champaign Library's Gaming Collection, 20
Utilização de coleções, 11, 46, 51, 59

V

Valor histórico e cultural, 24
 VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos, 17, 18, 19, 50, 69
 VGS 2600, 29, 31, *ver também Atari*

W

Wake Forest University, 13
 Wii, 22, 30, 32, *ver também Nintendo*
 Wii U, 30, *ver também Nintendo*

X

Xadrez, 25, 26
 Xbox, 22, 30, *ver também Microsoft*
 Xbox 360, 22, 30, *ver também Microsoft*
 Xbox One, 30, *ver também Microsoft*