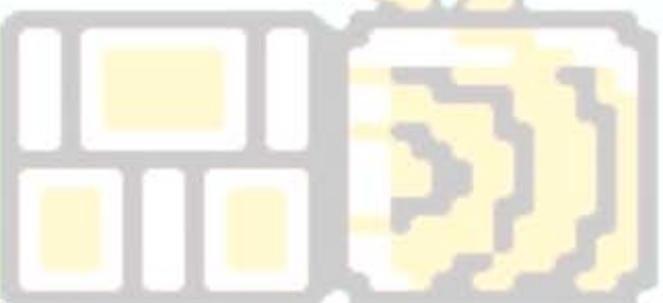
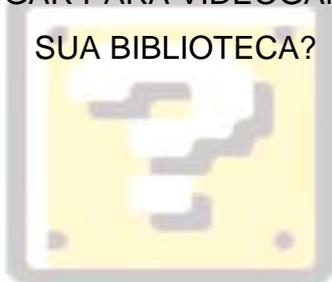


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – UFRGS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO – FABICO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

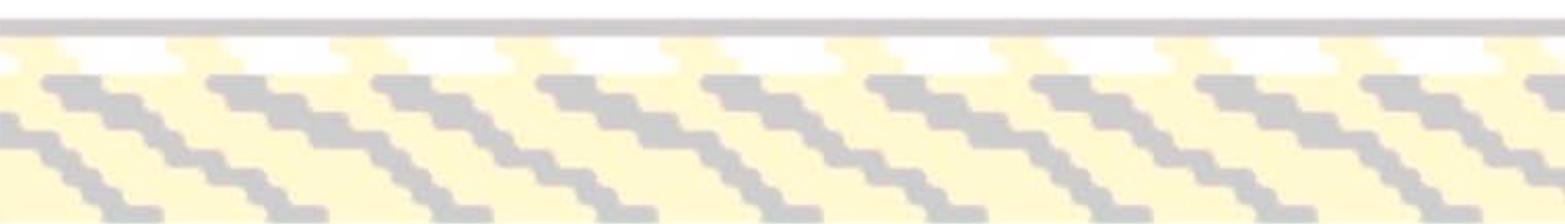
Flaiane de Souza Serpa



TEM LUGAR PARA VIDEOGAME AÍ NA
SUA BIBLIOTECA?



Porto Alegre
2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – UFRGS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO – FABICO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Flaiane de Souza Serpa

TEM LUGAR PARA VIDEOGAME AÍ NA
SUA BIBLIOTECA?

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de
Souza

Porto Alegre

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Profa. Dra. Ana Maria Mielniczuc Moura

Vice-Diretor: Prof. Dr. André Iribure Rodrigues

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Maria do Rocio Fontoura Teixeira

Chefe substituto: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenadora: **Glória Isabel Sattamini Ferreira**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação CIP. Catalogação na fonte

S527r Serpa, Flaiane de Souza
Tem lugar para videogame aí na sua biblioteca?/Flaiane
de Souza Serpa. - - Porto Alegre, 2014.
87 f. il. color.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Souza.

Trabalho de conclusão (Graduação) - Universidade Federal
do Rio Grande do Sul. Curso de Biblioteconomia, 2014.

1. Biblioteca. 2. Videogame. 3. Jogos eletrônicos.
4. Bibliotecário. 5. Jogador.

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – FABICO

Rua Ramiro Barcelos, 2705 – Bairro Santana

CEP 90035-007 – Porto Alegre – RS

Fone: (51) 3308-5067

Fax: (51) 3308-5435

E-mail: fabico@ufrgs.br

Flaiane de Souza Serpa

TEM LUGAR PARA VIDEOGAME AÍ NA
SUA BIBLIOTECA?

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Monografia aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Sousa (Orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Bacharel em Biblioteconomia Patrícia Saldanha
(Examinadora)

Prof^a. Me. Rita do Carmo Ferreira Laipelt
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(Examinadora)

Dedico este trabalho aos meus pais Leci e Luiz por sempre me nutrirem com muito amor e zelo. Às minhas irmãs Fernanda e Flavia, companheiras exemplares e perseverantes e ao meu amado Patrick, pela dedicação e apoio incondicionais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio, incentivo e por compreenderem minhas ausências durante o período de elaboração deste TCC. À minha mãe que sempre me incentivou ir atrás de conquistas, principalmente em relação aos estudos; meu pai, pela preocupação e por sempre torcer pelo meu melhor; minha irmã, Fernanda, minha segunda mãe e minha irmã Flavia que me introduziu ao mundo da biblioteconomia e por me ajudar imensamente nos conhecimentos desta profissão; aos meus sobrinhos Milena e Fernando, que muitas vezes me fazem voltar a ser criança e ver o mundo com mais leveza. Ao meu Patrick, pela paciência, companheirismo e sempre estar disposto a me ajudar. Aos meus tios, em especial as tias Silei, Denize, Nice e Verinha. Meus primos, minha avó Gabriela, *in memmorian*, meus cunhados Jair e Andréia, meus sogros Carmem e Nelson e todos os familiares que torcem por mim.

Agradeço aos meus amigos Deise, Rita e Diogo, que desde os tempos de “Larry” torcem por mim e apesar da distância estão sempre em meu coração.

Obrigada Edmundo pela amizade e pelas piadas. Às minhas amigas dos tempos de “Protásio”, Tainá e Priscila, vocês são especiais e nossos encontros devem continuar sempre! Gabriela e Bruna, muito obrigada pelo apoio e pelas dicas para a vida e para o TCC.

Meus amigos da “biblio” e espero que para a vida toda Suzane, Suelen, Amábile, Jobson e os “mosqueteiros” Alberto e Andressa, que foram companheiros essenciais nesta etapa final do curso. À Sophia, que foi uma surpresa agradável nessa reta final de FABICO e as “mimilindas” Mariana e Nicole. Obrigada Geise por contribuir tanto com o meu projeto de TCC, sem a tua ajuda não seria nada fácil. Aos formandos de Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia de 2014/2 pelos momentos compartilhados durante a prova de toga, as reuniões, festas e conversas no Facebook.

Obrigada a todos os colegas e funcionários do Grupo Dimed/Panvel, da ACADEPOLRS, do TJRS e do Colégio Marista Rosário que contribuíram de alguma forma com esta conquista e compartilharam seus conhecimentos comigo, em especial as bibliotecárias Dete, Nilse, Rosane, Jaqueline, Vera Lúcia e Juliana. Obrigada Luana, por me dar todas as dicas sobre o balcão dos livros e pelas

conversas e Silvana, Daniela e Carmem, estagiárias tão queridas que tornavam o intervalo no TJRS mais divertido.

Ao meu orientador Rodrigo Caxias, por ter me aceitado como orientanda, pela amizade concedida e por acreditar em meu potencial.

Aos professores do curso, pelos ensinamentos compartilhados, em especial as professoras Glória Ferreira, Eliane Moro e Ana Moura.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul pelo o ensino gratuito e de qualidade e finalmente à banca Patrícia Saldanha e a prof. Rita do Carmo por aceitar de forma tão acolhedora o convite para avaliação deste trabalho.

Boa Leitura!

RESUMO

Tem lugar para videogame aí na sua biblioteca? contextualizando: a história dos videogames; conceito de jogo; nativos e imigrantes Digitais; Veteranos, Baby Boomers, Geração X, Y e Z; a leitura através dos videogames e Bibliotecas e videogames. Tem por problema de pesquisa verificar qual a receptividade de bibliotecários e usuários jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas. Adota a metodologia qualitativa, caracterizando-se como uma pesquisa básica, de cunho descritivo, tendo como objeto de pesquisa os bibliotecários da Biblioteca Pública do Rio Grande do Sul e da Rede Marista de Colégios, jogadores de videogames usuários destas bibliotecas e jogadores dos fóruns Gamevício, Uol Jogos e Tribo Gamer. O trabalho utiliza como método o levantamento, adotando como instrumento de pesquisa o questionário.

Palavras Chave: Biblioteca. Videogame. Jogos eletrônicos. Bibliotecário. Jogador.

ABSTRACT

It takes place for video game there in your library? contextualizing: the history of video games; game concept; Digital natives and immigrants; Veterans, Baby Boomers, Generation X, Y and Z; reading through of video games and Libraries and video games. Its research problem find what the receptivity of librarians and video game players users regarding the use of video games in libraries. Adopts a qualitative methodology characterized as basic research, descriptive paper, with the object of research librarians of the Public Library of Rio Grande do Sul and Marist Colleges Network, users video game players and players of these libraries IGN forums , UOL Games tribe and Gamer. The work uses as the survey method, adopting as a research tool the questionnaire.

Key Words: Library. Videogame. Electronic games. Gamer.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	7
1.2 JUSTIFICATIVA	7
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.1.1 Objetivos específicos	10
3 CONTEXTO DO ESTUDO	11
3.1 BIBLIOTECA PÚBLICA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL	11
3.2 REDE MARISTA	13
3.3 FÓRUNS GAMEVICIO, UOL JOGOS E TRIBO GAMER	14
4 REFERENCIAL TEÓRICO	15
4.1 CONCEITO DE JOGO	15
4.2 HISTÓRIA DO VIDEOGAME	17
4.3 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS	22
4.4 VETERANOS, BABY BOOMERS, GERAÇÃO X, Y E Z	25
4.5 A LEITURA ATRAVÉS DOS VIDEOGAMES	27
4.6 VIDEOGAME E BIBLIOTECA	29
5 METODOLOGIA	43
5.1 SEGUNDO A NATUREZA DA PESQUISA	43
5.2 SEGUNDO A ABORDAGEM DO PROBLEMA	43
5.3 SEGUNDO O OBJETIVO	44
5.4 SEGUNDO O PROCEDIMENTO TÉCNICO DA PESQUISA	44
5.5 SEGUNDO AS TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS	44
6 ANÁLISE E CRÍTICA DOS DADOS	45
6.1 USUÁRIOS E JOGADORES DE VIDEOGAME	45
6.2 BIBLIOTECÁRIOS	59
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS	76
APÊNDICE A – Questionário aplicado aos usuários e aos jogadores de videogame	80

APÊNDICE B – Questionário aplicado aos Bibliotecários.....	83
APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	85
ANEXO A – Como funcionam os sensores de movimento de videogame?.....	86

1 INTRODUÇÃO

As maneiras das bibliotecas suprirem as necessidades informacionais de seus usuários são diversas e ao longo dos anos as bibliotecas receberam novas ferramentas para a satisfação destas necessidades, como por exemplo catálogos informatizados; programações culturais, saraus, apresentações de teatro e dança; disponibilização de materiais de diversos tipos, como jogos de tabuleiro, brinquedos e histórias em quadrinhos; recursos oferecidos através da internet e das redes sociais, etc. Muitos destes recursos e atividades foram, ou ainda são pensados e debatidos, por especialistas nas áreas de Ciências da Informação e Biblioteconomia. Muitos defendem estas propostas, outros acreditam que elas não auxiliam as finalidades das bibliotecas.

Estas questões fazem pensar se há espaço ou não para os videogames nas bibliotecas, se estes auxiliariam as bibliotecas e seus usuários a atingirem os seus objetivos ou se pelo contrário, não agregariam em nada ou muito pouco em unidades de informação.

A análise desta pesquisa preconizou as concepções acerca do uso do videogame em bibliotecas, através das respostas dos Bibliotecários da Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul (BPE) e da Rede Marista de Colégios; dos usuários da BPE e da Rede Marista, além de jogadores de videogames dos fóruns Gamevício, Uol Jogos e Tribo Gamer. Foram aplicados dois questionários para a realização desta pesquisa: um voltado aos bibliotecários, aplicado na rede Marista e na BPE, e outro para os alunos da Rede Marista, usuários da BPE e aos jogadores de videogames dos fóruns.

No decorrer do trabalho encontram-se a justificativa; os objetivos; o referencial teórico e a metodologia. Estes elementos foram essenciais para o embasamento das considerações finais que foram apresentadas sobre esta pesquisa.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Qual a receptividade de bibliotecários e usuários jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas?

1.2 JUSTIFICATIVA

Os videogames vêm tomando espaço no cotidiano das pessoas há décadas e no decorrer dos anos sua dimensão dentro de diversas áreas do conhecimento ampliou de forma significativa, mas no âmbito da biblioteconomia e ciência da informação ainda há poucas pesquisas a respeito deste tema.

Os videogames exigem de seus jogadores leitura e reflexão para atingir e superar novos níveis e desafios, muitas vezes o estudo de um novo idioma, características que se assemelham ao suporte oferecido pelas bibliotecas. Atualmente há jogos eletrônicos que possuem um enredo tão amplo, detalhado e atrativo que diversos romances com histórias baseadas nestes enredos já foram publicados, inclusive no Brasil, fato que poderia aproximar apreciadores de jogos da literatura.

Essas questões são interessantes para a autora, pois esta se interessa tanto pelas atividades que as bibliotecas podem oferecer para seus usuários quanto pelos jogos de videogame. Fizeram pensar na relação entre biblioteca e videogame e induziram a fazer uma sucinta verificação se existem bibliotecas que disponibilizam videogames em seu espaço. Foi descoberto que sim, não no contexto nacional, mas em bibliotecas do exterior, a *American Library Association*, por exemplo, apóia o videogame e afirma que “Videogames nas bibliotecas encorajam jovens usuários a interagirem uns com os outros, trocar experiências, inclusive com adultos, e desenvolver novas estratégias de jogo e de aprendizado”. (SANDRINELLI, 2013). Estes exemplos despertaram a curiosidade em saber qual seria a receptividade das bibliotecas e dos usuários em relação aos videogames em nosso cenário.

A leitura continua atrás de diversas atividades de lazer, tal como assistir televisão, ouvir música, descansar, etc. Instituto Pro Livro (IPL, 2012). Estas atividades também são interessantes e significativas, mas estão muito a frente na preferência de grande parte das pessoas. Perante esta realidade também é competência do bibliotecário trabalhar para oferecer propostas de estímulo à leitura,

leitura por prazer, não apenas por obrigação, pois quem aprecia a leitura em suas diversas formas acaba por obter mais conhecimento, tornar-se mais reflexivo, deter o domínio da escrita, conhecer seus direitos e deveres como cidadão, divertir-se, dentre tantos outros benefícios.

É interessante verificar o que pensam os bibliotecários e o público que se interessa em jogos, se consideram relevante ou não a relação entre biblioteca e videogame.

Também é notória a diminuição do fluxo de leitura dos adolescentes, pois esses não são tão estimulados a lerem quanto às crianças em fase de alfabetização. Trazer jovens jogadores para o ambiente da biblioteca os aproximará dos livros e quem sabe serão estimulados a começarem uma nova leitura.

A maior parte dos jogos de videogame são voltados para a interatividade entre as pessoas, mesmo que on-line, atividade social assim como outras atividades dentro das bibliotecas, como por exemplo saraus, hora do conto, jogos de tabuleiro, teatros, oficinas, etc. As bibliotecas têm como opção mais uma ferramenta para atender as necessidades de seus usuários e atrair novas pessoas para as bibliotecas, além de oferecer grupos de debates sobre jogos e torneios quando há recursos para isso.

Diante destas perspectivas cabe verificar as concepções e receptividades de bibliotecários e usuários jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas e de que forma os videogames podem contribuir para ampliar os serviços das bibliotecas, cobrindo um grupo interessado em jogos eletrônicos, grupo este que atinge as mais diversas faixas etárias, devido à ampla modalidade e complexidade dos jogos, não somente de crianças e adolescentes. Além de averiguar de que forma o bibliotecário pode trabalhar com estas questões dentro de unidades de informação.

Atingir um público apreciador de determinadas atividades de lazer também é uma forma de ampliar o olhar bibliotecário para determinados nichos e aproximar cada vez mais a população das bibliotecas e da leitura. Boa parte das crianças de hoje já nascem em um ambiente que oferece as mais diversas tecnologias e formas de interação, dentre elas os videogames. Diante disso seria interessante trazer para o ambiente das bibliotecas estas tecnologias, já que a população está familiarizada com as mesmas, além de disponibilizar estas tecnologias para as pessoas que não

têm acesso a elas. A biblioteca é um espaço vivo, aberto para a leitura, debates, atividades culturais, contação de histórias e quem sabe aberta para torneios, uma coleção de jogos e grupos de debate voltados para jogos eletrônicos, dessa forma expandindo cada vez mais os serviços da biblioteca.

Diante das questões mencionadas anteriormente pretende-se verificar a receptividade de bibliotecários e usuários jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas. Para a realização desta pesquisa serão aplicados dois questionários, distribuídos entre a Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul (BPE), a Rede Marista de Colégios e os Fóruns de videogame Gamevício, Uol Jogos e Tribo Gamer. A escolha da BPE para ajudar a sustentar esta pesquisa se deu devido a diversidade de personagens que formam seu grupo de usuários e para poder verificar através das experiências dos bibliotecários que atuam na BPE, quais são as suas concepções acerca do videogame e a biblioteca, principalmente no campo das Bibliotecas Públicas. Da mesma forma, a escolha da Rede Marista de Colégios foi reforçada porque é uma rede de grande proporção, em que se poderia contar com a participação de um número elevado de alunos e bibliotecários, além de a instituição ter uma vasta preocupação com a ação pedagógica. Já a pesquisa através dos fóruns de videogame, se tornou necessária para garantir que apreciadores de videogames participassem efetivamente da pesquisa, pois muitos não se encontram nas bibliotecas.

2 OBJETIVOS

Os objetivos do trabalho pretendem verificar a receptividade de bibliotecários, usuários e jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas conforme o objetivo geral, que foi o foco do trabalho e os objetivos específicos que foram as operações utilizadas para que fosse atingido o objetivo geral da pesquisa.

2.1 OBJETIVO GERAL

Verificar a receptividade de bibliotecários e usuários jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas.

2.1.1 Objetivos específicos

- a) verificar se os videogames podem auxiliar as bibliotecas escolares e públicas a atingirem seus objetivos;
- b) identificar quais os serviços que as bibliotecas podem oferecer para os seus usuários em relação aos videogames;
- c) identificar o perfil dos jogadores de videogame para compreender se as bibliotecas podem dar suporte as suas necessidades.

3 CONTEXTO DO ESTUDO

O estudo é contextualizado na Biblioteca Pública do Estado Rio Grande do Sul, nas Bibliotecas dos Colégios da Rede Marista do Rio Grande do Sul que possuem um bibliotecário responsável e nos fóruns de videogame, Gamevicio, TriboGamer e Uol Jogos.

3.1 BIBLIOTECA PÚBLICA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

A Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul presta atendimento atualmente na Rua dos Andradas nº 736, na Casa de Cultura Mario Quintana, no Centro de Porto Alegre.

A biblioteca oferece diversos serviços, tal como: Acesso ao catálogo manual e on-line por títulos, autores e assuntos; acesso gratuito a internet e e-mail; empréstimo domiciliar de livros, mediante cadastramento; elaboração de fichas catalográficas; leitura e pesquisa local; orientação à pesquisa bibliográfica; orientação para registro do Direito Autoral e ISBN; pesquisa em documentação referente ao Rio Grande do Sul e impressões em Braille na sua Audioteca, para pessoas com deficiência visual.

Sua história começa ainda na Província de São Pedro, durante o reinado de D. Pedro II. Em 30 de março de 1871 o deputado João Pereira da Silva Borges Fortes Filho apresentou à Assembléia Provincial do Rio Grande do Sul um Projeto de Lei pedindo a criação de uma biblioteca oficial. Este projeto foi aprovado em abril do mesmo ano pelo então presidente da província Francisco Xavier Pinto de Lima. Em 21 de janeiro 1977 a BPE foi instalada e aberta ao público possuindo 1809 obras em 3.566 volumes.

Em 1891 o Rio Grande do Sul sofre forte influência do pensamento positivista de Augusto Comte. Na mesma época Julio de Castilhos elabora a Constituição do Estado seguindo uma orientação positivista, uma ideologia que era ao mesmo tempo progressista e autoritária, características que marcaram o governo de Júlio de Castilhos e definindo os rumos do Partido Republicano no sul do Brasil. Borges de Medeiros deu continuidade a obra política e administrativa do Castilhismo, a BPE é influenciada por este pensamento.

Em 1906 foi anexada ao então recém criado Arquivo Público. Na mesma época o poeta parnasiano e Diretor da Biblioteca, Vitor Silva empenha-se em dar novas características a instituição, procurando normas técnicas para os catálogos e introduzindo a Classificação Decimal Universal (CDU) na organização do material bibliográfico.

Em 1912 inicia-se a primeira etapa da construção da BPE. Em 1915, transfere-se para a sede atual na Rua Riachuelo, esquina com a General Câmara. A biblioteca foi construída por sugestão de Vitor Silva e projetada por engenheiros das Obras Públicas do Estado. A sua fachada e o seu interior apresentam influência da doutrina positivista utilizando vários estilos em sua representação. O prédio foi inaugurado durante as comemorações do centenário da independência do Brasil em 7 de setembro 1922.

Figura 1 - Prédio da BPE em 1922



Fonte: Site da Biblioteca do Estado do Rio Grande do Sul

Em 1986 o prédio da Biblioteca foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado (IPHAE) e em 2000 foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

A partir de 1996 a BPE passa por um processo de modernização com a informatização do processamento técnico da Biblioteca e constituído o setor de multimeios que oferece acesso gratuito a internet, e-mail, videos e CD-ROM. A Biblioteca passa por projetos culturais e do restauro do patrimônio bibliográfico, artístico e arquitetônico, por esta razão a biblioteca presta atendimento atualmente na Casa de Cultura Mario Quintana. (BIBLIOTECA PÚBLICA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL, 2014).

3.2 REDE MARISTA

A Rede Marista é uma Instituição Católica com foco na educação, foi fundada na França em 1817, por São Marcelino Champagnat e chegou ao sul do Brasil em 1900.

A presença Marista no Brasil é organizada em três províncias e um distrito: Província Marista Brasil Centro-Norte, Província Marista Centro-Sul, Distrito Marista da Amazônia e Província Marista do Rio Grande do Sul e Brasília, a qual esta última é parte integrante do objeto de estudo desta pesquisa, mas somente os colégios que contam com bibliotecários. Os Colégios da Rede Marista que integram esta província e fazem parte desta pesquisa são: Colégio Marista Assunção; Colégio Marista Champagnat; Colégio Marista Graças; Colégio Marista Ipanema; Colégio Marista João Paulo II; Colégio Marista Pio XII; Colégio Marista Rosário; Colégio Marista São Francisco e Colégio Marista São Pedro.

A Rede está presente em 18 cidades do Rio Grande do Sul e em Brasília, possui cerca de 50 mil estudantes, 60 mil atendidos e 10 mil colaboradores dentre eles os Irmãos Maristas e profissionais de diversas áreas do conhecimento. A Rede Marista congrega colégios, unidades sociais, a Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) que integra o Hospital São Lucas, o Instituto do Cérebro, o Parque Tecnológico, o Museu de Ciência e Tecnologia dentre outras unidades universitárias.

No Distrito Marista da Amazônia a rede também oferece apoio para a realização de projetos de educação e também atua na animação vocacional de Irmãos e Leigos Maristas.

A Rede Marista possui diretrizes que norteiam sua atuação, tal como Missão, Visão e Valores. A Missão da instituição é Evangelizar crianças, jovens e adultos, segundo o carisma Marista, com vista a formar cidadãos comprometidos com uma sociedade justa e fraterna. (REDE MARISTA, 2014; UNIÃO MARISTA DO BRASIL, 2010). A visão Marista é Tornar-se uma referência no exercício da missão de evangelizar, por meio da educação, no Rio Grande do Sul e no Brasil. Já os valores da Rede Marista são: Amor ao trabalho; Audácia; Espírito de família; Espiritualidade; Presença; Simplicidade e Solidariedade.

3.3 FÓRUNS GAMEVICIO, UOL JOGOS E TRIBO GAMER

A GameVício é conhecida por ser o maior site do Brasil especializado em jogos e tecnologia, com mais de 1 milhão de membros cadastrados. Os visitantes podem publicar suas notícias, vídeos opiniões e dúvidas no site e no fórum. Na última consulta para esta pesquisa o fórum contava com 160.386 tópicos, 1.932.714 mensagens e 3.310.059 membros. (GAMEVICIO, 2014).

Quanto ao Uol Jogos, na última consulta da autora, o seu fórum contava com 6.906.343 tópicos, 172.719.638 mensagens e 768.726 membros. Segundo a própria UOL, ela é a maior empresa brasileira de conteúdos de serviços e internet. Possui uma plataforma completa de produtos e serviços da Internet, nas áreas de publicidade online, comunicação, comércio eletrônico, hospedagem e segurança. (UOL, 2014).

Em relação a Tribo Gamer o site informa que é o maior site de traduções de jogos do Brasil, com notícias sobre jogos, tecnologia, informática, hardware, fórum, vídeos e downloads. Seu fórum possui 153.429 mensagens, 13.243 tópicos e 767.032 membros. (TRIBOGAMER, 2014).

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico permitiu o embasamento acerca do videogame e a biblioteca nos dias de hoje. Através do referencial teórico foi possível com base em pesquisas anteriores a análise dos videogames, frente a sua história, seus conceitos, sua relação entre as diversas gerações da sociedade, o tipo de leitura que proporciona e a sua relação com as bibliotecas. Os itens do referencial teórico encontram-se abaixo.

4.1 CONCEITO DE JOGO

O jogo é uma atividade voluntária, coordenada através de regras e tem como característica absorver o jogador por completo dentro do contexto do jogo. De acordo com Huizinga (2000, p. 22):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, [. . .] acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 22)

Por ser diferente da vida cotidiana os jogos muitas vezes funcionam como uma "válvula de escape", em que retira o jogador da monotonia diária e altera sua rotina. Os jogos não fazem parte da vida real, mas funcionam como um mundo a parte em que o jogador se vê inserido em um lugar dotado de regras específicas. O jogo é "uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está 'só fazendo de conta' ou quando está 'só brincando'." (HUIZINGA, 2000, p. 9)

O jogo é destinado a adultos e crianças, os objetos lúdicos dos adultos são chamados de jogos ao serem definidos por sua complexidade (GUIMARÃES, 2011, p. 40). Os jogos perdem a graça se não provocarem no jogador a resolução de problemas e desafios.

O jogo é uma atividade dotada de regras, promove a interação e a formação de grupos sociais em que o jogador se sente importante por participar. Conforme Juul¹ (2003, *apud* SILVEIRA, 2013, p. 56):

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, apresenta resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador esforça-se para influenciar o resultado, e sente-se ligado a esse, as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003, *apud* SILVEIRA, 2013, p. 56)

É possível compreender o jogo como uma atividade em que participa apenas pessoas interessadas em desempenhar as suas propostas e seguir as suas regras. Da mesma forma, verifica-se que os jogos tem um caráter forte de imersão e são capazes de a qualquer momento, absorver inteiramente o jogador (HUIZINGA, 2000, p. 9), além de incitar no jogador o emprego de um esforço para concluir os desafios propostos.

No contexto dos jogos eletrônicos não é muito diferente, "[. . .] a estrutura de cada *game* é formada pelas regras, pois sem as regras o ato de jogar seria irregular e nebuloso" (SILVA, 2013, p. 110) e os jogadores ou *gamers*² também "mergulham" nos jogos e vivenciam as experiências que eles proporcionam:

O [. . .] jogo não é um mero passatempo, então o jogo eletrônico, o *game* também não o é. O *game* possui significado para quem joga, seja porque é jogando que o *gamer* se sente plenamente realizado e se liberta de suas frustrações da vida real, seja porque é jogando que o *gamer* consegue se divertir e entreter a si mesmo verdadeiramente. Talvez os jogadores estejam procurando no *game* motivos para continuar na realidade ou até mesmo formas de mudá-la. (SILVA, 2013, p. 56, grifos do autor)

Huizinga (2000) diz que os jogos são desenvolvidos dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, mas ao contrário desta afirmação, os jogos eletrônicos podem ser desempenhados on-line, duram até meses e só são interrompidos por outras atividades diárias, mas o contexto dos jogos eletrônicos não

¹ JUUL, J. Games telling stories? A brief note on games and narratives. In: Games Studies: international journal of computer game research, v.1, n.1, jul. 2001.

² Indivíduo que joga jogos em meios eletrônicos, tal como consoles e computadores.

eram pensados na época, pois estes ainda não existiam e a obra de Huizinga foi publicada ainda na década de 1930. (SILVEIRA, 2013, p. 55).

No entendimento de Huizinga (2000, p. 11), o jogo provoca uma tensão que o torna mais interessante:

É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 11)

Talvez, por este motivo o jogo tem um forte caráter social, pois quanto mais pessoas jogam, o elemento competitivo aumenta e torna o jogo mais interessante. Entretanto, de acordo com Silva (2013, p. 59) nem sempre o jogo traz características de competição, pois o *game* pode ser:

[. . .] um ato de demonstração de determinação e comprometimento, é estar presente quando companheiros de jogo precisam de você, é estudar o jogo e todo o universo que o envolve para melhorar o seu conhecimento e sua experiência enquanto joga. Talvez o ato de jogar um *game*, seja um ato de evolução, evolução da experiência de jogo e evolução como ser humano. (SILVA, 2013, p. 59)

O jogo provoca diversas habilidades e sentimentos em quem o joga. "O jogo lança sobre nós um feitiço: é 'fascinante', 'cativante'." (HUIZINGA, 2000, p. 11). O jogo desenvolve capacidades, fascina, forma laços e diverte. Diante das questões discutidas até o momento cabe a análise de dois perfis na sociedade nos dias de hoje, como pode ser visualizado no tópico a seguir.

4.2 HISTÓRIA DO VIDEOGAME

Os jogos eletrônicos nasceram há pouco mais de 50 anos e neste meio tempo cresceram e ocuparam um imenso espaço na sociedade de maneira impressionante. Neste período o videogame passa "de um lugar de menosprezo dos críticos e teóricos de cultura, [. . .] visto como um empobrecimento cultural ou como nocivo, até sua legitimação como um produto cultural." (SILVEIRA, 2013, p. 66).

O videogame, se entendido como produto de entretenimento, cultural e de informação, torna-se de grande interesse para esta pesquisa e diante destes preceitos cabe conhecer a história do videogame para auxiliar a compreender a sua posição nos dias de hoje.

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram em laboratórios e não eram comercializados. Surgiram em 1958, através da criação de William Higinbotham, físico do Laboratório Nacional de Brookhaven, que utilizou o osciloscópio para criar o primeiro protótipo de um jogo eletrônico, *game*³ que ficou conhecido informalmente por *Tennis for Two*. Este jogo era desempenhado em uma máquina enorme e tinha como objetivo a função básica de rebater uma bolinha, assim como um jogo de tênis. Este jogo era controlado por dois jogadores através de um computador analógico e com dois seletores circulares. (SILVEIRA, 2013; GUIMARÃES, 2011).

Há divergências de opiniões sobre o início da história dos jogos eletrônicos, ela delinea-se a partir de 1958, mas o momento do "*big-bang*" não é compartilhado entre os teóricos, já que uns atribuem o marco inicial à invenção de William Higinbotham e outros ao alemão Baer, que em 1972 lançou o Magnavox Odyssey (SILVEIRA, 2013, p. 66). Outros ainda atribuem a invenção dos jogos eletrônicos a Alexander S. Douglas, que em 1952 através de sua tese de doutorado desenvolveu o OXO Noughts and Crosses, jogo que simulava o já conhecido "jogo da velha". (OLIVEIRA, 2011).

Em 1962 Steve Rushel desenvolveu o jogo *SpaceWar*, jogo em que simulava um duelo de duas naves na tela. Rushel era estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT) e o jogo foi resultado de seu curso de doutorado. *SpaceWar* foi desenvolvido com um equipamento chamado PDP-1 que permitia, como uma de suas atribuições, realizar simulações astronômicas, labirínticas e gráficas. O jogo obteve grande sucesso e foi o jogo mais copiado da *ArpaNet*⁴. (SILVEIRA, 2013; GUIMARÃES, 2011).

Em 1966 Ralph Baer criou um equipamento eletrônico de baixo custo que rodava jogos na televisão, este equipamento tinha o intuito de servir como uma ferramenta para o treinamento bélico. No fim de 1970, Ralph fez um contrato com a

³ Jogo Eletrônico

⁴ Advanced Research Projects Agency Network (ARPANet) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, foi a primeira rede operacional de computadores à base de comutação de pacotes, e o precursor da Internet.

empresa Magnavox para produzir o console Magnavox Odyssey, o primeiro videogame da história (SILVEIRA, 2013; OLIVEIRA, 2011). Xavier⁵ (2010, *apud* SILVEIRA, 2013, p. 66) afirma que o Magnavox Odyssey era "[. . .] muito diferente dos modelos atuais, sem som, sem cores ou placares, sendo necessário que a tela da tv fosse coberta por transparências plásticas, para modificar a jogabilidade." Estes papéis serviam para simular algum cenário ou para dar cores aos jogos. O sucesso deste console não durou muito e em seguida caiu em esquecimento.

Em 1970, Nolan Bushnell adapta o jogo *SpaceWar* e cria o *Cumputer Space*, equipamento em que ficou trabalhando durante sete anos. Este equipamento funcionava em uma cabine de fibra de vidro e foi comercializada pela *Nutting Associates*, foi o início da era dos *Arcades* que no Brasil popularmente foram batizados de fliperamas. Em 1972 Bushnell em sociedade com Ted Dabney fundou a empresa Atari e em seguida lança o jogo *Pong*, inspirado no jogo de Ralph Baer. Ao contrário dos jogos do *Odyssey*, *Pong* possuía um sistema de memória que permitia a contagem dos pontos sozinho, no *Odyssey* os jogadores tinham que anotar os pontos em bloquinhos que vinham com os jogos. *Pong* possui este nome porque foi baseado no barulho que o circuito do jogo faz quando a bola é rebatida. Este jogo torna a Atari famosa e a empresa também lança o *Pong* doméstico, o *Home Pong*, também conhecido como "o console de um jogo só". Em 1974 é lançado o *Shark Jaws*, primeiro jogo a ter personagens animados e que foi lançado devido a efervescência do filme Tubarão. Em 1975 é lançado *Midway Gunfight* e em 1976, *Night Driver* (GUIMARÃES, 2011; OLIVEIRA, 2011; SILVEIRA, 2013).

Aos poucos a tecnologia cinematográfica foi inserida nos jogos. *Space Wars* utilizou os gráficos que consagraram o filme *Star Wars*. Já o jogo *Speed Freak* utilizou o primeiro simulador de direção. Os jogos passaram a usar acessórios tais como volantes pedais, marchas, gráficos e criar no jogador o efeito de imersão (SILVEIRA, 2013, p. 67).

Em 1978 inicia-se a era dos games coloridos com *Space Invaders*, jogo desenvolvido pela empresa Taito. No decorrer dos anos os games foram provocando grande interesse nas pessoas e desse modo foram lançados outros títulos, tal como *Asteroids* (1979); *Galaxian* (1979); *Pac-Man* (1980); *Stern Berzerk* (1980); *Williams*

⁵ XAVIER, A. C. A dança da linguagem na web: critérios para a definição de hipertextos. In: SILVA, T. C; MELLO, H. (Orgs.) CONFERÊNCIA DO CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIN, 5., Belo Horizonte: UFMG, 2007.

Defender (1980); Donkey Kong (1981), etc. Jogos produzidos por diversos desenvolvedores (GUIMARÃES, 2011, p. 40).

Novas evoluções tecnológicas vão permitir que os jogos, até então monocromáticos, ganhem cores. Posteriormente, a tela de bônus, o som e a iluminação vão compondo o cenário da construção dos jogos e tornando-se aspectos relevantes na sua construção de sentidos. Seguindo essa evolução, são lançados *Galaxian*, uma batalha em 8 bits *color*; *Galaga*, em 1983, o primeiro com uma tela de bônus; *Gorf*, que inova no sistema de som Votrax, opera o processamento de fonemas, conseguindo até vinte e cinco expressões, além de, aproveitando os recursos, ser o primeiro a trazer, para o cenário negro, um palco iluminado. (SILVEIRA, 2013, p. 68, grifos do autor)

No âmbito dos consoles, até o momento, existem 8 gerações. A primeira geração, como vimos anteriormente, iniciou-se com o Magnavox Odyssey (1972) e após foi lançado de *Home Pong* (1975), outros consoles também foram lançados, porém com menos repercussão. Os demais consoles que surgiram durante a primeira geração nada mais fizeram do que tentar copiar o sucesso de *Home Pong*, apesar disso estes consoles ajudaram a agitar o mercado de videogames (OLIVEIRA, 2011, p. 96). Segue abaixo quadro com os principais consoles lançados até o ano de 2014. A data de lançamento se refere ao primeiro lançamento, sem nenhum país específico.

Quadro 1 - Principais consoles lançados entre 1972 e 2014 (Continua)

Geração	Nome	Fabricante	Ano
Primeira Geração	Magnavox Odyssey	Magnavox	1972
	Home Pong	Atari	1975
	Coleco Telstar	Coleco	1976
	Tele-Spiel ES -2201	Philco/Ford	1977
	Nintendo Color TV Game	Nintendo	1977

Quadro 1 - Principais consoles lançados entre 1972 e 2014 (Continuação)

Geração	Nome	Fabricante	Ano
Segunda Geração	Fairchild Channel F	Fairchild Semiconductor	1976
	Atari 2600	Atari	1977
	Intellivision	Mattel	1980
	Atari 5200	Atari	1982
	ColecoVision	Coleco	1982
Terceira Geração	Super Famicom	Nintendo	1983
	Atari 7800	Atari	1984
	Master System	Sega	1986
	NES	Nintendo	1986
Quarta Geração	Mega Drive/Genesis	Sega	1988
	Super Nintendo	Nintendo	1991
	Sega CD	Sega	1991
	Neo-Geo	SNK	1991
Quinta Geração	3DO Interactive Multiplayer	The 3DO Company	1993
	Atari Jaguar	Atari	1993
	Sega Saturn	Sega	1994
	Playstation	Sony	1994
	Nintendo 64	Nintendo	1996
Sexta Geração	Dreamcast	Sega	1998
	Playstation 2	Sony	2000
	Gamecube	Nintendo	2001
	Xbox	Microsoft	2001

Quadro 1 - Principais consoles lançados entre 1972 e 2014 (Continuação)

Geração	Nome	Fabricante	Ano
Sexta Geração	Playstation 3	Sony	2006
	Nintendo Wii	Nintendo	2006
Oitava Geração	Wii U	Nintendo	2012
	Playstation 4	Sony	2013
	Xbox One	Microsoft	2013

Fonte: Guimarães (2011, p. 42) e Revista Nintendo Blast

Os jogos eletrônicos também desenvolveram-se nos computadores em paralelo aos consoles. O desenvolvimento de periféricos facilitaram o uso do homem com os computadores, principalmente o mouse. O "[. . .] mouse foi inventado por Douglas Engelbart em 1968 e revolucionou a interação humana com o computador." (GUIMARÃES, 2011, p. 42). A vantagem dos computadores sobre os consoles é a possibilidade de serem conectados a vários periféricos, tal como os *Joysticks*, controles para jogar os jogos; volantes; óculos de realidade virtual, etc. (GUIMARÃES, 2011, p. 42).

O primeiro computador pessoal a obter sucesso comercial foi o MSX, desenvolvido pela Microsoft em 1983. Esse computador apresentava na época um alto desempenho em relação a concorrência. Este computador ficou famoso no mundo inteiro pelo custo relativamente baixo, pela possibilidade de conectá-lo a televisão e pelos milhares de softwares desenvolvidos para ele, inclusive jogos. O MSX consolidou o uso de computadores para jogos eletrônicos até os dias de hoje.

4.3 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS

Para auxiliar na compreensão do uso do videogame como suporte de informação é conveniente verificar a relação das pessoas com este suporte e outras mídias a fim de compreender a sociedade hoje. Atualmente dois perfis na sociedade se destacam: o do nativo digital e do imigrante digital. Nativo digital é aquele indivíduo que já nasceu em um ambiente repleto de tecnologias digitais e desde cedo convive com estas tecnologias e as manuseia habilmente. Por sua vez, o imigrante digital é aquele que viveu um período de transição, vivenciou um momento

anterior ao surgimento destas tecnologias digitais e com a aparição destas teve de se adaptar e compreender suas funcionalidades.

De acordo com Prensky⁶ em entrevista cedida a Gomes, nativos digitais e imigrantes digitais conceituam-se da seguinte forma:

Nativos digitais são aqueles que cresceram cercados por tecnologias digitais. Para eles, a tecnologia analógica do século 20 --como câmeras de vídeo, telefones com fio, informação não conectada (livros, por exemplo), internet discada-- é velha. Os nativos digitais cresceram com a tecnologia digital e usaram isso brincando, por isso não têm medo dela, a veem como um aliado. Já os imigrantes digitais são os que chegaram à tecnologia digital mais tarde na vida e, por isso, precisaram se adaptar. (PRENSKY⁷, *apud* GOMES, 2011)

Prensky (*apud* GOMES, 2011) afirma que os imigrantes digitais muitas vezes têm dificuldades de se adaptar a estas novas tecnologias e de deixar antigos métodos para trás. Exemplos disso são imprimir e-mails ou não usar a internet como primeira fonte de informação.

Entretanto os nativos digitais estão acostumados a receber informações rapidamente, realizar múltiplas tarefas e estão sempre conectados. Conforme Prensky (2001, p. 3) os nativos digitais:

[. . .] cresceram na "velocidade rápida" dos vídeo games e MTV. Eles estão acostumados à rapidez do hipertexto, a baixar músicas, ter telefones em seus bolsos, uma biblioteca em seus laptops e mensagens instantâneas. Eles estiveram conectados a maior parte ou durante toda suas vidas. Eles têm pouca paciência com palestras, lógica, passo-a-passo, e instruções que "ditam o que se deve fazer". (PRENSKY, 2001, p.3, tradução nossa)

Dessa maneira é possível compreender que estas gerações mais novas que já nasceram "conectadas" e familiarizadas com as novas tecnologias não se sentem plenamente satisfeitas com os métodos antigos de aprendizado e com atividades monótonas.

⁶ Autor que cunhou as expressões "nativos" e "imigrantes digitais".

⁷ GOMES, Patrícia. Leia a entrevista do autor da expressão 'imigrantes digitais'. **Folha de São Paulo**, São Paulo, out. 2011. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/educacao/2011/10/983798-leia-entrevista-do-autor-da-expressao-imigrantes-digitais.shtml>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

Os jogos digitais podem despertar o interesse dos nativos digitais, conforme diz Prensky (2001, p. 4):

Minha preferência pessoal para ensinar os Nativos Digitais é inventar jogos de computador para fazer o trabalho, até mesmo para o conteúdo mais sério. Além disso, é um idioma com o qual a maioria deles está familiarizado. (PRENSKY, 2001, p. 4)

Os videogames podem levar o jogador a ter reflexões e a desenvolver estudos sobre o conteúdo dos jogos. Silva (2013, p. 88) ressalta:

Como elemento importante da vida digital, talvez a opção que surge através dos *games* vá além de estudar, pode se chegar ao desenvolvimento artístico, pode ser uma trilha para expandir a experiência da vida real. Com o *game* o ser humano pode jogar, estudar, dramatizar e refletir. (SILVA, 2013, p. 88)

Uma das maneiras de atrair os jovens, os chamados nativos digitais para as bibliotecas é através dos videogames, pois é necessário que as bibliotecas se mantenham atualizadas e abertas as novas tendências e tecnologias para atenderem as necessidades informacionais de sua comunidade de forma plena e atualizada. Mais do que nunca o papel do bibliotecário se torna necessário, diante de tantas fontes de informação cabe a esses profissionais orientar as pessoas a manipular e analisar as informações contidas em meio digital. Da mesma forma que estas fontes de informação devem estar disponíveis para as pessoas que tem afinidades com estas tecnologias, elas também devem estar a disposição de quem as considera um mundo novo a ser explorado e através da mediação do bibliotecário receber auxílio e orientação para o manuseio destas fontes de informação. Para uma compreensão mais apurada dos possíveis usuários das bibliotecas e unidades de informação é de grande importância que o profissional da informação conheça o perfil de seus usuários, sejam eles, Veteranos, Baby Boomers, Geração X, Y, ou Z, como é possível conferir no próximo tópico.

4.4 VETERANOS, BABY BOOMERS, GERAÇÃO X, Y E Z

Para entender melhor os nativos e imigrantes digitais é interessante discorrer das gerações de veteranos, Baby Boomers, Geração X, Y e Z.

Os veteranos são as pessoas nascidas entre 1922 e 1945, possuem entre 69 e 92 anos. São nascidas entre duas guerras mundiais e passaram por grandes crises financeiras, receberam disciplina rígida, foram educadas para valorizar o trabalho, obedecer as hierarquias e não comprar nada que não possam pagar à vista devido ao seu histórico durante crises financeiras. Conforme Malafaia (2011):

Os Veteranos seriam os membros da geração que cresceu influenciada pela Grande Depressão, pela Segunda Guerra Mundial e pelo Muro de Berlin, tendo entrado no mercado de trabalho entre os anos 50 e 60. Seus principais valores são a lealdade aos patrões, a crença no trabalho duro, no status quo e em figuras de autoridade. (MALAFAIA, 2011. p. 3)

Já os Baby Boomers são os nascidos entre 1946 e 1964, são pessoas com amplo desejo de crescer profissionalmente, fiéis as organizações e crentes que podem mudar o mundo politicamente. São de uma geração contrária as ditaduras e governos tirânicos. Este nome se dá devido a alta taxa de natalidade após a segunda guerra mundial. No Brasil, os principais marcos foram o movimento hippie e a Ditadura Militar. (MALAFAIA, 2011. p. 3).

De acordo com Robbins (2005, p. 56) *baby boomer* caracteriza-se da seguinte forma:

Os *Baby Boomers* ingressaram na força de trabalho entre meados dos anos 60 e meados dos anos 80, foram muito influenciados pelos movimentos de direitos civis, pelos Beatles, pela Guerra do Vietnã e pela competição do "*baby boom*". Eles carregaram consigo uma boa parcela da "ética hippie" e da desconfiança na autoridade, mas valorizam muito a realização pessoal e o sucesso material. São pragmáticos e acreditam que os fins podem justificar os meios. Eles veem as organizações que os empregam como meros veículos para as suas carreiras pessoais.

A geração X corresponde aos nascidos entre 1965 e 1979, são mais apáticos politicamente devido as frustrações da geração anterior, buscam equilíbrio entre a vida pessoal e profissional. Tiveram suas vidas moldadas pela globalização, pela

carreira profissional do pai e da mãe, pela MTV, pela Aids e pelos computadores. (ROBBINS, 2005, p. 56). Segundo Tapscott (2010):

São o segmento mais velho da população cujos hábitos de uso de computadores e da internet se parecem com os da Geração Internet [também conhecida por geração Y]. Por isso fornecem a experiência adulta mais próxima a partir da qual podemos começar a prever como a geração internet dominará o universo digital. [...] A Geração X considera o rádio a tevê, o cinema e a internet como mídias não especializadas, disponíveis para que todos acumulem informações e apresentem seu ponto de vista. (TAPSCOTT, 2010, p. 26)

A "Geração Y", também conhecida por "Geração Tecnologia" ou "Geração Internet", corresponde aos nascidos entre 1980 e 1993, pertencem ao grupo dos 'nativos digitais' e foi a primeira geração a ter contato com o mundo tecnológico desde pequenos. São imediatistas, vivem na velocidade da internet e são muito mais críticos devido ao maior contato com o mundo digital.

"Filhos de pais super protetores, aprenderam a se acostumar com a lacuna deixada pelos pais *workaholics*, que, para compensar a sua ausência, lhes davam tudo o que queriam." (MALAFAIA, 2011. p. 7). Esta geração cresceu em um ambiente próspero e por isso são mais otimistas em relação a economia e em acreditarem em si mesmos. São indivíduos que valorizam muito o dinheiro, querem tudo o que ele pode comprar e buscam o sucesso financeiro. (ROBBINS, 2005, p. 56).

Por último segue a "Geração Z", esta geração faz parte dos 'nativos digitais' e também são conhecidos como "Homo Zapiens". Esta geração compreende os nascidos a partir de 1993 e ainda se confundem com a "Geração Y". Os que pertencem a "Geração Z" são:

[. . .] totalmente familiarizados com as últimas tecnologias digitais e não encontrariam dificuldade alguma em aprender a lidar com as novidades que aparecem praticamente todos os dias nesse mercado, diferentemente dos membros das gerações que os antecedem. O "Z" vem de "zapear", ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápida e constante com um controle remoto, em busca de algo que seja interessante de ver ou ouvir ou, ainda, por hábito. "Zap", do inglês, significa "fazer algo muito rapidamente" e também "energia" ou "entusiasmo". (KÄMPF, 2011)

A "Geração Z" está sempre conectada, em contato com novas tecnologias e acessam a informação a praticamente todo instante. O uso da internet é superior ao uso dos CD's e do telefone. Estes jovens se trancam no quarto não para se isolar no mundo, mas sim para se plugar nele. (LEVENFUS, 2002, p.51).

Estes jovens têm o hábito de fazer diversas coisas ao mesmo tempo, tal como estudar e ouvir música. São imediatistas e devido a este fator, são muitas vezes impacientes.

É importante destacar estas gerações, pois os indivíduos distribuídos nas categorias acima são os sujeitos que frequentam as bibliotecas, o que auxilia na compreensão dos perfis destes usuários e possíveis comportamentos e posturas que estes podem apresentar.

4.5 A LEITURA ATRAVÉS DOS VIDEOGAMES

Muitas vezes a leitura é associada apenas com a leitura textual, através do papel, dos livros e do hipertexto, mas na verdade existem diversas formas de leitura. A leitura se faz através de imagens, símbolos, sons, tato, etc. Os videogames também proporcionam leituras, formas de interagir e interpretar com as informações contidas na tela.

De acordo com Gee (2003, p. 13), no mundo moderno, a linguagem não é a única e o mais importante sistema de comunicação. Atualmente, as imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e muitos outros símbolos visuais também são significantes. A ideia de diferentes tipos de competências e letramentos, oriundos de artefatos visuais parece ser um dos mais importantes. Um exemplo disto é ser capaz de "ler" as imagens nas publicidades. Existem diversas maneiras de ler essas imagens, maneiras que estão mais ou menos alinhadas com as intenções e interesses dos anunciantes. Saber ler projetos de design de interiores, arte moderna em museus e vídeos na MTV, são outros exemplos. Conforme Silveira (2013, p. 92) no videogame, "[. . .] a leitura do jogo, como texto produzido pelo jogador durante a partida, vai demandar que o leitor aprenda a olhar para o texto e oriente a sua visão para os procedimentos manipuladores 'fazer olhar, sentir, ler e interpretar'."

A leitura no videogame é feita de forma interativa, conforme o jogador joga, descobre e ultrapassa novos níveis, recebe novas informações, imagens e emoções. Se o jogador não se movimentar e não interagir, o jogo não acontece:

Não se pode deixar de sublinhar, ainda, como oposição fundamental, a relação repouso vs. movimento, uma vez que, sem movimento não há jogo. É por meio dos movimentos do jogador que o plano de expressão do jogo é alterado, que os sentidos são encadeados e gerados. Eles existem enquanto possibilidade, estão programados, mas dependem da performance do jogador, das suas escolhas dentro do jogo, para que sejam materializados no plano de expressão do texto. (SILVEIRA, 2013, p. 117)

Ao contrário dos filmes e livros, os games, devido a sua interação, podem proporcionar diversas maneiras para alterar a ordem dos eventos da história. Duas pessoas podem concluir uma mesma etapa do jogo através de meios e informações diferentes. As etapas da história não são pré determinadas de acordo com os seus autores, assim como acontece com os filmes e livros. (GEE, 2003, p. 13). Segundo o entendimento de Silveira (2013, p. 92):

As ações do jogador devem ser efetuadas em sincronia com a velocidade do jogo e do opositor que encontra em cada fase e do tempo e energia disponíveis para o jogador, indicados na barra de vida, para concluir as ações no tempo e de acordo com as bonificações recebidas durante a partida. A leitura, nesse sentido, realiza-se de um modo paradigmático, de escolhas de botões a serem pressionados e ações a serem executadas, e sintagmático, as escolhas dos caminhos que percorre no mapa, para as quais é necessário saber interpretar o hipertexto, traçado pelo designer, para fazer o avatar movimentar-se, subir, descer, escalar, abrir e fechar portas, mover alavancas e objetos. (SILVEIRA, 2013, p. 92)

O narrador do jogo são os designers que desenvolveram o jogo com o objetivo de manipular os jogadores, dando pistas, verdadeiras ou falsas, poderes e a possibilidade de desbloqueio de habilidades de jogar, com maior desempenho uma nova partida de jogo (SILVEIRA, 2013, p. 125). Percebe-se que os games para serem jogados necessitam de leitura, compreensão e interpretação das imagens e símbolos, possuem várias características que se assemelham aos livros e outros suportes de informação. Conforme Silva (2013, p. 54) os *games* possuem uma característica interativa muito forte que provoca no jogador a vontade de envolver-se com a história, sentir-se importante com o papel que está desempenhando e jogar

garante a oportunidade de agir dentro do ambiente ficcional, fazendo com que o jogador possua uma postura ativa enquanto joga. O aluno que joga videogame e que lê um texto impresso na escola, vai precisar de habilidades para desempenhá-las e ambas as atividades reforçam estas habilidades. Os *games* não estão presentes para tomar posse de outras formas de leitura, mas sim, para complementá-las e ampliar as opções entre as fontes de informação.

4.6 VIDEOGAME E BIBLIOTECA

Atualmente há um espaço praticamente em branco referente aos videogames e jogos eletrônicos no âmbito da Biblioteconomia e Ciência da Informação, principalmente no Brasil. Diante desta situação é interessante refletir e considerar alguns aspectos sobre este tema. Considerando que os videogames podem proporcionar benefícios aos jogadores e que estes benefícios estão correlacionados com a missão das bibliotecas, cabe discorrer destes benefícios.

As bibliotecas devem disponibilizar a informação para os seus usuários e de acordo com Seabra (2006), os suportes de games, dentre eles os videogames, são reconhecidos como um suporte de informação:

Os suportes de games emulam informações em diversos formatos. O roteiro do jogo é o ponto de partida para a concepção informativa do game. Enquanto o roteiro traz informações de maneira descritiva, a interface gráfica apresenta o roteiro em forma de elementos gráficos e informações visuais. Na interface, a informação pode ser encontrada de forma explícita, clara, descritiva, objetiva. Ou ainda de forma tácita, subentendida, implícita, silenciosa ou subjacente – para não mencionar o polêmico termo subliminar. (SEABRA, 2006, p.2)

Diante do fato de que os videogames são suportes de informação, cabe o reconhecimento de que estes suportes podem ser implementados nas bibliotecas, assim como os demais suportes oferecidos pelas mesmas.

De acordo com Adams (2009), os videogames podem dar suporte as funções educacionais, sociais, recreacionais, comunitárias e democráticas das bibliotecas. Partindo deste pressuposto cabe verificar de que forma os videogames podem auxiliar nestas funções oferecidas pelas bibliotecas.

Um tipo de biblioteca que pode implementar os videogames entre os seus serviços é a Biblioteca Pública, pois de acordo com o Manifesto da IFLA/UNESCO

sobre Bibliotecas Públicas (1994, p. 1) “A biblioteca pública é o centro local de informação, tornando prontamente acessíveis aos seus utilizadores o conhecimento e a informação de todos os gêneros”. Além de tudo os videogames são uma tendência que está presente há muito tempo, principalmente entre os mais jovens:

Todos os grupos etários devem encontrar documentos adequados às suas necessidades. As coleções e serviços devem incluir todos os tipos de suporte e tecnologias modernas apropriadas assim como fundos tradicionais. É essencial que sejam de elevada qualidade e adequadas às necessidades e condições locais. As coleções devem refletir as tendências atuais e a evolução da sociedade, bem como a memória da humanidade e o produto da sua imaginação. (IFLA, 1994, p. 1)

A biblioteca escolar também pode abrigar atividades relacionadas aos jogos eletrônicos se estas atividades estiverem de acordo com o currículo escolar e “[. . .] oferecer oportunidades de vivências destinadas à produção e uso da informação voltada ao conhecimento, à imaginação e ao entretenimento”. (IFLA, 1999, p. 2).

O Bibliotecário deve estar atendo as novas tendências em relação aos videogames para poder oferecer o amparo adequado nas atividades e eventos ligados aos jogos. Algumas bibliotecas já têm jogos eletrônicos e consoles, além de contar com membros em sua equipe com a devida capacitação para executarem os eventos. (Phillips; Spilver, 2006, p. 80). Uma das missões do Manifesto IFLA/UNESCO (1999) para Biblioteca Escolar dá ênfase a esta questão:

Apoiar todos os estudantes na aprendizagem e prática de habilidades para avaliar e usar a informação, em suas variadas formas, suportes ou meios, incluindo a sensibilidade para utilizar adequadamente as formas de comunicação com a comunidade onde estão inseridos. (IFLA, 1999, p. 2)

As bibliotecas oferecem diversas atividades e jogos, tal como xadrez, jogos de tabuleiro, teatro, dança, oficinas, etc. Além de disponibilizarem suportes como CD's e DVD's.

Os videogames são um recurso para entrar na programação das bibliotecas, seria mais um tipo de jogo a ser disponibilizado, a diferença seria que este jogo estaria disponível em outro tipo de suporte:

Esta pode ser a área mais óbvia em que os games dão suporte aos propósitos da biblioteca. De fato, no passado as bibliotecas já sediaram uma variedade de programações relacionadas a jogos. Ao longo dos anos tem havido clubes de xadrez, jogos de tabuleiro e grupos de RPG de papel e caneta nas bibliotecas. A única grande diferença que estamos considerando aqui é que os jogos em questão são digitais. (ADAMS, 2009, p.199, tradução nossa)

Igualmente, é possível relacionar a hora do conto, uma atividade tradicional entre bibliotecas com os jogos eletrônicos. Da mesma forma em que na hora do conto o ouvinte se identifica com o protagonista e vê o mundo na visão do personagem, os jogos de videogame proporcionam a mesma experiência:

Parte da leitura e da contação de histórias é a enfática identificação com o protagonista da história. Mesmo em horas do conto para crianças pequenas, estamos ensinando as crianças a enxergarem através dos olhos do outro, assim como esperamos a promoção da alfabetização. Jogos de videogame também envolvem uma identificação enfática com o protagonista que é reforçada pela natureza interativa dos jogos. Os jogadores não são apenas encorajados a se identificarem com os personagens, como são dados a eles algum senso de agenciamento na criação e na contação das histórias. (ADAMS, 2009, p.198, tradução nossa)

Conforme Naulin e Seguel, (2010, p. 41), a implementação dos videogames em unidades de informação deve ser baseada nas necessidades dos jogadores e estas necessidades estão divididas em três partes:

O conhecimento é parte da tríade, as outras duas partes são: a soma das vontades das pessoas envolvidas em um projeto assim e a continuidade natural sobre a qual um programa deste tipo se acomodaria, considerando que muitas bibliotecas oferecem tecnologia, acesso a rede e jogos de tabuleiro ou didáticos. Os videogames poderiam ser a fase seguinte. (NAULIN; SEGUEL, 2010, p. 41, tradução nossa)

É de conhecimento geral que os jogos de videogame são muito atrativos, principalmente para as pessoas mais jovens, de acordo com a pesquisa do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE, 2012), 39,4% dos jogadores brasileiros têm entre 12 e 19 anos. Da mesma forma que se tem conhecimento de que os jovens utilizam os jogos de videogame como forma de entretenimento sabe-se que a leitura e a utilização dos serviços das bibliotecas caem entre os adolescentes. Conforme a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, elaborada pelo

Instituto Pro Livro (IPL, 2012) foi constatado que crianças e adolescentes estão lendo menos livros em relação a pesquisa anterior realizada em 2007. A pesquisa demonstra que os alunos em idade escolar são os que mais leem. Entretanto, a maior parte dos jovens leitores estão no Ensino Fundamental, enquanto o percentual de alunos do Ensino Médio leitor é inferior ao não leitor. Diante desta situação é possível confirmar a suposição de que os alunos do ensino fundamental são mais incentivados a desenvolverem as práticas de leitura, enquanto estes incentivos diminuem no ensino médio.

A inserção de jogos de videogame dentro da biblioteca pode ser uma das muitas maneiras de aproximar os jovens da leitura e das próprias bibliotecas. Conforme Alire (2009, p. 6), as atividades relacionadas a *games* são uma forma bem sucedida de trazer adolescentes e pré adolescentes relutantes para a biblioteca. As bibliotecas podem proporcionar uma atividade em um local seguro para os jovens e que promova a interação social através dos games, assim como enfatiza Alire (2009, p. 6) “[. . .] jogar videogames é um meio seguro para aprender e brincar.”

Uma das maneiras de aproximar os jovens das bibliotecas utilizando os videogames é proporcionando torneios de games ou "*game nights*", que são torneios oferecidos no horário da noite, horário em que boa parte das pessoas estão disponíveis para este tipo de evento. Os bibliotecários podem dividir os horários dos torneios em turnos, como por exemplo a manhã e a tarde para as crianças e a noite para os adultos. Estes torneios são uma ótima atividade de entretenimento e que proporcionam a integração entre os usuários da biblioteca. Estas atividades alternativas irão trazer as pessoas para dentro das bibliotecas e aproximá-las das coleções de livros, além de que a implementação de torneios e um novo tipo de coleção pode trazer novos tipos de pessoas, tornando a biblioteca um lugar multifacetado (BRANSTON, 2006).

Muitas vezes os jogos de videogame requerem o exercício das habilidades de leitura e de interpretação de seus jogadores:

Você precisa ser capaz de ler e aprender enquanto você joga jogos de tabuleiro e videogames para participar plenamente e subir para o próximo nível do jogo. Os jogadores precisam de habilidades de alfabetização fortes para aprender as regras, classificar através de informações conflitantes, tomar decisões bem informadas e responder às consequências dessas decisões. (ALIRE, 2009, p. 6, tradução nossa).

Diante destes e muitos outros benefícios que os jogos eletrônicos podem proporcionar, é interessante que os jovens aproveitem seu tempo livre jogando jogos, visitando as bibliotecas e estando próximos dos livros e conseqüentemente da leitura. Conforme Naulin e Seguel (2010, p. 40):

Jovens e adolescentes gostam de videogames porque através deles podem fazer um uso proveitoso de seu tempo livre e socializar com seus colegas, gastar suas imensas energias e ter um tempo para testar suas habilidades físicas e mentais. Essa atividade é em geral realizada em suas casas, sozinhos ou com amigos, mas em ambiente privado. Em suma, a biblioteca é vista como um lugar divertido, mas o fato é que muitos jovens estão se divertindo em outros lugares. (NAULIN; SEGUEL, 2010 p. 40, tradução nossa)

É necessário que haja um investimento nos jovens, porque são pessoas em desenvolvimento de suas capacidades, assim como esclarece Naulin e Seguel (2010, p. 40):

A verdade é que os jovens não são todos iguais e sua cultura grupal não precisa ser necessariamente contra os valores dos adultos ou os que a biblioteca pública tenta propor para sua comunidade local. Qualquer programa que ajude os jovens tem que ser especial, porque eles são especiais. Eles são seres sociais que estão se desenvolvendo biologicamente e sociologicamente, atravessando situações difíceis e que todo dia precisam tomar decisões difíceis sobre o rumo que tomam as suas vidas. (NAULIN; SEGUEL, 2010, p. 40, tradução nossa)

Os videogames não são atrativos apenas para os mais jovens, mas também são para as pessoas de outras faixas etárias. De acordo com o IBOPE (2012) 24,4% dos jogadores brasileiros tem entre 25 e 34 anos e de acordo com outra pesquisa realizada pela empresa IPSOS (2013) e divulgada pela Folha de São Paulo, quase metade dos brasileiros de 10 a 19 anos tem videogame, 44% deste público. Entretanto outras faixas etárias também devem ser consideradas, pois este índice passa para 33% entre adultos de 20 a 29 anos, 29% entre adultos de 40 a 49 anos e 16% da população com mais de 50 anos também possuem estes consoles em suas residências. Conforme o aumento da idade há menos pessoas interessadas em jogos eletrônicos, mas há uma considerável parcela destes grupos que se interessam por este tipo de atividade e esta parcela da população também deve ser considerada ou até mesmo ampliada.

Os jogos são interessantes pois podem oferecer saúde física e mental para os jogadores. Atualmente há diversos consoles com controles e sensores de movimento que fazem com que as pessoas se mexam e pratiquem exercícios jogando, conforme pode ser visto no ANEXO A. Os consoles Nintendo Wii; Wii U; Playstation 3; Playstation 4; Xbox 360 e Xbox One possuem estes controles e sensores. Assim como esclarece Adams (2009):

Muitas bibliotecas têm sediado *Game Nights* ou salas de games para jovens adultos. Os tipos de games que geralmente são usados para atrair os jovens e proporcionar uma experiência social são games de movimento e amplamente sociais. Tais jogos como Dance, Dance Revolution, Guitar Hero, Rock Band ou uma variedade de jogos de Wii são frequentemente mencionados nesse aspecto. Este tipo de atividade com games recreativos proporcionam algum tipo de benefício físico para as pessoas de todas as idades, assim como apoio a atividades sociais e comunitárias. (ADAMS, 2009, p.199, grifo nosso, tradução nossa)

Esses controles e sensores exigem que haja espaço para a execução dos jogos, então é uma questão que deve ser refletida com atenção. Naulin e Seguel (2010, p. 44) advertem:

Ultimamente a tecnologia incorporou jogos que exploram as capacidades ergonômicas dos jogadores, como no caso dos periféricos, tal como o Wiimote da Nintendo. Estes controles exigem que o jogador se mova em uma determinada área para que o personagem virtual o imite. Estes games fazem entrar em jogo a questão do espaço, algo que também deve ser considerado. Alguns jogos deste tipo são: Guitar Hero ou Wii Sports. (NAULIN; SEGUEL, 2010, p. 44)

De acordo com Alire (2009, p. 6), as bibliotecas podem incentivar os idosos a participarem de cursos de informática através de jogos eletrônicos e de acordo com suas experiências na Biblioteca Pública Old Bridge em Nova Jersey nos EUA os idosos queriam continuar a jogar os jogos após as aulas de informática. As bibliotecas podem destacar suas qualidades e serviços através dos jogos, assim como no exemplo anterior, para a promoção de cursos, o incentivo a consulta do acervo, etc.

Os jogos de videogame são interativos e podem reunir a comunidade, amigos e famílias. Segundo o entendimento de Alire (2009) as bibliotecas podem criar em

sua programação atividades para crianças e seus responsáveis. Este tipo de atividade serviria para divertir e para auxiliar o adulto responsável pelas crianças e adolescentes a compreender que é possível aprender através dos puzzles e quebra-cabeças embutidos nos jogos. Adams (2009, p. 200) recorda os benefícios dos jogos de movimento e cita novamente o uso do console Nintendo Wii em torneios em bibliotecas:

O Nintendo Wii com o seu controle sensível ao movimento permite que os jogadores possam executar uma variedade de funções simplesmente movendo o controle de uma maneira lógica. Por exemplo, jogar *Wii Tennis*, o jogador balança o controle como se fosse uma raquete. Um torneio do jogo *Wii Sports* poderia oferecer um divertido evento social e de lazer para todas as idades. Não apenas o controle Wii é compreendido com bastante facilidade como é fácil de operar também, independente de força. Torna-se assim, possível para uma avó competir contra seu neto adolescente e forte, por exemplo. (ADAMS, 2009, p. 200)

Igualmente Naulin e Seguel (2010, p. 44) colaboram indicando sugestões de como implementar os jogos de videogame e torneios nas bibliotecas:

Outro aspecto a considerar é a quantidade de jogadores que podem jogar um único jogo ao mesmo tempo (multiplayer). O avanço dos consoles tem permitido jogos presenciais de até oito jogadores, mas em geral os jogos multiplayer são de duas ou quatro pessoas. Ao pensar nisso, vamos considerar a quantidade de gente que pretende usar o serviço em sua hora crítica. Uma forma de enfrentar essa situação com criatividade é adquirir jogos que não só podem ser jogados por várias pessoas ao mesmo tempo, mas que também são mais rotativos, o que significa que os jogadores passem o controle a seus colegas em intervalos curtos de tempo, os jogos de corrida ou lutas são os melhores neste sentido, ou qualquer jogo que permita que os jogadores se enfrentem entre si. Os jogos deste tipo também permitem a realização de torneios ou campeonatos com métodos similares a um torneio esportivo comum, com pontuação ou eliminação direta. Os jogos que são utilizados com frequência em bibliotecas de outros países e que cumprem os requisitos mencionados são: *Mario Kart Wii*, *Street Fighter IV*, *Super Smash Brothers Brawl* ou *Mario Party*. (NAULIN; SEGUEL, 2010, p. 44, tradução nossa)

As bibliotecas devem determinar em seus torneios se querem focar em um único tipo de jogo ou se estes torneios terão uma grande variedade de games. (PIHILLIPS; SPILVER, 2006, p. 80). Essa escolha deve ser definida de acordo com as realidades da biblioteca e com os recursos que esta tem disponível.

As bibliotecas que disponibilizam acesso a internet também podem sediar torneios. Os usuários podem levar seus computadores pessoais e participarem dos eventos através da rede oferecida pela biblioteca (ALIRE, 2009, p. 199). Em um primeiro momento as atividades relacionadas aos jogos digitais podem parecer difíceis de serem concretizadas, mas se o bibliotecário tiver imaginação e força de vontade pode tentar encontrar soluções para realizar estas atividades.

Como foi mencionado anteriormente os jogos requerem e desenvolvem habilidades de leitura de seus jogadores e também são por si só um tipo de leitura. Os jogos auxiliam no desenvolvimento de letramentos e não somente nas habilidades de leitura tradicionais, mas também em outros tipos de habilidades que o mundo atual exige. As pessoas precisam ser alfabetizadas em uma grande variedade de domínios e os games auxiliam a desenvolver estas habilidades, tal como habilidades de letramento digital e de mídia (GEE, 2004, p. 4). Um exemplo disso é a habilidade pró-ativa que os games proporcionam, tal como a criação de conteúdo sobre games em sites, blogs, guias e a participação ativa entre os jogadores para troca de informações (ADAMS, 2009, p. 198).

Infelizmente muitos jogos de videogame não são traduzidos para o português. Entretanto muitos jogadores acabam superando esta adversidade e aprendendo outros idiomas devido a esta questão. "É de conhecimento geral que muitos jogadores aprendem idiomas estrangeiros graças ao uso de videogames, em especial o idioma inglês, a linguagem em que se apresenta a maioria dos jogos." (NAULIN; SEGUEL, 2009, p. 41, tradução nossa).

Esta questão permite a mais uma reflexão de como os jogos podem ser interessantes em um ambiente de informação, pois os usuários que estiverem jogando um jogo em outro idioma poderão se sentir motivados a consultar os dicionários e obras de referência. Dessa forma "[. . .] pode existir uma relação proveitosa entre jogos de videogame e obras de referência, ou como os jogos mesmos se transformam em um meio de transmissão de conhecimentos." (NAULIN; SEGUEL, 2009, p. 41, tradução nossa).

A oferta de videogames, torneios e outras atividades relacionadas a games pode incentivar a retirada de livros. Os jogadores de games também folheiam e checam os livros da biblioteca (ADAMS, 2007, p. 200). Naulin e Seguel advertem

que o foco dos bibliotecários em relação aos videogames não devem ser apenas os jogos:

Por outro lado, os gêneros de videogames não são tudo, também há outras temáticas: existem jogos medievais fantásticos, góticos com histórias de vampiros, ficção científica, futuristas, velho oeste, etc. Os cenários são muitos. Se a preferência for por jogos com temas que estão presentes nos livros ou filmes da coleção da biblioteca, a tarefa de vincular os diversos materiais bibliográficos com os jogos se torna mais fácil. (NAULIN; SEGUÉL, 2010, p. 43, tradução nossa)

Da mesma forma, as bibliotecas podem desenvolver atividades com os seus usuários para incentivar a leitura e a escrita relacionando estas atividades com os games, a mesma idéia filia-se a Adams (2007, p. 200):

Algumas bibliotecas também criaram clubes do videogame/livro em que o tempo de interação com o videogame é usado como recompensa para a leitura de um determinado número de páginas ou escrever uma resenha de um livro. Esta é uma maneira de linkar leitura com games. Outra maneira de conectar games com a leitura pode ser com um simples 'ponto de jogo', com um display de livros. Por exemplo, se há um lugar disponível para usuários jogarem Civilization ou Age of Empires, games em que jogadores exploram e criam histórias alternativas, um display de livros que incluem histórias escritas por Harry Turtledove ou de não-ficção com tópicos históricos, poderiam ser expostos próximos dos jogos para despertar o interesse dos jogadores. Role-playing games [RPG] de fantasia podem ser acompanhados por uma exposição das obras de autores proeminentes como JRR Tolkien [. . .]. (ADAMS, 2009, p. 200, tradução nossa)

É importante incluir os videogames não somente para atrair mais pessoas para as bibliotecas, o que já é um fator de grande interesse para os bibliotecários, mas também associar os games com outras questões, tal como livros, filmes, política, etc. Atualmente, na sociedade da informação em que se vive, é indispensável que as pessoas tenham domínio da capacidade de avaliar as informações de modo crítico e verificar a qualidade e a veracidade destas informações. Os bibliotecários precisam ter domínio destas capacidades para auxiliar os seus usuários na busca da informação e orientá-los para indicar os melhores caminhos para executar esta busca. Diante deste fato, as bibliotecas precisam de bibliotecários capacitados para dispor de um serviço de referência de qualidade, pois o serviço de referência é muito importante, porque atende uma

necessidade tão fundamental que é o anseio de saber Grogan (2001, p. 3). Esta capacidade de compreensão, avaliação, interpretação e de competências informacionais são muito importantes para as bibliotecas. Os games podem ajudar a desenvolver estas capacidades nos usuários, conforme Squire e Stenkuehler⁸ (2005 *apud* ADAMS, 2009, p. 198):

Uma competência essencial em comunidades de games é a habilidade de analisar múltiplos e competidos espaços de informação, que se estendem em diferentes meios de comunicação oficiais/não-oficiais. Julgar a qualidade da informação não se atem a determinar o que é oficial e o que não é. Isso envolve entendimento de para quê a informação será usada, seus pontos fortes e fracos em termos de confiabilidade e que tipo de conclusões válidas alguém pode tirar dela. (SQUIRE; STENKUEHLER, 2005 *apud* ADAMS, 2009, p. 198)

Apesar dos possíveis medos de que os games substituam as atividades letradas, há elementos nos jogos que reforçam as tradicionais habilidades de alfabetização e interpretação que são tão importantes para as bibliotecas. (ADAMS, 2009, p. 198).

Segundo uma pesquisa feita pelo IBOPE (2012), 41% da população das principais regiões metropolitanas do Brasil afirma possuir consoles em casa. Apesar de que boa parte da população brasileira possui pelo menos um console de videogame, muitas outras pessoas não tem acesso a este tipo de recurso, pois de acordo com a pesquisa os grupos que detêm consoles se concentram nas classes AB (49,8%) e C (45,2%) (IBOPE, 2012).

Repensando as questões citadas acima, vale ressaltar que as bibliotecas possuem um caráter completamente social, principalmente a biblioteca pública que deve disponibilizar a informação para todas as pessoas e sem distinções, assim como afirma o Manifesto da IFLA/UNESCO sobre bibliotecas públicas (1994, p.1) "Os serviços da biblioteca pública devem ser oferecidos com base na igualdade de acesso para todos, sem distinção de idade, raça, sexo, religião, nacionalidade, língua ou condição social."

⁸ SQUIRE, K. D; STEINKUEHLER, C.A. Meet the gamers. **Library Journal**, New York, abr. 2005. Disponível em: < <http://lj.libraryjournal.com/2005/04/ljarchives/meet-the-gamers/>>. Acesso em: 02 jun. 2014.

Enquanto videogames têm ampla participação daqueles com menos de 30 anos, permitindo que aqueles que jogam desenvolvam múltiplos letramentos e maneiras de pensar sobre as informações embutidas nos games, não são todos que tem acesso a eles. Bibliotecários compreendem a importância de disponibilizar o acesso a informação para todos, mas isso não é menos importante do que providenciar o acesso a aquelas habilidades que frequentemente vem junto com a cultura digital, incluindo games. (ADAMS, 2009, p. 199, tradução nossa)

De acordo com as questões discorridas até o momento e com o fato de que a biblioteca pública deve disponibilizar coleções e serviços que reflitam as tendências atuais e que grande parte da população não dispõe de recursos para acessar estas informações, é possível considerar o fato de que a inserção de videogames nas bibliotecas pode ser de grande interesse para a população.

Outra forma de implementar jogos eletrônicos nas bibliotecas é através de games que são desenvolvidos para auxiliar os usuários a utilizarem os recursos que as bibliotecas oferecem e temas correlacionados.

Esses jogos podem ser de grande valia na educação de usuários, visto que é uma das responsabilidades mais importantes exercidas pelos bibliotecários. Conforme Mello et al. (1999) a educação de usuários:

[. . .] tem procurado levar o cliente a importância da biblioteca, do seu espaço, acervo e uso, o acesso a informação manual e on-line, formas de obtenção de documentos, normalização de referências bibliográficas, diretrizes para a elaboração de trabalhos científicos e tantos outros tópicos que varia de acordo com as características da instituição e serviços/produtos oferecidos pelas bibliotecas a comunidade de usuários.

Muitas vezes, apesar dos esforços dos bibliotecários, a orientação dirigida aos usuários são logo esquecidas ou insuficientes:

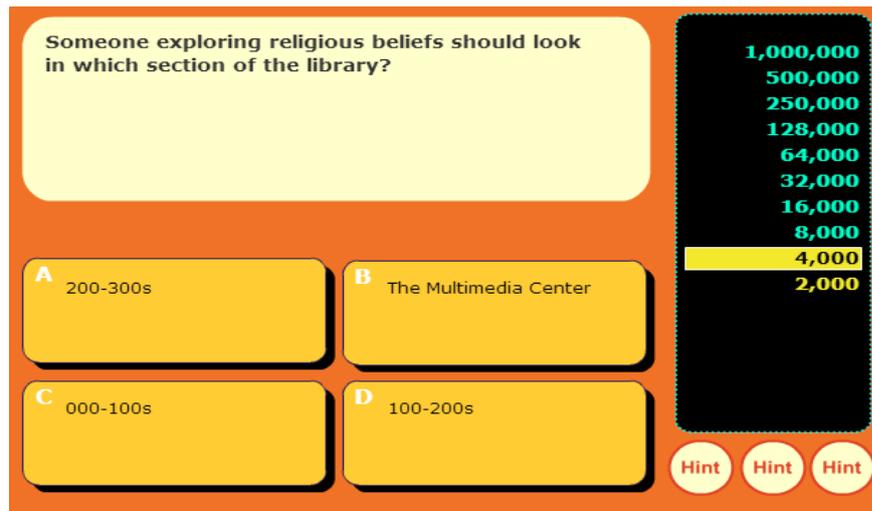
É por isso que devemos buscar outros caminhos, como os jogos, que captam a atenção de novos estudantes para os recursos existentes em sua biblioteca e assim dar lhes alternativas durante seus estudos. (GRANDE, 2010, p.4, tradução nossa)

Um dos jogos que pode ser utilizado para auxiliar os usuários na compreensão das funcionalidades das bibliotecas é o jogo "Rags to Riches"⁹, é um

⁹ Disponível em: <<http://www.quia.com/findout.html>>. Acesso em: 19 jun. 2014.

jogo de perguntas e respostas disponível no site Quia que é um site para a elaboração de atividades didáticas. Neste jogo há perguntas relacionadas com a localização dos livros, perguntas sobre literatura, as sessões em que se encontram cada livro, etc.

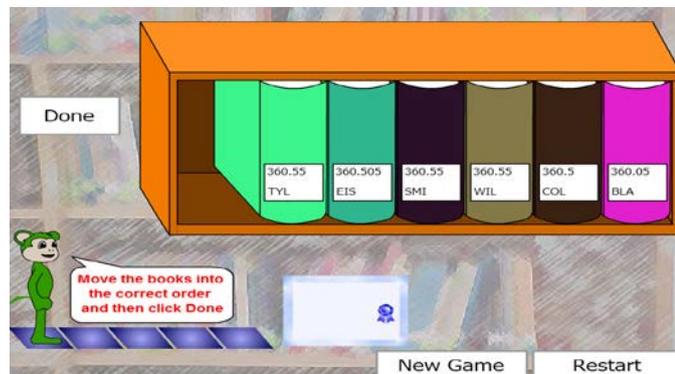
Figura 2 - Rags to Riches



Fonte: Site Quia

Outro exemplo é o jogo "Order in the library"¹⁰ que foi desenvolvido pela The University of Texas at Austin. Este jogo auxilia o usuário a compreender a forma correta de organizar os livros conforme a Classificação Decimal de Dewey (CDD).

Figura 3 - Order in the library



Fonte: site The University of Texas at Austin

¹⁰ Disponível em: <https://www.ischool.utexas.edu/order_in_the_library>. Acesso em: 19 jun. 2014.

Estes são apenas alguns exemplos de jogos que podem ser inseridos pelas bibliotecas, visto que existem vários jogos educativos e gratuitos espalhados pela internet. Estes jogos podem servir para diminuir a imagem negativa que algumas pessoas têm sobre as bibliotecas e ajudá-las a compreender de forma efetiva como funcionam os serviços das mesmas.

Ao longo da história a biblioteca teve uma imagem chata. Neste sentido, os jogos podem servir como um gancho para uma maior utilização da biblioteca, tornando-se em um foco de interesse dos jovens e facilitando a promoção de seus principais serviços a um público difícil. As bibliotecas devem aproveitar as oportunidades de informação e comunicação oferecidas pelas novas tecnologias, dentro destas práticas é necessário aumentar o desenvolvimento de jogos com uma ferramenta eficaz para a gestão dos serviços bibliotecários e para difundir o conceito moderno de biblioteca de acordo com o século XXI. Utilizar as mesmas plataformas que os jovens, abre um novo canal de comunicação que permite obter maior visibilidade e a possibilidade de atrair os menos interessados pelos serviços de empréstimo e leitura. (GRANDE, 2010, p.12, tradução nossa)

Não é possível negar o fato de que jogos eletrônicos e consoles são muito caros e que a situação de boa parte das bibliotecas no Brasil não é das melhores. As bibliotecas públicas no Brasil sofrem com o descaso e com as más instalações. No caso das bibliotecas municipais a situação ainda é pior:

[. . .] essas bibliotecas não possuem estrutura, pessoal, acervo e serviços adequados. Boa parte delas funcionam com um único bibliotecário ou, o que não é raro, sem a presença desse profissional. O trabalho e o atendimento são realizados por leigos, quase sempre funcionários da prefeitura indicados ao cargo de responsável – e único funcionário muitas vezes – pela biblioteca. (ALMEIDA JÚNIOR, 2013, p. 16)

A situação das bibliotecas escolares também não é animadora. De acordo com o Censo Escolar realizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP, 2013) apenas 35% das escolas de educação básica possuem bibliotecas e estas muitas vezes não contam com bibliotecários. De acordo com estas informações é possível perceber o descaso em relação as bibliotecas no Brasil e infelizmente os bibliotecários tem que trabalhar nesse cenário. Os videogames podem ser uma maneira de tornar as bibliotecas mais atrativas para a população e dessa forma

tornar as bibliotecas e seus serviços reconhecidos, de modo que a população exija serviços melhores e os tornem indispensáveis em suas vidas.

As bibliotecas podem se tornar mais atrativas e aumentar seu desempenho em auxiliar as habilidades intelectuais da população com o uso de videogames e relacionando-os com outras atividades culturais e informacionais. Nos casos das bibliotecas com poucos recursos disponíveis é necessário sempre avaliar a qualidade dos jogos no mercado e fazer uma pesquisa de preços. Deve-se considerar também a compra de jogos usados, conforme recomenda Naulin e Seguel (2010, p. 45):

Tem sido visto que jogos são caros, inclusive para uma biblioteca que conta com recursos, portanto a seleção também deve considerar os preços, pois nem sempre os jogos mais caros são os mais divertidos, embora os jogos populares geralmente exibam valores mais altos. Os jogos antigos são mais baratos, especialmente se eles são usados. (SEGUEL 2010, p. 45)

Outra alternativa é fazer uma parceria com uma loja de jogos local e qualificada, que leve os jogos apropriados para a biblioteca e que faça a manutenção e as configurações dos sistemas e consoles (PHILLIPS; SPILVER, 2006, p. 80).

A postura do bibliotecário deve ser dinâmica e envolver diversas atividades para a comunidade a fim de proporcionar meios de incentivo à leitura, à reflexão, o estímulo da curiosidade e dessa forma contribuir para tornar essa comunidade mais culta e informada. O videogame pode ser uma de muitas ferramentas para o sucesso destas pretensões.

5 METODOLOGIA

A metodologia auxilia o pesquisador a executar as etapas do trabalho, responder o problema de pesquisa e os objetivos propostos. Inclui os métodos de pesquisa e a justificativa destes métodos, portanto o projeto de pesquisa “[. . .] precisa indicar minuciosamente os procedimentos adotados na investigação” (GIL, 2008, p.182), afim de garantir que o pesquisador mantenha o foco nos objetivos do trabalho que está desenvolvendo. A seguir seguem a natureza da pesquisa, a abordagem do problema, o objetivo, o procedimento técnico da pesquisa e a técnica de coleta de dados.

5.1 SEGUNDO A NATUREZA DA PESQUISA

A natureza da pesquisa é básica, pois não prevê aplicação prática, mas pretende gerar novos conhecimentos nesta área ainda pouco explorada e pretende contribuir com futuras pesquisas. Conforme Gerhardt e Silveira (2009, p. 34) a pesquisa básica “[. . .] objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais”.

5.2 SEGUNDO A ABORDAGEM DO PROBLEMA

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa porque trata das complexidades entre o meio e o sujeito, de acordo com Gibbis (2009, p.8):

Apesar dos muitos enfoques existentes à pesquisa qualitativa, é possível identificar algumas características comuns. Este tipo de pesquisa visa abordar o mundo “lá fora” (e não em contextos especializados de pesquisa, como os laboratórios) e entender, descrever e, às vezes, explicar os fenômenos sociais “de dentro” de diversas maneiras diferentes: analisando experiências diferentes: analisando experiências de indivíduos ou grupos [. . .] examinando interações e comunicações que estejam se desenvolvendo.

5.3 SEGUNDO O OBJETIVO

Em relação aos objetivos, esta é uma pesquisa descritiva, pois pretende descrever as características de um grupo específico de pessoas. Assim como esclarece Gil, (2002, p. 42) “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”.

5.4 SEGUNDO O PROCEDIMENTO TÉCNICO DA PESQUISA

Em relação aos procedimentos técnicos, esta pesquisa assume a forma de levantamento, pois serão realizadas perguntas diretamente para o público que se deseja conhecer, assim como esclarece Gil (2002):

As pesquisas deste tipo caracterizam-se pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, mediante análise quantitativa, obterem-se as conclusões correspondentes aos dados coletados. (GIL, 2002, p. 50)

Serão aplicadas perguntas para os bibliotecários e jogadores de videogame a fim de conhecer seus interesses, opiniões e comportamentos.

5.5 SEGUNDO AS TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS

Foram aplicados dois questionários para averiguar as concepções de bibliotecários, usuários e jogadores de videogame em relação ao uso do videogame em bibliotecas. Podemos compreender o conceito de questionário com Marconi e Lakatos:

Questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante, pelo correio ou por um portador; depois de preenchido, o pesquisado devolve-o do mesmo modo. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 201)

6 ANÁLISE E CRÍTICA DOS DADOS

A análise dos dados foi realizada à luz do referencial teórico e através de gráficos e tabelas.

Foram respondidos dois questionários, um por um total de 8 bibliotecários, sendo 6 da Rede Marista de Colégios e 2 da BPE e outro questionário por jogadores de videogame, sendo 8 da Rede Marista e 2 da BPE, além de 33 jogadores de videogame distribuídos entre os fóruns GameVício, TriboGamer e Uol Jogos, totalizando 43 jogadores. Segue abaixo as informações obtidas através dos questionários.

6.1 USUÁRIOS E JOGADORES DE VIDEOGAME

Em relação aos usuários da BPE, da Rede Marista de Colégios e dos jogadores de videogame dos fóruns de discussão sobre jogos, estes responderam o questionário entre os dias 13 e 21 de novembro de 2014.

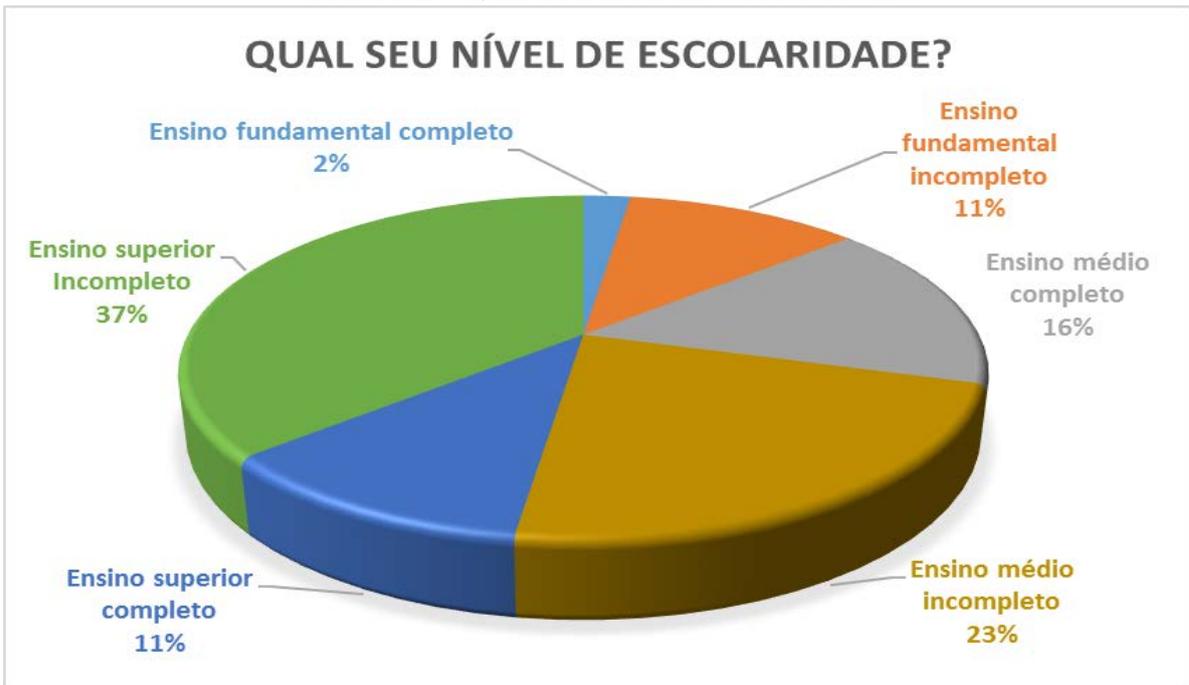
Em relação a questão 1: 'Qual a sua idade?' (Gráfico 1) e 2: 'Qual seu nível de escolaridade' (Gráfico 2) os aspectos a serem destacados são que a pesquisa engloba pessoas de diferentes faixas etárias, formando um grupo bem heterogêneo de pessoas, sendo possível atestar através do público pesquisado o pressuposto da presença de jovens adultos e adultos entre o público jogador de videogame, além de que uma porcentagem considerável dos jogadores encontra-se realizando cursos superiores 16 (37%) ou já graduados 5 (11%), totalizando 21 (49%) dos pesquisados.

Gráfico 1 – Qual a sua idade?



Fonte: dados da pesquisa

Gráfico 2 - Qual seu nível de escolaridade?



Fonte: dados da pesquisa

Com relação a pergunta número 3: 'Quantas horas semanais você joga?' (Gráfico 3), é possível constatar que um percentual elevado de jogadores joga poucas horas por semana, de 1 a 5 horas 14 (32%) e que de acordo com a pergunta número 4: 'Em qual destes horários costuma jogar?' (Gráfico 4) verifica-se que um número elevado de jogadores 25 (57%) joga entre às 18:00 e 00:00 horas. Ambos

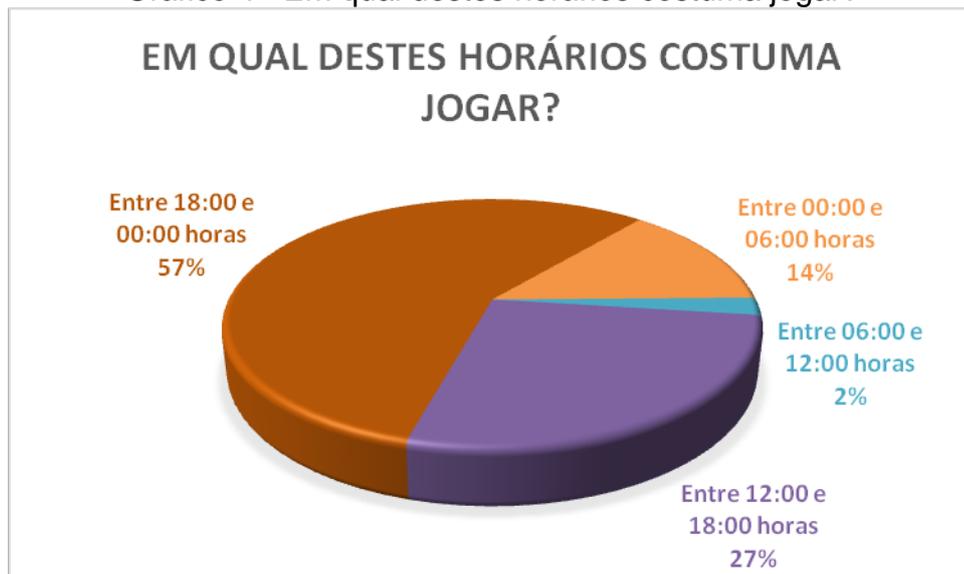
os resultados dão alguns indicativos de como as bibliotecas poderiam implementar os jogos de videogame, pois de acordo com estes dados a hora em que as bibliotecas poderiam desenvolver uma maior concentração de atividades relacionadas aos games seria a noite, após as 18h, horário que na realidade muitas bibliotecas fecham suas portas, além de que seria interessante desenvolver algumas atividades voltadas aos jogadores casuais, que não exigem muito tempo em frente ao console.

Gráfico 3 - Quantas horas semanais você joga?



Fonte: dados da pesquisa

Gráfico 4 - Em qual destes horários costuma jogar?



Fonte: dados da pesquisa

A pergunta 5 ‘Que tipo de fonte de informação você consulta motivado(a) pelo uso de videogames?’ (Gráfico 5), é uma questão de múltipla resposta, onde podem ser destacados os seguintes pontos: todos os 43 entrevistados declaram consultar pelo menos um tipo de fonte de informação motivado pelo uso de videogames, além de que se confirma a preferência por sites especializados em videogames, seguido pelos fóruns, blogs e redes sociais. Cabe destacar também o fato de que estas fontes se encontram na rede, assim como o *YouTube*. Apesar disso, a consulta de livros 13 (29,5%) e revistas 12 (27,3%) também tiveram um número expressivo entre os entrevistados. É possível conferir estes aspectos mais detalhadamente no Gráfico 5:

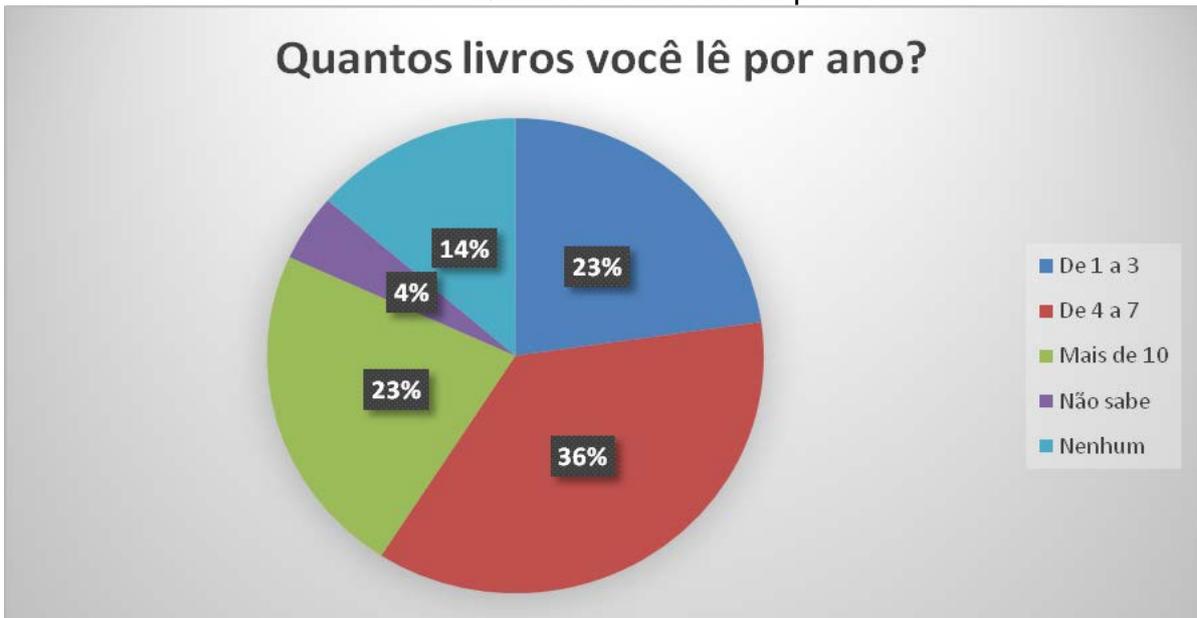
Gráfico 5 - Que tipo de fonte de informação você consulta motivado(a) pelo uso de videogames?



Fonte: dados da pesquisa

Para a pergunta número 6: ‘Quantos livros você lê por ano?’ verifica-se que a leitura de livros é uma atividade de interesse entre os jogadores de videogame que participaram da pesquisa, já que 16 (36%) dos jogadores leem de 4 a 7 livros por ano e 10 (23%) de 1 a 3, além de que também deve-se destacar o fato de que 10 (23%) leem mais de 10 livros por ano, número bem elevado considerando a média nacional. Estes dados são interessantes do ponto de vista da pesquisadora e do contexto da pesquisa, visto que a maior parte da população brasileira lê em média 4 livros por ano (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2011).

Gráfico 6 - 'Quantos livros você lê por ano?'



Fonte: dados da pesquisa

Na questão número 7 quando perguntados 'Que tipo de biblioteca você mais frequenta' (Gráfico 7) a maioria 15 (34%) responde que não frequenta nenhuma biblioteca, além de que 11 (25%) frequentam a biblioteca universitária e 11 (25%) a biblioteca escolar, o que sugere que 50% do público pesquisado frequenta a biblioteca do local em que estuda, além de que apenas 3 (7%) costumam frequentar a biblioteca pública e 2 (5%) bibliotecas especializadas. De acordo com estes dados verifica-se que apreciadores de videogames não costumam frequentar a biblioteca pública, apontando que atualmente este tipo de biblioteca não atrai este público para o seu ambiente.

Gráfico 7 - Que tipo de biblioteca você mais frequenta?



Fonte: dados da pesquisa

Com relação a pergunta número 8 'Você acredita que o uso de videogames incentiva o aprendizado de novos idiomas?' (Gráfico 8), todos os 43 entrevistados acreditam que os videogames incentivam o aprendizado de novos idiomas, sendo que dentro do grupo avaliado 4 (9%) ressaltaram alguns problemas e ressalvas que poderiam existir com esta forma de aprendizado, tal como a restrição de idiomas nos jogos que se encontram na sua maioria em inglês e alguns casos em japonês, além de que parte dos jogos atualmente são traduzidos para o português.

Gráfico 8 - 'Você acredita que o uso de videogames incentiva o aprendizado de novos idiomas?'



Fonte: dados da pesquisa

Aqui, vale destacar o consenso entre todos os 43 jogadores de que ao menos de alguma forma, o videogame contribui para o aprendizado de novos idiomas, sendo que muitos dos entrevistados coloca o videogame como fator principal nesse quesito, além de relatos de pessoas que têm fluência em inglês devido aos videogames, ou ainda que se tornaram tradutoras oficiais de jogos. Segue abaixo algumas das respostas mais relevantes dos entrevistados:

Quadro 2 - Você acredita que o uso de videogames incentiva o aprendizado de novos idiomas?

<p>“Claro que sim, tenho certeza absoluta, meu inglês é fluente e grande parte disso foi com a ajuda de videogames.” (grifo nosso)</p>
<p>“Com toda certeza posso lhe dizer que sim. Hoje tenho bom entendimento de inglês, graças aos jogos, conseguindo assim, me tornar tradutor oficial da TRibo Gamer Brasil®.” (grifo nosso)</p>
<p>“Completamente. Há não muito tempo quase nenhum jogo possuía a opção de idioma em português, hoje a situação mudou um pouco, porém saber outros idiomas continua sendo importante, até mesmo devido a maior interatividade entre usuários de diferentes países em jogos online.” (grifo nosso)</p>
<p>“Sem dúvida, comecei á aprender inglês enquanto jogava e traduzia o objetivo da missão em um dicionário. (alguns jogos antigos não eram tão intuitivos quanto hoje em dia...) e isso me fez correr atrás de aprender inglês. Outro fator que me motivou foi jogos multi-player. Pois quase sempre há um chat e eu quero ser pelo menos capaz de me comunicar com o meu time.” (grifo nosso)</p>
<p>“Sem dúvidas, eu mesmo aprendi espanhol jogando e traduzindo games.” (grifo nosso)</p>
<p>“Sim tenho certeza de que ajudam nesse aprendizado já que devo muito do que sei a respeito do inglês aos jogos de RPG com que tive contato, para entender melhor a historia narrada nos jogos assimilei o idioma.” (grifo nosso)</p>
<p>“Sim, acredito, eu particularmente sou tradutor da Tribo Gamer graças aos jogos (inglês e espanhol) porém tenho noções básicas do curso de inglês. Mas creio que muita gente aprende mais outras línguas jogando do que na própria escola. Acho que fica melhor para fixar o conteúdo.” (grifo nosso)</p>
<p>“Com certeza, o videogame estimula a aprendizagem da língua estrangeira, junta ao prazer de jogar. E é muito rápida a compreensão! Em um mês você já está entendendo tudo.” (grifo nosso)</p>

Fonte: dados da pesquisa

Na pergunta número 9: ‘Você já leu algum livro inspirado na história de um jogo?’ (Gráfico 9) a maioria dos entrevistados responderam que não 18 (42 %), mas uma parcela considerável de pessoas responderam que sim 16 (37%), além de que 4 (9%) não leram mas pretendem e que o restante já fez algum tipo de leitura em outros suportes, tal como livros de literatura que inspiraram jogos 2 (5%), quadrinhos inspirados por jogos 2 (5%) e fanfictions 1 (2%). Estas respostas surpreenderam a autora da pesquisa, pois mesmo sem um incentivo direcionado a este público, essa é uma parcela considerável de pessoas que recorreram a leitura de livros ou outros suportes através da influência dos videogames. Dessa forma pode-se presumir que se houvesse um maior incentivo em relação a literatura inspirada em jogos, o percentual das pessoas que leriam seria maior, fato de grande interesse para as bibliotecas, pois quem sabe este pode ser um nicho para trabalhar o estímulo a leitura e uma maneira de associar os videogames com as bibliotecas.

Gráfico 9 - Você já leu algum livro inspirado na história de um jogo?



Fonte: dados da pesquisa

Esta pergunta também reforça a ideia de que o videogame pode incitar a leitura de algum suporte de informação tal como as respostas do tipo “Não, nunca li, mas familiares já” ou “Nunca li nenhum livro relacionado a jogos, sempre que posso leio artigos ou revistas que contém informações sobre jogos do meu interesse.”

Segue abaixo no Quadro 3 as considerações de alguns jogadores de videogame acerca dos livros inspirados em jogos:

Quadro 3 - Você já leu algum livro inspirado na história de um jogo (livros como Assassin's Creed e Halo, por exemplo)?

“não, mas já li fanfictions :D (já até escrevi)”
“Eu não li nenhum livro inspirado na história de nenhum jogo, mas eu já li livros que os jogos se inspiraram como o Senhor dos Anéis entre outros ” (grifo nosso)
“Não. Tenho algum interesse em livro, tive varias oportunidades de ler, mas nunca li. Sempre opto pelo computador, pelo video, e não pela leitura. ” (grifo nosso)
“ainda não, mais tenho uma lista que em breve estarei adquirindo. ” (grifo nosso)
“Ainda não tive oportunidade, mas quero muito ler toda a série de Assassin's Creed. ” (grifo nosso)
“ Não, nunca li. Mas tenho vontade de ler. Embora não tenho tempo...” (grifo nosso)
“Livro, expandindo da história, não. Mas documentários e comics , sim.” (grifo nosso)
“ quadrinhos apenas: street fighter” (grifo nosso)
“Estou lendo Metro 2033 atualmente, mas não sei se vale nessa questão já que o jogo foi inspirado no livro, porém descobri o livro pelo jogo e achei a história fantástica. ” (grifo nosso)
“Já li God of War I e II, Resident Evil: Retribuição, Halo: Cryptum, Assassin's Creed, Jogador N 1”.
“Já li The Witcher, Cronicas de Fogo e Gelo (pois eu joguei o rpg de mesa antes), Mass Effect e Diablo”.
“Li alguns, como god of war, assassin's creed, mas eu prefiro o contrario como os jogos inspirados nos livros the lord of the rings, a cronica de spiderwick, as cronicas de narnia, the walking dead entre outros.” (grifo nosso)
“Sim, Assassin's Creed e apenas um de CAll of duty”.

Fonte: dados da pesquisa

Em relação a pergunta número 10 ‘Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?’ (Gráfico 10) a maioria demonstrou ser otimista, pois 21 pessoas (49%) tiveram uma opinião otimista a respeito do assunto, enquanto 12 entrevistados (28%) foram pessimistas e outros 10 (23%) tiveram ideias favoráveis sobre o tema, mas ao mesmo tempo foram céticos quanto a viabilidade da implementação de jogos e consoles nas bibliotecas.

Gráfico 10 - Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?



Fonte: dados da pesquisa

Dentre as opiniões otimistas em relação ao tema acredita-se que com esta iniciativa a biblioteca se tornaria um lugar mais divertido e atrativo, em que os apreciadores de videogames seriam incentivados a leitura; aprenderiam mais, pois os jogos são fontes de conhecimento e um fator de aproximação das pessoas para as bibliotecas, principalmente dos jovens. Houve comentários como “Acho boa, pois a biblioteca será mais atrativa para as pessoas que nunca pisam nas bibliotecas e podem entrar em contato com outras formas de entretenimento, como a leitura.” e “Acho que é uma coisa que vai ter que ser adotada daqui pra frente.” Segue abaixo quadro com algumas das opiniões mais relevantes dos usuários otimistas:

Quadro 4 - Opiniões otimistas sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas

“Acho que jogos podem ser um ótimo **incentivo para leitura** e talvez até uma porta de entrada para ela. Jogos como Metro 2033 (e last light), a franquia Bioshock, Assassin's Creed e tanto outros possuem uma história rica em detalhes e poderiam incentivar um leitura posterior.” (grifo nosso)

“Acho que todas bibliotecas públicas e escolares deveriam ter video games, eles iriam

<p>atrair um público maior de usuários para as bibliotecas.” (grifo nosso)</p>
<p>É um bom meio de ensinar os alunos, alguns jogos tem conteúdo educativo muito produtivo. (grifo nosso)</p>
<p>Jogos são fontes de conhecimentos, estimulam o raciocínio lógico e auxiliam a manter o pensamento em uma função criativa, acredito que seja melhor pensar na solução de um jogo do que em drogas. (grifo nosso)</p>
<p>Nunca tinha pensado sobre, mas é interessante. Pode ajudar no próprio processo de aprendizado. Fiz curso superior e frequentei bibliotecas universitárias, as vezes passando mais de 6 horas lá. Sei o que é ficar uma manhã ou tarde estudando. Se houvesse alguma distração para ajudar a relaxar em intervalos de leitura o processo de aprendizagem poderia ser ainda mais efetivo. Nessas bibliotecas que frequentei haviam puffs e sofás para os estudantes relaxarem (maioria das vezes até cochilar) entre as leituras, ou mesmo depois do almoço. Como era comum pessoas ficarem manhã e tarde estudando lá, os puffs acabavam ajudando a relaxar um pouco. (grifo nosso)</p>
<p>Sou a favor, isso incentivaria a visita dos mais jovens as bibliotecas e proporcionaria ainda mais conhecimento aos seus jogadores. Tendo em vista que muitos jogos se baseiam em culturas antigas e que não conhecemos completamente, por isso acabaria incentivando o jogador a escolher um livro que explicasse um pouco melhor como aquela cultura funcionava. (grifo nosso)</p>
<p>Sou favorável uma vez que a dinâmica do jogo pode ser aproveitada para estimular o gosto pela leitura além de que chama a atenção do público para o ambiente da Biblioteca esses jogadores passam a frequentá-la e acabam tendo um contato com o acervo da Biblioteca podendo se forem devidamente estimulados para tal se tornarem leitores. (grifo nosso)</p>

Fonte: dados da pesquisa

Em relação as opiniões pessimistas, encontram-se respostas em que se acredita que os videogames ofuscariam os livros, pois as pessoas passariam a jogar ao invés de ler, de que biblioteca não é lugar para videogames, somente para livros e leitura e que jogos eletrônicos possuem outros espaços para serem jogados.

Logo abaixo no quadro 5 segue algumas das opiniões pessimistas mais significativas sobre a pergunta:

Quadro 5 - Opiniões pessimistas sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas

<p>“Acho desnecessário, pois acredito que assim como eu parei de ler, um pouco por culpa dos videogames, em uma biblioteca o interesse pelos jogos poderia ser maior do que os nos livros.” (grifo nosso)</p>
<p>“Acho que seria melhor a inserção de apenas livros, revistas e almanaque. Colocando consoles e jogos eletrônicos ficará parecendo mais uma "Lan House" ou um lugar para jogar, só que de graça.” (grifo nosso)</p>
<p>“Indevida. A biblioteca é um ambiente de conhecimento. Inserir meios de entretenimento de massa, cujo único objetivo é alienar o entreter para lucrar seria precoce e alvo de inúmeras críticas. É presunçoso crer que todos entenderão.” (grifo nosso)</p>
<p>“nao acho legal, pois distrairia as pessoas. bliotecas sao lugares para LIVROS” (grifo nosso)</p>
<p>“Não entendi muito bem a natureza da pergunta mas vou tentar com o que entendi: Acho um console e jogos muito particular e a maioria dos que jogam têm problemas com imposição de limites então inseri-los no meio das bibliotecas poderia causar desatenção ou desconforto na real motivação de estar ali (Ler)... Quem quer jogar que deva ter o jogo em casa e pessoas que precisem ir à biblioteca vai atrás de ler... Meu Ponto de vista limitado pois não vou à biblioteca por também fazer do uso de livros um meio particular e solitário.” (grifo nosso)</p>
<p>“Sou contra. O espaço deve ser destinado à leitura. Mesmo que ambos sejam formas de lazer e entretenimento, são duas formas distintas.” (grifo nosso)</p>
<p>“Um tanto desnecessária, a biblioteca é o um lugar para adquirir novas culturas, e o videogame retrocede um pouco essa idéia, trazendo muitos pontos de violência e etc. (apesar de adquirirem conhecimento na língua estrangeira)” (grifo nosso)</p>

Fonte: dados da pesquisa

Sobre as opiniões céticas houve uma diversidade grande de opiniões em que poucas respostas se assemelhavam. Surgiram reflexões em que possíveis casos de roubo dos jogos poderia acontecer; também que os jogos poderiam ser úteis para a biblioteca, mas se utilizados de forma errada possivelmente não trariam bons resultados; opinião de que poderiam ser proveitosos, mas apenas se inseridos em um local adequado e que poderiam ser interessantes, desde que os jogos sejam educativos. Segue abaixo no Quadro 6 , algumas das opiniões céticas sobre o tema:

Quadro 6 - Opiniões céticas sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas

<p>“Acho interessante, más seria necessário observar como exatamente os jogos seriam expostos, pois pode ter certeza que eles seriam roubados de alguma forma, jogo dá uma boa grana nas mãos certas.” (grifo nosso)</p>
<p>“acho que inserir literatura sobre jogos é uma coisa mais daí a inserir os jogos diretamente não seria uma coisa muito sábia.” (grifo nosso)</p>
<p>“Jogo educativos até tudo bem, agora a indústria em geral não será nada além de uma área de diversão, não é necessário um videogame na biblioteca onde se busca o conhecimento sobre demais áreas em geral.” (grifo nosso)</p>
<p>“Poderia ser útil em alguns casos, influenciando a leitura, porém, usado de forma errada, poderá não trazer os resultados requeridos inicialmente.” (grifo nosso)</p>
<p>“Se inseridos em um ambiente adequado nas bibliotecas com certo controle pode ser proveitoso.” (grifo nosso)</p>

Fonte: dados da pesquisa

Mesmo que a maioria das respostas sejam otimistas cabe analisar os pontos destacados pelos pessimistas e céticos em relação ao assunto, pois estes trouxeram questões e preocupações de grande valia para a pesquisa, pois esta partiu do pressuposto de que os jogos são úteis para as bibliotecas. As considerações e receios dos usuários e jogadores de videogame sobre o tema provocam a reflexão das medidas e precauções que devem ser tomadas ao inserir videogames nas bibliotecas e que se os jogos forem trabalhados de forma não proveitosa podem prejudicar os objetivos das bibliotecas.

Outro fato que se pôde perceber ao analisar as respostas é que a biblioteca é vista por muitos apenas como um lugar de livros e leitura, fugindo da questão apontada por Coutinho e Xernesky (2011, p. 177) de que:

Na atualidade, as bibliotecas de um modo geral vêm deixando de ser espaços estáticos, fechados e silenciosos, onde as pessoas se enclausuram para realizar seus estudos e leituras e estão passando a se constituir em espaços dinâmicos, interativos e em permanente construção do saber coletivo. (COUTINHO; XERNESKY, 2011, p. 177)

Infelizmente esta ainda não é a concepção de alguns entrevistados, em especial entre os que tiveram opiniões pessimistas sobre o tema, é claro que a

biblioteca é lugar de estudo e leitura e talvez para isso seja necessário dispor de ambientes diferentes para atividades mais “barulhentas” e outros para atividades “silenciosas”, como foi sugerido em uma das respostas.

Em relação a pergunta 11 ‘Na sua opinião, que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação aos videogames?’ (Gráfico 11) é possível verificar que houve uma certa diversidade de sugestões, com destaque para torneios e a disponibilização de acervos relacionados a jogos, que foram as sugestões que mais se repetiram. Também foram mencionados a promoção da interação entre jogadores; o empréstimo de jogos e a disponibilização de jogos educativos como é possível verificar no gráfico abaixo:

Gráfico 11 – Na sua opinião que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação aos videogames?



Fonte: dados da pesquisa

Estas informações são importantes caso haja interesse por parte de alguma biblioteca pública em tornar disponível acervos e serviços relacionados a videogames em seu espaço, pois é importante que as unidades de informação conheçam as necessidades de seus usuários. Presume-se que parte dos participantes da pesquisa que foram pessimistas em relação a inserção de videogames nas bibliotecas afirmaram que nenhuma atividade pode ser oferecida pelas bibliotecas públicas em relação aos videogames.

Quanto a pergunta número 12, quando perguntados ‘Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?’ (Gráfico 12) foram observadas as seguintes sugestões: torneios, jogos educativos e a disponibilização de acervos sobre jogos no local como as sugestões mais repetidas pelos participantes, além de disponibilização de jogos no local; a promoção da cultura do videogame; oficinas de jogos; a promoção da interação entre os jogadores e jogos interativos. Se estiverem de acordo com a política pedagógica da escola, estas atividades podem auxiliar e reforçar as atividades de sala de aula e os objetivos da biblioteca escolar.

Gráfico 12 - Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?



Fonte: dados da pesquisa

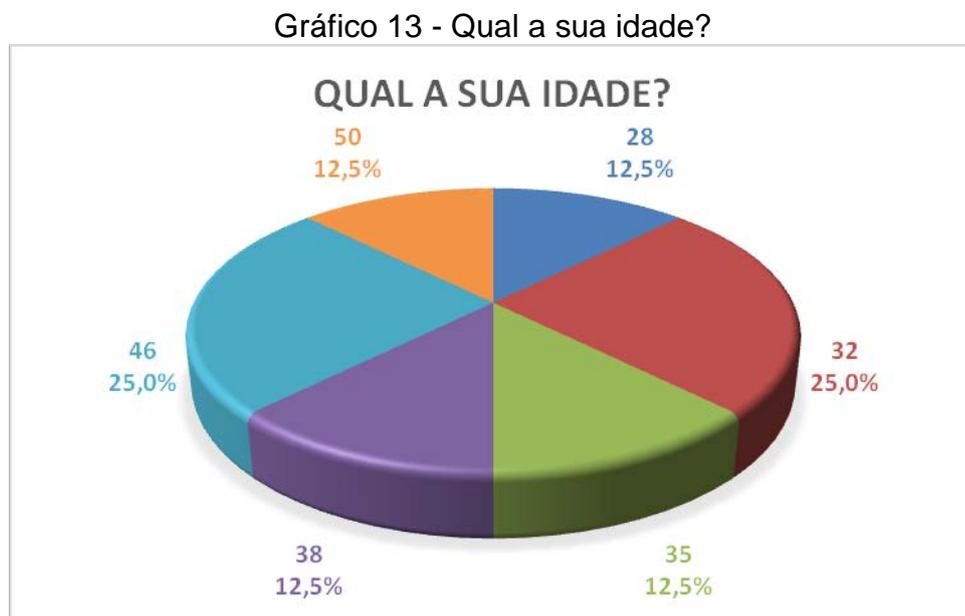
Estes foram os perfis e concepções dos usuários jogadores de videogame e dos fóruns de jogos. A seguir será possível verificar as concepções dos bibliotecários em relação ao uso do videogame nas bibliotecas.

6.2 BIBLIOTECÁRIOS

Os Bibliotecários da BPE e da Rede Marista de Colégios responderam o questionário entre os dias 13 e 21 de novembro de 2014. No todo responderam o

questionário um total de 8 bibliotecários, sendo 6 representantes dos Colégios da Rede Marista e 2 da Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul.

Em relação a pergunta número 1 ‘Qual a sua idade?’ (Gráfico 13,), duas pessoas informaram ter 32 anos (25%); duas 46 anos (25%); uma 28 (12,5%); uma 35 (12,5%); uma 38 (12,5%) e uma 50 anos (12,5%), totalizando uma idade média de 38,37 anos. De um modo geral a idade dos entrevistados é bem diversificada, não havendo relação direta entre a idade dos participantes e o nível de conhecimento dos mesmos em relação ao conhecimento sobre jogos eletrônicos.



Fonte: dados da pesquisa

Na pergunta número 2 ‘Qual o seu nível de conhecimento sobre videogames?’ (Gráfico 14) verificou-se que 4 bibliotecários (50%) detêm conhecimento básico sobre videogames; dois (25%) conhecimento intermediário e 2 (25%) conhecimento nulo sobre o assunto. Fato que de certa forma surpreende, pois pelo menos 6 dos 8 bibliotecários entrevistados detêm algum tipo de conhecimento sobre videogames, visto que no curso de biblioteconomia não se trabalha sobre este assunto. De acordo com as respostas dos entrevistados, pode-se considerar que o bibliotecário não é necessariamente detentor do perfil “careta” e “certinho” que muitas vezes cerca o imaginário popular e que os jogos eletrônicos atingem consideravelmente diversos grupos da sociedade atual, inclusive os bibliotecários.

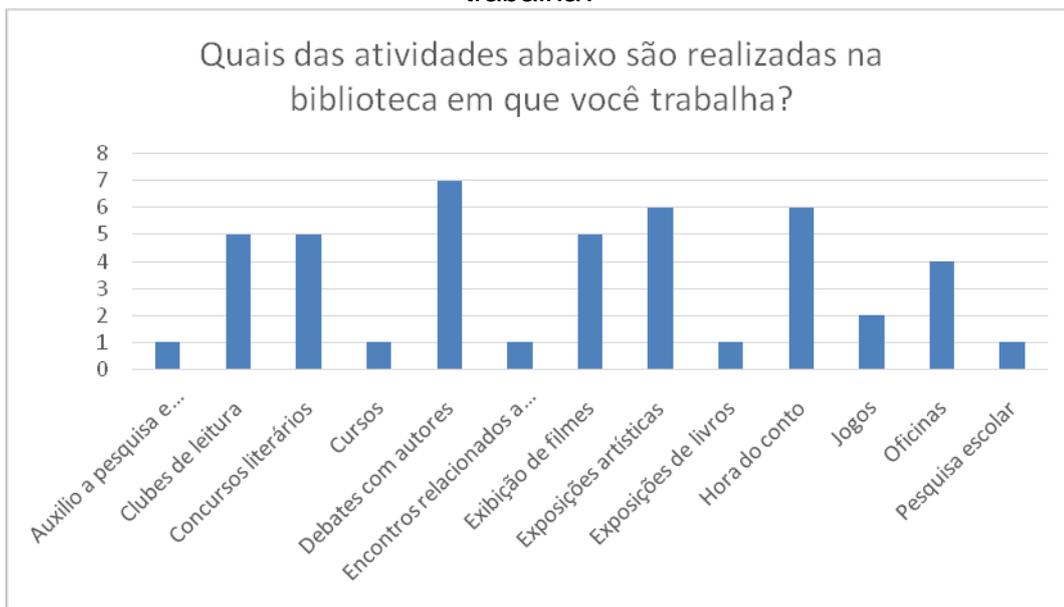
Gráfico 14 - Qual o seu nível de conhecimento sobre videogames?



Fonte: dados da pesquisa

Na questão número 3 'Quais das atividades abaixo são realizadas na biblioteca em que você trabalha?' (Gráfico 15) verificou-se que as atividades são bem diversificadas, o que se faz pensar que devido a este aspecto houve uma maior aceitação por parte dos bibliotecários acerca da inserção dos videogames nas bibliotecas, pois os mesmos já estão familiarizados com a realização de atividades diversas em seu ambiente de trabalho e os jogos eletrônicos seriam mais uma atividade a ser desempenhada. Dentre as atividades realizadas nas bibliotecas em que os bibliotecários atuam destacam-se os debates com autores; exposições artísticas e hora do conto, além de clubes de leitura; concursos literários; exibição de filmes; jogos e oficinas. Mencionou-se uma única vez o auxílio a pesquisa e normalização; cursos; encontros relacionados a quadrinhos; exposições de livros e pesquisa escolar. Segue abaixo gráfico apresentando maiores detalhes:

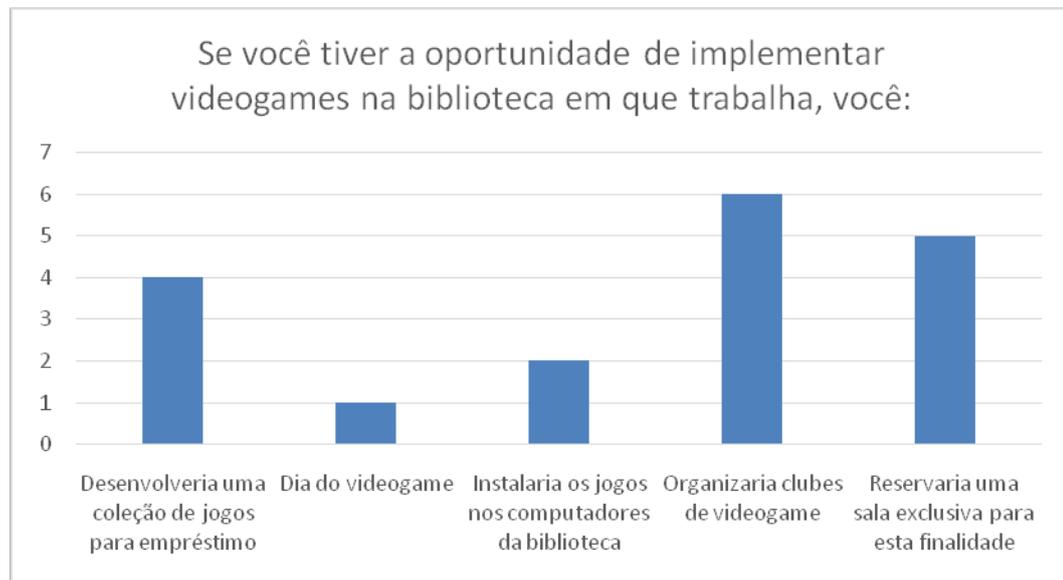
Gráfico 15 - Quais das atividades abaixo são realizadas na biblioteca em que você trabalha?



Fonte: dados da pesquisa

Em relação a questão número 4 'Se você tiver a oportunidade de implementar videogames na biblioteca em que trabalha' (Gráfico 16) verificou-se que 6 entrevistados organizariam clubes de videogame; 5 reservariam uma sala exclusiva para esta finalidade; 4 desenvolveriam uma coleção de jogos para empréstimo; 2 instalariam jogos nos computadores da biblioteca e 1 sugeriu a criação do dia do videogame, esta última sugestão cabe destacar, pois partiu originalmente por parte de um bibliotecário entrevistado na opção: outros. Segue abaixo gráfico com maiores detalhes:

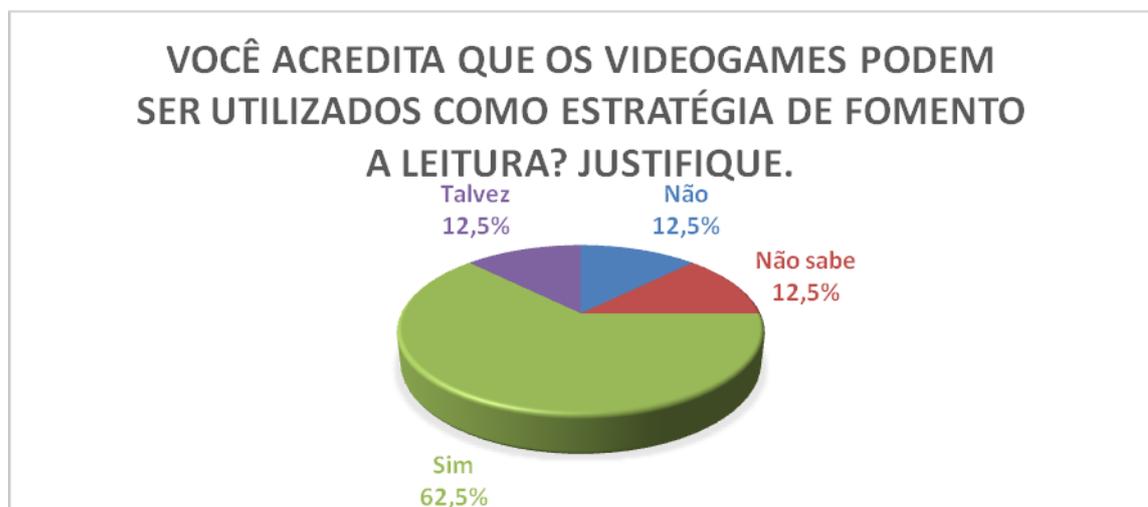
Gráfico 16 - Se você tiver a oportunidade de implementar videogames na biblioteca em que trabalha, você:



Fonte: dados da pesquisa

Quando perguntados sobre a questão número 5 'Você acredita que os videogames podem ser utilizados como estratégia de fomento a leitura?' (Gráfico 17) 5 entrevistados responderam que sim (63%); 1 talvez (12,5%); 1 não (12,5%) e por último 1 não sabe (12,5%). Segue abaixo gráfico referente a pergunta:

Gráfico 17 - Você acredita que os videogames podem ser utilizados como estratégia de fomento leitura?



Fonte: dados da pesquisa

Dentre as respostas afirmativas foram mencionadas as seguintes considerações: o videogame pode ser uma ferramenta lúdica para o aprendizado, porém deve haver diferenciação entre modelos comerciais e os de conteúdo educativo; pode ser utilizado para o entretenimento, pois a biblioteca escolar também tem compromisso com a diversão e lazer dos seus usuários; a biblioteca pode organizar momentos para discussão de jogos; os jogos proporcionam leitura, desafios e estratégias que fazem dos jogadores pessoas detentoras de conhecimentos gerais, raciocínio lógico e muita interpretação; há a percepção de que os alunos da escola procuram livros relacionados aos videogames na biblioteca; maneira de atrair os jovens para utilizar os espaços das bibliotecas e conseqüentemente acabar conhecendo outros setores e serviços.

Em relação a crença de que o videogame não pode ser utilizado como uma estratégia de fomento a leitura foram destacadas as seguintes concepções: de que o videogame possa ser utilizado pela escola, mas em outros locais com a mediação de pedagogos especializados em pedagogia de multimeios e que as bibliotecas não dispõem de pessoal e tempo para trabalhar com este tipo de ferramenta.

Segue abaixo no Quadro - 7 com as respostas dos bibliotecários em relação a pergunta 5:

Quadro – 7 Você acredita que os videogames podem ser utilizados como estratégia de fomento a leitura? Categoria

<p>“Não. Acredito que este material possa ser utilizado em outros locais da escola com pedagogos especializados em pedagogia de multimeios, pois os jovens devem ser permanente acompanhados quando estão jogando. Nem todas as bibliotecas possuem de pessoal e de tempo para isto.” (grifo nosso).</p>	<p>Não</p>
<p>“Não tenho conhecimento suficiente sobre videogames para afirmar que eles podem ser utilizados como estratégia, mas acredito que seja possível.” (grifo nosso)</p>	<p>Não sabe</p>
<p>“Acredito no uso do "lúdico" como ferramenta de aprendizagem. Importante considerar a diferença de modelos comerciais e de conteúdos educativos para fins de formação de acervos. Como por exemplo, os objetos de aprendizagem (RIVED), que não estão na escala de "videogames", mas são jogos para "ensinar e aprender”.</p>	<p>Sim</p>

Evidentemente que Biblioteca Escolar também tem compromisso com o lazer e com a diversão de seus usuários , e em relação a esta questão acho interessante, acompanhar os recursos disponíveis e após estudo de conteúdos, oportunizar "momentos", organizados pela Biblioteca, para apreciação e discussão sobre videogames. " (grifo nosso).	
"Acredito que sim. Existem muito jogos de desafios, e estratégias , dos quais além da leitura os jogadores devem ter bons conhecimentos gerais, raciocínio lógico e muita interpretação. " (grifo nosso)	Sim
" Percebo o interesse dos estudantes em começar a ler em função do livro ser baseado em videogame. Acho um fenômeno interessante! O desafio é conseguir que eles prossigam no gosto pela leitura e conheçam outras obras não relacionadas e confrontem o mundo deles com outros. Em suma, sim, pode ser uma porta de entrada para o mundo da leitura." (grifo nosso)	Sim
"Sim, pois é uma maneira de atrair os jovens para utilizar os espaços das bibliotecas e incentivo a leitura. " (grifo nosso)	Sim
"Um público q viria a biblioteca pelos videogames poderia acabar se interessando pela instituição no todo, conhecendo outros setores e serviços. " (grifo nosso)	Sim
" Talvez, desde que bem trabalhado para que isso aconteça." (grifo nosso)	Talvez

Fonte: dados da pesquisa

Na Questão 6 'Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?' (Gráfico 17) verificou-se que 6 (75%) dos bibliotecários entrevistados são favoráveis; que 1 (12,5%) é desfavorável e 1 (12,5%) tem uma posição receosa em relação ao tema.

Gráfico 17 - Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?



Fonte: dados da pesquisa

De acordo com as respostas favoráveis foram encontradas as seguintes considerações: de que o bibliotecário deve se adaptar aos meios que interessam os usuários e através destes meios motivá-los a frequentarem a biblioteca; é interessante se houver educadores capacitados para tal; bem vindos se trabalhados através de um mediador capacitado e que não se perca o verdadeiro sentido da biblioteca; é importante o bibliotecário se adaptar as novas mídias de interesse dos usuários; deve haver um espaço reservado para este público e outro para a leitura; válido desde que haja uma vinculação desta mídia com os livros e uma forma de lazer. Quanto as considerações de quem se demonstrou receoso destaca-se a ideia de que deve haver espaço especial para tal finalidade e a interação entre as pessoas e conseguir assegurar de fato que o videogame esteja na biblioteca com finalidades produtivas e relacionadas ao conhecimento. Segue abaixo no Quadro - 8 as respostas dos bibliotecários acerca da questão 6:

Quadro 8 - Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?

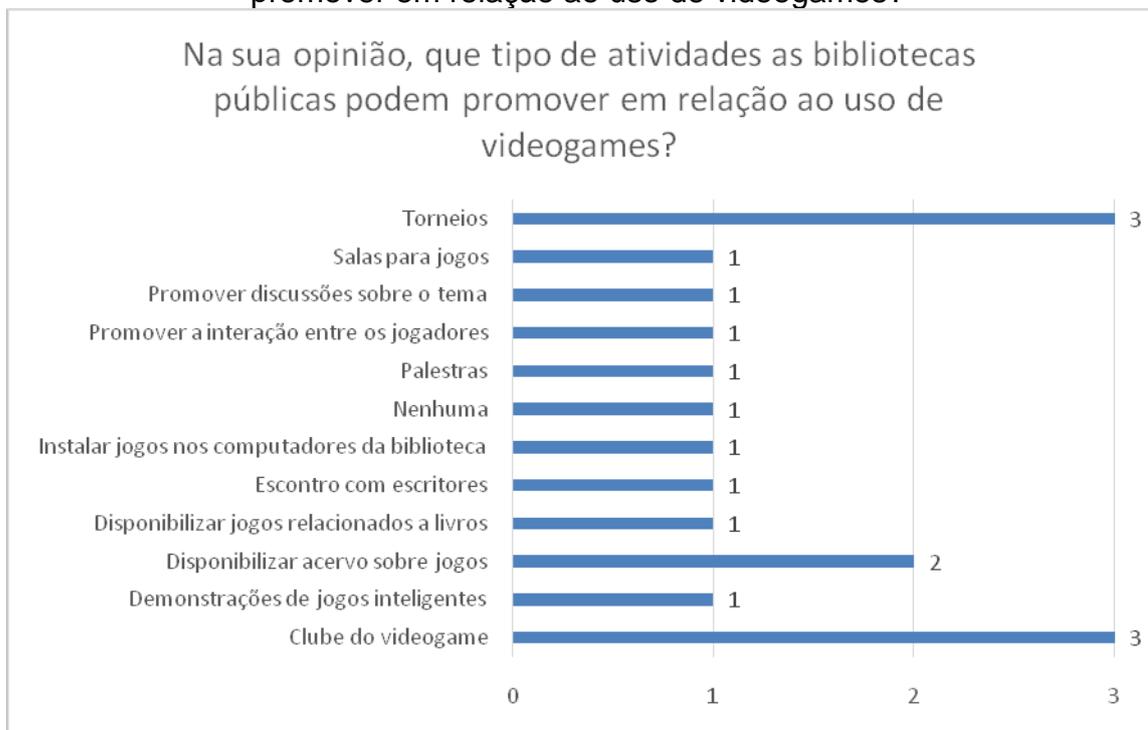
“Não sou a favor.”	Desfavorável
“Favorável, pois é necessário nos adaptarmos aos meios que interessam os usuários, principalmente os jovens , e utilizar destas ferramentas para atrai-los a frequentarem as bibliotecas ” (grifo nosso)	Favorável
“Acho válido se acompanhado por um educador que tenha conhecimento sobre o assunto . Todas as estratégias utilizadas para cativar os leitores são válidas e legítimas .” (grifo nosso)	Favorável
“Acredito que dependendo dos jogos seriam bem-vindos . Claro que tudo deve ter uma boa mediação , pois, as vezes querendo inovar e buscar outras ferramentas para atrair e se aproximar dos usuários, perdemos o verdadeiro sentido de uma biblioteca .” (grifo nosso)	Favorável
“Acho importante, e sou a favor , de que sejam disponibilizadas infra-estruturas adequadas para acesso de diferentes mídias no espaço da Biblioteca .” (grifo nosso)	Favorável
“acho que poderia ter um espaço próprio, dentro da biblioteca, para atingir este público . Mas isso teria de ser aliado a ações de contato com o livro , para despertar o prazer de ler.” (grifo nosso)	Favorável
“Bem, me parece mais um modo de lazer, o que é válido, além de atrair um público novo .” (grifo nosso)	Favorável
“Confesso que não tenho muito apreço por videogame, em especial porque não jogo e não conheço. Se a biblioteca for separada em espaços específicos, uns para leitura individual, outra para convivência , etc, poderia ter para videogame neste mesmo sentido. Mas, na teoria tudo é lindo e possível, na prática, conseguir fazer um trabalho direcionado para que o jogo se torne algo produtivo em um espaço de conhecimento e não simplesmente uma atividade por ela mesma, é outra história... digo no caso da biblioteca escolar.” (grifo nosso)	Receoso

Fonte: dados da pesquisa

Em relação a pergunta 7 ‘Na sua opinião, que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação ao uso de videogames?’, os bibliotecários fizeram diversas sugestões, tal como a realização de torneios; criação de clubes do videogame; disponibilização de acervos sobre jogos; encontros divididos entre faixas

etárias e conteúdos específicos; instalação de jogos nos computadores da biblioteca; palestras; promoção de discussões sobre o tema e salas especialmente voltadas para os jogos. A partir das sugestões dos bibliotecários pode-se verificar que estes se interessaram em fazer sugestões sobre o tema, além de que poucas sugestões foram repetidas, o que trouxe uma grande diversidade de sugestões, como é possível ver no Gráfico 18:

Gráfico 18 - Na sua opinião, que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação ao uso de videogames?



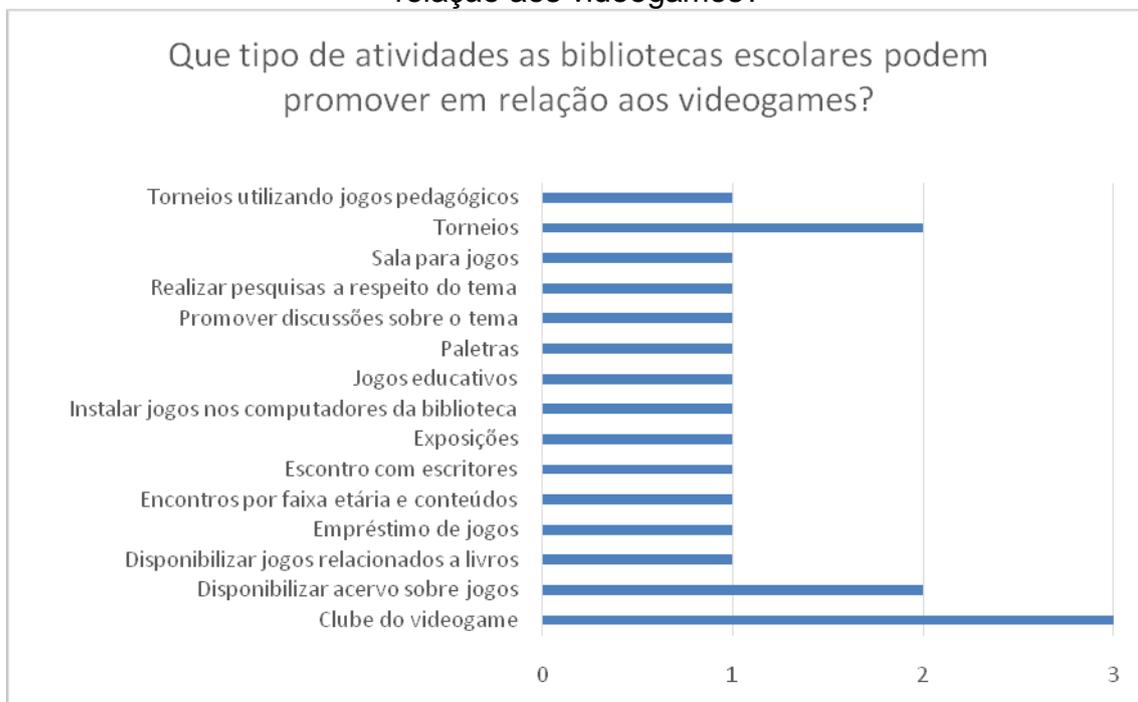
Fonte: dados da pesquisa

O entrevistado que não concorda com a implementação de videogames nas bibliotecas acredita que os telecentros são os locais mais recomendados para atividades correlacionadas aos jogos eletrônicos.

Quando perguntados sobre a questão 8 'Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?' (Gráfico 19), encontra-se, mais uma vez vários tipos de sugestões, com destaque para clubes do videogame; disponibilização de acervos sobre jogos e por fim torneios. Também foram sugeridos torneios com a utilização de jogos pedagógicos; sala para jogos; realização de pesquisas sobre o tema; palestras; jogos educativos; instalação de jogos nos computadores das bibliotecas; exposições; encontro com escritores; encontros por

faixa etária e conteúdos; empréstimo de jogos e a disponibilização de jogos relacionados a livros.

Gráfico 19 Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?



Fonte: dados da pesquisa

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar as respostas fornecidas pelos bibliotecários, em um contexto geral, destaca-se uma receptividade amplamente positiva em relação ao tema, fato que surpreendeu a autora, visto que este pode ser considerado um tema inusitado, além do fato de que os videogames ainda não conquistaram seu espaço como uma forma de cultura em uma grande parcela da população. Muitas das opiniões contribuíram para enriquecer a discussão sobre o tema, contando com diversas sugestões de como a ideia pode ser implementada, além de questões de grande pertinência a respeito de fatores que devem ser levados em consideração ao levar os videogames para o espaço da biblioteca, como os destacados nas opiniões pessimistas e céticas.

Ao observar as respostas dos usuários, percebe-se a importância que o videogame pode ter dentro da biblioteca, atraindo mais pessoas para um espaço tão rico e que tem tanto a oferecer para sua comunidade, além de contribuir para a mudança da visão estigmatizada de que a biblioteca é um local chato e monótono.

Além disso, vale destacar os depoimentos que colaboram com as ideias propostas pela pesquisadora, como a existente parcela de jogadores que acabam buscando leituras influenciadas pelo uso de videogames; do aprendizado obtido através dos jogos, como o contato com outros idiomas, além da conexão com outros jogadores, incentivando a interação social.

Nesse contexto, cabe ainda ressaltar fatos como o presente hábito de leitura entre os jogadores, a diversidade de personagens dentro do perfil dos entrevistados, incluindo aí crianças, jovens e adultos, além da sintonia entre a proposta da pesquisa e os resultados obtidos, motivado também pela metodologia escolhida pela autora, que permitiu uma variabilidade de opiniões que contribuíram para o enriquecimento do tema. Os objetivos do trabalho foram atingidos, pois no decorrer da pesquisa foram encontradas informações que comprovam que os videogames podem auxiliar os objetivos das bibliotecas; os bibliotecários e jogadores de videogames fizeram sugestões de como as bibliotecas poderiam trabalhar com os videogames, além de que foi analisado alguns dos perfis dos jogadores para saber como as bibliotecas podem atender esses usuários potenciais.

Outra informação importante encontrada durante a pesquisa é o fato dos jogadores de videogame gostarem de ler, mas não frequentarem bibliotecas, principalmente a biblioteca pública. Diante desse fato sugere-se que as bibliotecas abram os olhos para este público e que estas abram as suas portas após as 18 horas.

A autora pensa que, se ao término dessa leitura, ao se deparar com o questionamento que dá título ao trabalho, você tiver uma concepção diferente a respeito do tema, ou mais do que isso, sinta-se motivado a contribuir com a discussão, expondo suas opiniões a respeito do assunto, o objetivo proposto foi plenamente alcançado. E então, tem lugar para videogame aí na sua biblioteca?

REFERÊNCIAS

ADAMS, Suellen S. The case for videogames in libraries. **Library Review**, v. 58, n. 3, p.196-202, 2009. Disponível em: <<http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1775742>>. Acesso em: 02 abr. 2014.

ALIRE, Camila. Gaming and literacy: board and video games serve as a link to literacy. **American Libraries**, Chicago, v. 40, n. 12, p.6, Dec. 2009. Disponível em: <<http://www.americanlibrariesmagazine.org/issue/december-2009>>. Acesso em: 05 mar. 2014.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **Biblioteca pública: avaliação de serviços**. Londrina: Eduel, 2013. 288 p. Livro eletrônico. Disponível em: <http://www.uel.br/editora/portal/pages/arquivos/biblioteca%20publica_digital.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2014.

BIBLIOTECA PÚBLICA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (Porto Alegre). **Histórico da Biblioteca Pública do Rio Grande do Sul**. 2014. Disponível em: <<http://www.bibliotecapublica.rs.gov.br/#>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BRANSTON, Christy. From game studies to bibliographic gaming: Libraries tap into the video game culture. **Bulletin Of The American Society For Information Science**, Silver Spring, v. 32, n. 4, p.24-26, Apr. 2006. Bimensal. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/bult.2006.1720320410/abstract>>. Acesso em: 05 mar. 2014.

CANDELORO, Rosana; SANTOS, Vanice dos. **Trabalhos acadêmicos: uma orientação para a pesquisa e normas técnicas**. Porto Alegre: AGE, 2006. 150 p.
COUTINHO, Kátia Soares; XERXENESKY, Filipe. Biblioteca escolar no século XXI. In: MORO, Eliane et al. (Orgs.). **Biblioteca Escolar: presente!** Porto Alegre: Evangraf, 2011. p. 177-192.

GAMEVICIO. **Quem somos**. 2014. Disponível em: <<http://www.gamevicio.com/i/rodape/sobre-nos/>>. Acesso em: 10 dez. 2014.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2004. 225 p.
GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p. (Série Educação à Distância)

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002. 175 p.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.

GOMES, Patrícia. Leia a entrevista do autor da expressão 'imigrantes digitais'. **Folha de São Paulo**, São Paulo, out. 2011. Disponível em: <

<http://www1.folha.uol.com.br/educacao/2011/10/983798-leia-entrevista-do-autor-da-expressao-imigrantes-digitais.shtml>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

GRANDE, Laura Henche. **¿Un Videojuego en la Biblioteca?** 2010. Disponível em: <<http://eprints.ucm.es/11838/>>. Acesso em: 02 abr. 2014

GROGAN, Denis. **A prática do serviço de referência**. Brasília: Briquet de Lemos. 2001. 196 p.

GUIMARÃES, Danilo Silva. **Morfogênese dos jogos digitais**. 2011. 105 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Artes, Departamento de Artes Visuais, Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/10019/1/2011_DaniloSilvaGuimaraes.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 161 p.

INSTITUTO BRASILEIRO DE OPINIÃO PÚBLICA E ESTATÍSTICA. **Conheça as principais características de quem joga videogame no Brasil**. 2012. Disponível em < <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-brasil.aspx>>. Acesso em: 16 junho 2014.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. São Paulo, 2012. Disponível em http://www.prolivro.org.br/ipl/publier4.0/dados/anexos/2834_10.pdf. Acesso em: 16 jun. 2014.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Censo Escolar**. 2013. Disponível em: <<http://www.qedu.org.br/brasil/censo-escolar?year=2013&dependence=0&localization=0&item=>>> Acesso em: 20 jun.2014.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **MANIFESTO DA IFLA/UNESCO SOBRE BIBLIOTECAS PÚBLICAS**. 1994. Disponível em: <<http://archive.ifla.org/VII/s8/unesco/port.htm>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **MANIFESTO IFLA/UNESCO PARA BIBLIOTECA ESCOLAR**. 1999. Disponível em: <http://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/school-library-guidelines/school-library-guidelines-pt_br.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2014.

IPSOS. Quase metade dos brasileiros de 10 a 19 anos tem videogame. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 26 ago. 2013. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/08/1332227-quase-metade-dos-brasileiros-de-10-a-19-anos-tem-videogame-diz-estudo.shtml>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

KÄMPF, Cristiane. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento, **ComCiência**, Campinas, n. 131, 2011. Disponível em: <

http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso >. Acesso em: 21 jun. 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003. 311 p.

LÚDICO. In: MICHAELIS MODERNO DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA. Disponível em: <
<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=l%FAdico> >.
Acesso em: 19 out. 2014.

MALAFAIA, Gabriela Silva de. **Gestão estratégica de pessoas em ambientes multigeracionais**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EXCELÊNCIA EM GESTÃO, 7., 2011, Niterói. **Anais...** Niterói: 2011. p. 13.

MELLO, Rachel Fullin de. et al. Educação do usuário à distância. **Transinformação**, Campinas, v. 11, n. 3, p.287-291, set-dez. 1999. Disponível em: <
<http://www.brapci.ufpr.br/documento.php?dd0=0000000310&dd1=01ece> >. Acesso em: 19 jun. 2014.

NAULIN, Francisco Bustos; SEGUÉL, José Guzmán. **Los Videojuegos y el desarrollo de competencias de información**. 2009. Disponível em: <
http://eprints.rclis.org/13791/1/Serie_Nº_51-_Diciembre_2009_Los_Videojuegos_2.ed..pdf>. Acesso em: 03 mar. 2014.

NAULIN, Francisco Bustos; SEGUÉL, José Guzmán. **Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas**. 2010. Disponível em: <
http://eprints.rclis.org/14204/1/Serie_Nº_54-_Marzo_2010_Videojuegos,videojugadores.pdf>. Acesso em: 03 mar. 2014.

NESTERIUK, Sérgio. Breves considerações acerca do videogame. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2004. 14 p.

OLIVEIRA, Sérgio. A história dos videogames. **Revista Nintendo Blast**, n. 17 - 27. 2011. Disponível em: < <http://revista.nintendoblast.com.br/>>. Acesso em: 24 jun. 2014.

PHILLIPS, Amy; SPILVER, Becky. **Console video games spotlight on library programming**. 2006. Disponível em: <
<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE|A153360685&v=2.1&u=kitc54549&it=r&inPS=true&prodId=AONE&userGroupName=kitc54549&p=AONE&digest=0cd63255f417c5e330657cef40b5b52a&rss=rss>>. Acesso em: 05 mar. 2014.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the horizon**, West Yorkshire, Inglaterra, v.9, n. 5, p. 1-6, out. 2001.

REDE MARISTA. Missão, Visão e Valores que inspiram a atuação marista. 2014. Disponível em: < <http://maristas.org.br/institucional/missao-visao-e-valores>>. Acesso em: 25 mar. 2014.

SANDRINELLI, Emília. **Videogames e bibliotecas**: Como o conceito do que é a biblioteca continua evoluindo. 2013. Disponível em: <<http://biblioo.info/videogames-e-bibliotecas-sao-uma-boa-mistura/>>. Acesso em: 14 dez. 2014.

SEABRA, Geraldo Augusto. **Games como emuladores de informação, aprendizagem e propulsão cognitiva para o advento do homem pós-humano**. 2006. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000137&pid=S1983-3083201200030000900014&lng=en>. Acesso em: 15 jun. 2014.

SILVA, Leonardo M. A. **Uma aula no videogame**. 2013. 136 f. Monografia (Mestrado) - Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <[http://busca.ibict.br/SearchBDTD/search.do?command=search&q+=assunto:"Topop hifosofy"](http://busca.ibict.br/SearchBDTD/search.do?command=search&q+=assunto:)>. Acesso em: 09 abr. 2014.

SILVEIRA, Ana Paula Pinheiro da. **O jogo da leitura e a leitura do jogo**: semiótica, games e ensino. 2013. 245 f. Tese (Doutorado) - Curso de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000186885>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital**: como os jovens que estão usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios. 2010. 448p.

TRIBOGAMER. **Home**. 2014. Disponível em: <<http://www.tribogamer.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2014.

UNIÃO MARISTA DO BRASIL. **Projeto educativo do Brasil Marista**: nosso jeito de conceber a educação básica. Brasília: UMBRASIL, 2010. 132 p.

UOL. **Centro de imprensa**. 2014. Disponível em: <<http://imprensa.uol.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2014.

APÊNDICE A – Questionário aplicado aos usuários e aos jogadores de videogame

1) Qual a sua idade? ____anos.

2) Qual seu nível de escolaridade?

Ensino fundamental incompleto

Ensino fundamental completo

Ensino médio incompleto

Ensino médio completo

Ensino superior incompleto

Ensino superior completo

Especialização

Mestrado

Doutorado

Outro? _____

3) Quantas horas semanais você joga?

De 1 a 5 horas

De 6 a 10 horas

De 11 a 15 horas

De 16 a 20 horas

De 21 a 25 horas

De 26 a 30 horas

Mais de 30 horas

4) Em qual destes horários costuma jogar?

Entre 06:00 e 12:00 horas

Entre 12:00 e 18:00 horas

Entre 18:00 e 00:00 horas

Entre 00:00 e 06:00 horas

5) Que tipo de fonte de informação você consulta motivado(a) pelo uso de videogames?

(Obs: Nesta questão você pode assinalar mais de uma resposta)

- Livros
- Revistas
- Sites especializados em videogames
- Blogs
- Fóruns
- Redes Sociais
- Outro. Quais? _____

6) Quantos livros você lê por ano?

- Nenhum
- De 1 a 3
- De 4 a 7
- De 8 a 10
- Mais de 10
- Não sabe

7) Que tipo de biblioteca você mais frequenta?

- Biblioteca escolar
- Biblioteca universitária
- Biblioteca pública
- Biblioteca especializada
- Nenhuma
- Outras. Quais? _____

8) Você acredita que o uso de videogames incentiva o aprendizado de novos idiomas? Justifique sua resposta.

9) Você já leu algum livro inspirado na história de um jogo (livros como Assassin's Creed e Halo, por exemplo)?

Quais?

10) Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?

11) Na sua opinião, que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação ao uso de videogames?

12) Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?

APÊNDICE B – Questionário aplicado aos Bibliotecários

1) Qual a sua idade? ____anos.

2) Qual o seu nível de conhecimento sobre videogames?

- Nulo
- Básico
- Intermediário
- Avançado

3) Quais das atividades abaixo são realizadas na biblioteca em que você trabalha?
(Obs: Nesta questão você pode assinalar mais de uma resposta)

- Debates com autores
- Clubes de leitura
- Concursos literários
- Encontros relacionados a quadrinhos
- Exposições artísticas
- Hora do conto
- Exibição de filmes
- Jogos
- Oficinas
- Outros. Quais? _____

4) Se você tiver a oportunidade de implementar videogames na biblioteca em que trabalha, você: (Obs: Nesta questão você pode assinalar mais de uma resposta)

- Reservaria uma sala exclusiva para esta finalidade
- Desenvolveria uma coleção de jogos para empréstimo
- Instalaria os jogos nos computadores da biblioteca
- Organizaria clubes de videogame
- Outro. _____

5) Você acredita que os videogames podem ser utilizados como estratégia de fomento a leitura? Justifique.

6) Qual a sua opinião sobre a inserção de consoles e jogos eletrônicos nas bibliotecas?

7) Na sua opinião, que tipo de atividades as bibliotecas públicas podem promover em relação ao uso de videogames?

8) Que tipo de atividades as bibliotecas escolares podem promover em relação aos videogames?

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flaiane de Souza Serpa, solicito a sua colaboração para esta pesquisa que subsidiará o meu Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Biblioteconomia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS), orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Souza. Esta pesquisa pretende averiguar a concepção dos usuários jogadores de videogame e dos bibliotecários em relação ao uso do videogame em bibliotecas escolares e públicas. Os dados e resultados individuais desta pesquisa se encontram em sigilo e com o intuito único e exclusivo para fins acadêmicos e éticos, as respostas são anônimas, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado.

A pesquisa se dará pela aplicação de três questionários, sendo o primeiro voltado para os bibliotecários da Rede Marista de Colégios e da Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul (BPE); o segundo para os alunos usuários das bibliotecas da Rede Marista e o terceiro para os usuários da BPE, além dos jogadores de videogame dos fóruns GameVicio, Uol Jogos e Tribo Gamer.

Eu _____, manifesto expressamente meu entendimento e consentimento para a realização da pesquisa descrita acima.

Data: ____/____/____

ANEXO A – Como funcionam os sensores de movimento de videogame?

HABILIDADE CORPORAL

Como funcionam os sensores de movimento de videogame?

PERGUNTA DO LEITOR >

Gedevaldo Thomaz de Jesus, LENCÓIS PAULISTA, SP

TEXTO Bruno Lazaretti ILUSTRA Gil Tokio/Pingado

DESIGN Thales Molina EDIÇÃO Tiago Jokura

O controle do PS4 terá uma luz na frente para a câmera localizar a posição do jogador na sala sem a necessidade de usar o controle do Move

PLAYSTATION MOVE

DE OLHO

A **PlayStation Eye**, câmera que faz parte do pacote Move, não tem a tecnologia de mapeamento infravermelho do Kinect. A Sony preferiu ensinar a câmera a "enxergar" usando algoritmos complexos de reconhecimento facial, reconhecimento de objetos e inteligência artificial

VISÃO LIMITADA

Por mais sofisticados que sejam os algoritmos de reconhecimento de objetos por trás do Move, o aparelho não é capaz de reconhecer e rastrear corpos humanos em tempo real. O único objeto que ele rastreia com rapidez é a **luz do controle**, cujos movimentos são convertidos para os games

EM BUSCA DA LUZ

O controle do Move original tem uma bola de luz na ponta. Ele usa a mesma tecnologia de acelerômetro do Wiimote para transmitir posição espacial e **movimentos** para o console. A luz também serve de referência para a câmera: é o primeiro objeto que ela procura para se localizar

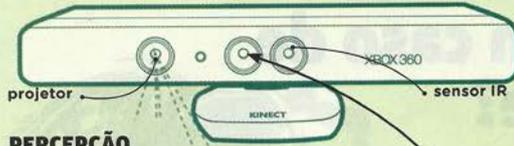
• **BENEFÍCIOS** Juntando uma câmera e um controle com acelerômetro, o Move é capaz de trabalhar com a tecnologia de realidade aumentada

• **DESVANTAGENS** A grande limitação do Move é não permitir que o usuário consiga jogar utilizando todos os movimentos do corpo, como rola com o Kinect

FONTES Sites Nintendo, Business Week, Wired, Engadget, How Stuff Works, Sensorland.com e Analog.com

52 me NOVEMBRO 2013

KINECT



PERCEPÇÃO ESPACIAL

O Kinect projeta uma grade de pequenos **pontinhos infravermelhos** pelo espaço à sua frente e captura os reflexos desses pontos quando eles rebatem nos objetos. Calculando quanto tempo cada ponto emitido leva para ser refletido de volta ao aparelho, o Kinect sabe a distância dos objetos. Com essa informação, ele mapeia o ambiente em 3D

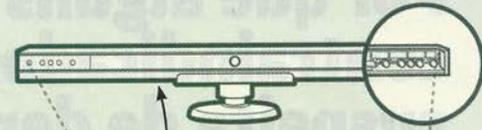
VÍDEO E VOZ

Os componentes mais básicos do Kinect são uma **câmera de vídeo** (igual à de um celular) e uma sequência de quatro microfones. A câmera serve para videoconferências e auxilia no reconhecimento facial; os microfones capturam e identificam comandos de voz e localizam a fonte de som, permitindo que o aparelho siga o seu rosto numa chamada

CÁLCULOS, CÁLCULOS!

Toda essa "mágica" só é possível por causa de um processador poderoso, responsável por interpretar toda a informação dos pontinhos infravermelhos e encontrar padrões na "grade". A prioridade é localizar **formatos de corpos humanos** e rastrear os movimentos de 20 pontos da anatomia para reproduzi-los com precisão na tela

WII

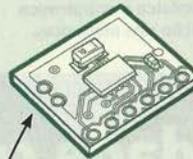


BARRA INSENSÍVEL

Sabe aquela **barra-sensor** que a fabricante sugere instalar em cima ou embaixo da TV? Pois é, de sensor ela não tem nada. Ela nada mais é do que uma sequência de LEDs infravermelhos (invisíveis a olho nu). No caso de a barrinha ser danificada ou perdida, é possível improvisar com duas lanternas ou até duas velas!

OLHO NO CONTROLE

O Wiimote identifica a luz infravermelha por meio de uma **câmera**, protegida por um filtro que só libera a passagem de luz infravermelha: ou seja, a câmera não "enxerga" nada além dos LEDs da barra-sensor. É referência suficiente para determinar para que ponto da TV o Wiimote está apontado, o que é útil para navegar nos menus e para jogos de tiro



VARINHA MÁGICA

Todo o poder do console da Nintendo está no controle Wiimote. Ele determina a posição do jogador no espaço e mede a direção e a intensidade dos movimentos com um **acelerômetro**: um microchip que detecta movimento e o transforma em impulsos elétricos. O controle transmite as informações para o Wii via bluetooth

vista frontal



• **BENEFÍCIOS** A grade infravermelha do Kinect permite que ele encontre e interprete todos os movimentos de uma pessoa. Ou seja, dá para controlar o game com o corpo inteiro

• **DESvantagens** A primeira versão do Kinect era muito imprecisa, prejudicando vários jogos. A versão 2.0, que será inclusa no Xbox One, promete corrigir as falhas

• **BENEFÍCIOS** A tecnologia simples manteve o Wii a um preço bem acessível, o que, junto com sua inovação e intuitividade, permitiu que o console se tornasse um fenômeno de vendas

• **DESvantagens** A sensibilidade do Wii é rústica. Hoje em dia, qualquer smartphone top de linha tem um sensor de movimento bem mais preciso do que o do Wii original