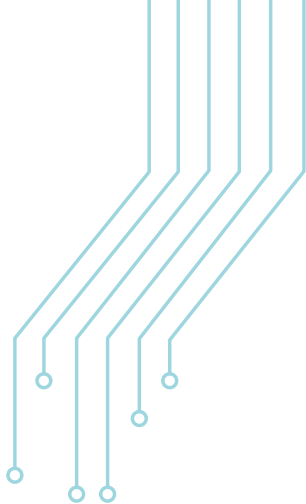


JOGO ABERTO: **GAMES, LITERATURA E BIBLIOTECAS**



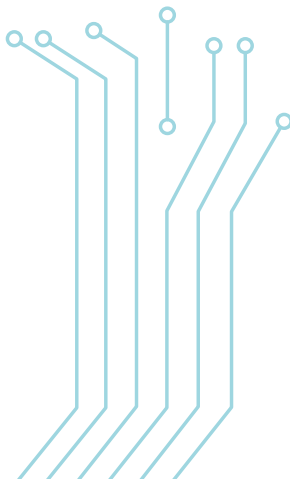


Notas 13

de biblioteca



JOGO ABERTO:
**GAMES, LITERATURA
E BIBLIOTECAS**



Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca de São Paulo

J64

Jogo aberto: games, literatura e bibliotecas / Sakuda, Luiz Ojima; Zambon, Pedro Santoro; Fortim, Ivelise...[et al]. Organizado por SP Leituras; ilustrador Siniscalchi, Fernando; tradutor Tikinet - São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura, 2019.

1875KB; PDF. - (Notas de biblioteca; 13)

Inclui Bibliografia

ISBN 978-65-89169-23-9

1. Reflexões sobre o 11º Seminário Internacional Biblioteca Viva 2. Bibliotecas Públicas – Brasil 3. Games e bibliotecas

I. Título II. Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo. III. Série.

CDD 020.4

Índices para o catálogo sistemático

1. Bibliotecas 020

2. Bibliotecas Públicas 027

2021

Todos os direitos desta edição reservados à
SP Leituras

Rua Faustolo, 576, Água Branca

São Paulo, SP, 05041-000

www.spleituras.org

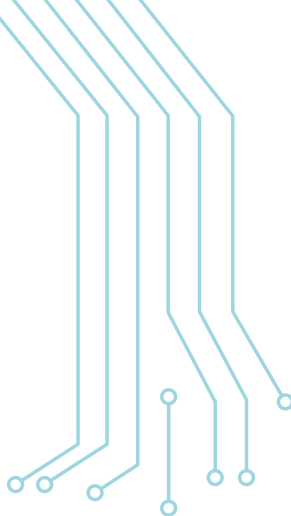
Edição: Rosiane Moro

Projeto gráfico/diagramação: Luca Fernandes

Ilustrações: Fernando Siniscalchi

Revisão e tradução: Tikinet

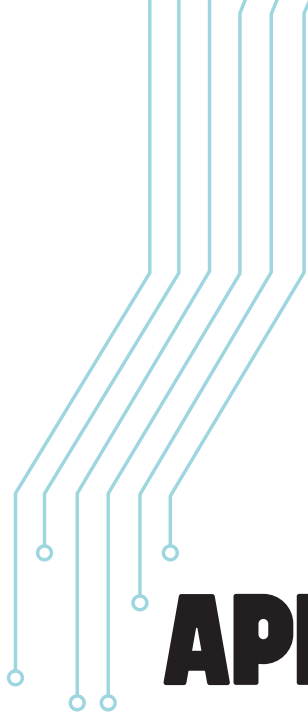
Agradecimentos: Juliana Borgheti de Figueiredo (SP Leituras), Marcos Kirst, Vanessa Pereira de Sousa (SP Leituras).



Notas 13

de biblioteca

JOGO ABERTO: **GAMES, LITERATURA E BIBLIOTECAS**



APRESENTAÇÃO

Há tempos têm-se discutido a relação entre games e literatura. Desde o surgimento dos primeiros livros-jogos na década de 1960 até o crescente uso de narrativas literárias nos jogos digitais da atualidade, o tema está cada vez mais presente nos debates sobre literatura e narrativas, e sobre aprendizagem, formação e interatividade. Além disso, os gestores de bibliotecas também perceberam que a gamificação do espaço, junto com a adoção de propostas de atividades correlatas, pode ser um atrativo para novos usuários – principalmente crianças e jovens –, além de servir de instrumento para abordar inúmeras questões e projetos de desenvolvimento comunitário das mais variadas naturezas.

Educadores, psicólogos e pedagogos elencam inúmeras vantagens atribuídas ao uso dos games: desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e comportamentais, expansão da autonomia e da



criatividade, incentivo à interatividade social e ao pensamento crítico, maior retenção de conhecimentos, aumento da segurança e da autoestima, entre outros. Entretanto é a possibilidade de experimentação e principalmente o protagonismo adquirido ao vivenciar papéis, que tornam os jogos tão atuais, fascinantes e motivadores.

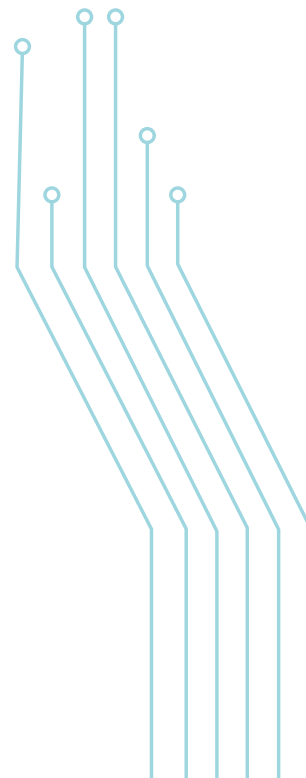
Tantos atributos não podem ficar de fora do contexto das bibliotecas, instrumentos culturais comprometidos com o desenvolvimento local. Dispor, portanto, de equipamentos como computadores e videogames, adquirir jogos eletrônicos e literatura relacionados ao universo dos games, assim como promover atividades de gamificação é importante para que as bibliotecas públicas cumpram com sua missão.

Cada vez mais comum em todo o mundo, o uso de games em bibliotecas públicas brasileiras ainda é uma novidade. Como todo processo de inovação envolve

dúvidas, incertezas e questionamentos, o Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB) decidiu abordar o assunto na 11ª edição do Seminário Internacional Biblioteca Viva, que teve o tema “Conhecimento, Leitura e Literatura: novas trilhas” e foi realizado de 5 a 7 de agosto de 2019. Com a presença de especialistas nacionais e internacionais, a programação buscou apresentar alternativas reais e palpáveis para suscitar o debate e a implantação de atividades relacionadas aos jogos digitais nas bibliotecas de São Paulo.

Sabemos que a oferta de uma inovação requer maturação, planejamento, recursos, treinamento e muito trabalho, porém é sempre possível adaptar novas atividades ao tamanho e à estrutura de cada localidade. O ritmo acelerado do desenvolvimento tecnológico não vai diminuir, dessa forma, precisamos estar preparados para atender aos interesses das novas gerações e continuar a ser agentes de transformação e de democratização do conhecimento. Acreditamos que o material aqui reunido pode servir de inspiração e ponto de partida para a criação de atividades interativas, educativas e lúdicas, com potencial para intensificar o papel das bibliotecas como pontos de encontro, de cultura e de lazer.

Boa leitura!



ÍNDICE

10

REFLEXÕES SOBRE
O 11º SEMINÁRIO
INTERNACIONAL

**BIBLIOTECA
VIVA**



30

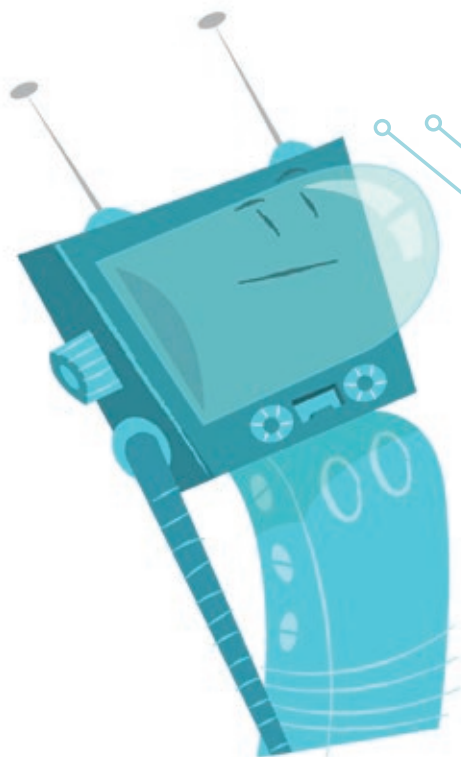
**AS NARRATIVAS
DOS JOGOS**

E SUAS INTERFACES
COM A LITERATURA

16

**GAMES E
LITERATURA:**

USOS E OPORTUNIDADES





44 UMA ANÁLISE

SOBRE POSSÍVEIS
SINERGIAS
ENTRE OS JOGOS
E AS BIBLIOTECAS

54 POR QUE USAR JOGOS EM BIBLIOTECAS?







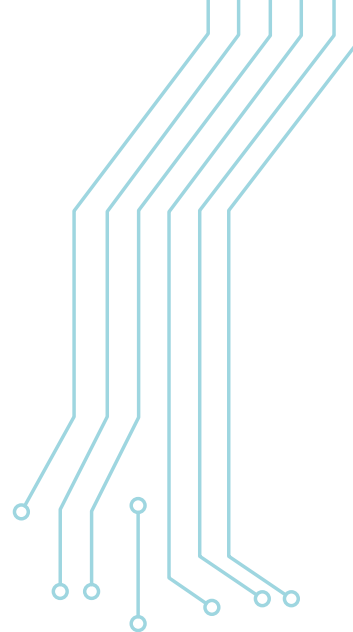
**LUIZ OJIMA
SAKUDA**

REFLEXÕES SOBRE O 11º SEMINÁRIO INTERNACIONAL **BIBLIOTECA VIVA**

A trilha de tecnologia do 11º Seminário Internacional Biblioteca Viva proporcionou debates valiosos sobre as diversas contribuições que os jogos digitais, jogos analógicos e a ludificação/gamificação podem proporcionar ao novo papel das bibliotecas. A trilha contou com dois palestrantes internacionais, uma mesa de especialistas brasileiros e um curso de imersão. Eugenijus Stratilatovas, da Lituânia, mostrou como usa a tecnologia dos videogames de forma positiva nas bibliotecas de seu país; e Sven Instinske, da Alemanha, abordou a gamificação e a experiência do compartilhamento digital na Bücherhallen, rede de bibliotecas de Hamburgo. A mesa de Ivelise Fortim, Pedro Santoro Zambon e Francisco Tupy debateu as conexões entre jogos e literatura para construir conhecimento; e o curso de imersão de Eugenijus Stratilatovas com mediação de Luiz Ojima Sakuda abordou aspectos práticos sobre a implementação de jogos e ambientes interativos em bibliotecas.

A transformação digital trouxe novos desafios e perspectivas para todos os tipos de instituições, inclusive as bibliotecas. Em suas palestras, Stratilatovas e Instinske (disponível em www.youtube.com/sisebsp) reforçaram que as atividades compreendidas pelo público como típicas de uma biblioteca, por exemplo empréstimo de materiais e ações relacionadas às mídias tradicionais, não serão mais suficientes em um futuro próximo. Ambos apresentaram experiências internacionais para debater novos caminhos e aspectos operacionais das bibliotecas, incluindo a capacitação dos funcionários e a necessidade de perfis e competências

NOS QUATRO CAPÍTULOS REUNIDOS NESTA COLETÂNEA TEMOS DUAS ABORDAGENS COMPLEMENTARES, UMA COM FOCO NOS JOGOS E NO UNIVERSO GAMER; E OUTRA NO POTENCIAL DO USO DE JOGOS PARA REPENSAR O PAPEL DAS BIBLIOTECAS.



diferentes. Os exemplos de projetos e ações de diferentes escopos ilustraram que mesmo as bibliotecas com poucos recursos também estão aptas a prover serviços relevantes à comunidade. É necessário, porém, que a cultura gamer e a ludicidade sejam valorizadas e incorporadas à cultura da biblioteca para atender os diversos públicos de maneira apropriada.

A mesa sobre as relações entre jogos e literatura aproximou os dois universos, mostrando que as conexões poderão ser essenciais para a revitalização do interesse literário de públicos menos engajados; além de aproximar o universo dos jogos dos profissionais que trabalham em bibliotecas.

Nos quatro capítulos reunidos nesta coletânea temos duas abordagens complementares, uma com foco nos jogos e no universo gamer; e outra no potencial do uso de jogos para repensar o papel das bibliotecas. Veja a seguir um pequeno resumo de cada artigo:

“GAMES E LITERATURA: USOS E OPORTUNIDADES”, DE PEDRO SANTORO ZAMBON

Zambon aborda os caminhos narrativos e os fatores que possibilitam a imersão nas atividades que envolvem jogos e literatura. As narrativas interativas multirramificadas possuem o potencial de ser trilhadas de maneiras diversas pelo mesmo leitor/jogador e são exploradas de formas diferentes conforme o seu suporte: o livro-jogo, o jogo de tabuleiro (RPG) ou o jogo digital. A relação com a literatura e como os aspectos da história e da mecânica são explorados proveem experiências distintas entre as narrativas tradicionais e as narrativas de

jogos digitais. Possibilidades de colaboração entre as indústrias editorial e de jogos digitais também são discutidas.

“AS NARRATIVAS DOS JOGOS E SUAS INTERFACES COM A LITERATURA”, DE IVELISE FORTIM

Fortim discute os jogos digitais do ponto de vista das narrativas, destacando a riqueza que a interatividade pode trazer em relação aos livros-jogos e aos formatos lineares tradicionais presentes em diversas mídias. A autora apresenta o universo dos jogos e seu relacionamento com a literatura, exemplos de narrativas que transitam do jogo para o texto e vice-versa, assim como as narrativas transmídia e a cultura da convergência. Mostra jogos inspirados em adaptações de livros, e como a literatura gamer enriquece os universos narrativos e possui um estilo próprio, que mimetiza a experiência do jogo. As obras relacionadas aos influenciadores digitais especializados em jogos, como biografias e ficções a partir

do universo dos jogos, também são abordados, ilustrando mais uma das possibilidades de interface entre jogos e literatura.

“UMA ANÁLISE SOBRE POSSÍVEIS SINERGIAS ENTRE OS JOGOS E AS BIBLIOTECAS”, DE FRANCISCO TUPY

Tupy contextualiza a ludicidade e seu uso em contextos diversos, e explora as possibilidades de uso de jogos digitais ou analógicos nas bibliotecas. Discorre sobre questionamentos necessários no desenvolvimento e implementação de projetos, e discute exemplos como espaço maker, ludotecas, eventos (*game jams*, *hackatons*), acervos temáticos e gamificação do espaço.

“POR QUE USAR JOGOS EM BIBLIOTECAS?”, DE EUGENIJUS STRATILATOVAS

Stratilatovas discute os tipos de conhecimento (tácito e explícito) e de inteligência (fluida e cristalizada), e reforça que o papel da biblioteca não pode se limitar ao conhecimento explícito. A partir do exemplo da

Biblioteca Nacional da Lituânia, o autor mostra diversos projetos com jogos digitais, com formas e escopos para atender a objetivos, orçamentos, estruturas e contextos distintos. Entre as experiências discutidas estão oficinas para crianças, hospedagem de eventos, biblioterapia virtual e desenvolvimento de jogos. Ilustra ainda os diferentes graus de envolvimento e recursos a serem alocados de acordo com as metas de cada projeto: o desenvolvimento de jogos e as experiências de realidade virtual *para* os usuários, por exemplo, têm o objetivo de prover um serviço ao usuário, enquanto o desenvolvimento de jogos *com* os usuários em eventos na biblioteca pode ter o foco no aprendizado dos frequentadores e dos profissionais da biblioteca, além de possibilitar a identificação de talentos e a prototipação.

No universo digital, a biblioteca continua sendo um símbolo de conhecimento e liberdade: um ótimo exemplo é a Biblioteca Sem Censura

(uncensoredlibrary.com), lançada pela fundação Repórteres Sem Fronteiras, no dia 12 de março de 2020 (dia mundial contra a censura cibernética). A biblioteca é um mapa virtual no jogo Minecraft (versão 1.14.4), construído em três meses por 24 construtores de 16 países e conta com mais de 12,5 milhões de blocos virtuais. Possui arquitetura neoclássica, muito utilizada em museus, galerias e bibliotecas públicas. Seu domo tem o equivalente a 300 metros de largura, o que o tornaria o segundo maior do mundo. O objetivo é fornecer aos jovens acesso a informações independentes de forma lúdica, especialmente para aqueles que

vivem em países onde a censura impossibilita o trabalho dos jornalistas. Os artigos censurados se tornam livros sem restrições, com versões no idioma original e em inglês, de forma a possibilitar a livre circulação de informações.

No século XX, o audiovisual foi a mídia mais popular e modificou o papel e a relação das bibliotecas e centros culturais com a comunidade. No século XXI, os jogos, simulações e ferramentas digitais estão novamente transformando esses equipamentos, seus papéis e sua relação com a comunidade. Esperamos que a leitura desta coletânea possa inspirar e instrumentalizar os agentes dessas mudanças.

SOBRE O AUTOR

LUIZ OJIMA SAKUDA

É administrador, sócio da Homo Ludens Research & Consulting e professor do Centro Universitário FEI. Coordena cursos na área de economia criativa na FIA Business School. No BIG Festival, é cocurador do BIG eSports e do BIG Careers. É autor e organizador de diversas publicações sobre jogos digitais, negócios e cultura pop, entre os quais a tese de doutorado contemplada pelo Programa Observatório Itaú Cultural de Pesquisa em Economia da Cultura 2017 e capítulos em livros indicados para os prêmios HQ Mix 2018 e Jabuti 2018.





**PEDRO SANTORO
ZAMBON**

GAMES E LITERATURA: USOS E OPORTUNIDADES

Os games são um fenômeno cultural surgido nos anos 1960, em plena Guerra Fria, por meio da tecnologia computacional, quando os programadores das primeiras máquinas decidiram colocar o processamento a serviço da ludicidade. Os primeiros videogames eram considerados um software como qualquer outro, uma vez que os jogos eram desenvolvidos com a mesma lógica produtiva dos programas de computador. Entretanto, a evolução técnica dessa mídia, cada vez mais complexa em termos de interatividade, transcendeu essa percepção reducionista. Não tardou para que a incrível capacidade dos videogames de simular universos e construir realidades paralelas passasse a explorar uma das mais antigas habilidades do ser humano: a arte de contar histórias.

As luzes e sons emitidos pelos computadores tornaram-se estímulos audiovisuais, possibilitando uma nova forma de comunicação, inerentemente interativa. Esse fenômeno cultural, estético e de linguagem foi capaz

OS VIDEOGAMES SE TORNARAM UM MEIO
NO QUAL EXISTEM **VALORES SIMBÓLICOS**
E UM UNIVERSO CULTURAL PARTICULAR.
ASSIM, OS JOGOS DIGITAIS SÃO A PORTA
DE ENTRADA PARA UM MUNDO MEDIADO
E MEDIADOR, EM QUE APRENDEMOS
A FLUIR PERFEITAMENTE ENTRE O
VIRTUAL E O REAL.

de desenvolver, ao longo de sua existência, uma retórica própria, que, além da representação de objetos e sistemas, pode modelar comportamentos a medida que cria contextos, situações e fatores que transformam o processo de interatividade. Processos que nos influenciam, semeiam mudanças nas nossas atitudes e consequentemente modificam nossa cultura. Na perspectiva da recepção, os consumidores de games não são simples usuários, mas *jogadores*, que constroem uma complexa relação com os personagens, as narrativas, as músicas e as mecânicas.

Como jogadores de videogames e de outros artefatos computacionais devemos reconhecer que os games são uma nova maneira de interrogar nosso mundo, comentá-lo, rompê-lo e desafiá-lo. Evocando o teórico e designer de games Ian Bogost (2010, p. 340), que investigou esse poder retórico e persuasivo, *A despeito dos computadores que os hospedam, dos futurísticos e mecânicos mundos ficcionais que eles apresentam, videogames não são expressões da máquina. Eles são expressões do ser humano. E as lógicas que guiam nossos jogos fazem alegações sobre quem nós somos, como nosso mundo funciona e o que nós queremos que ele se torne* (BOGOST, 2010, p.340).

Dessa forma, como ambiente comunicacional, os videogames se tornaram um meio no qual existem valores simbólicos e com um universo cultural particular. Assim, os jogos digitais são a porta de entrada para um mundo mediado e mediador, em que aprendemos a fluir perfeitamente entre o virtual e o real. Por isso, esses elementos atraem tanto as novas

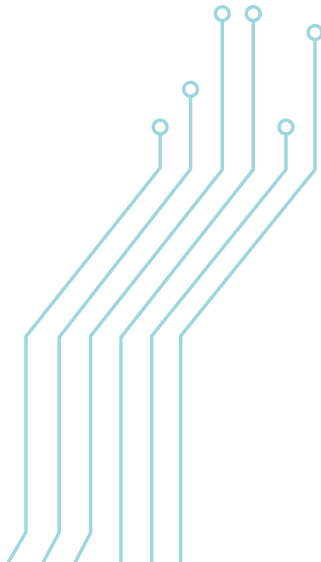
gerações, acostumadas com o lúdico, e têm potencial para apresentar outros universos culturais.

Portanto, como funciona a narrativa dos games? O que há de peculiar em seu modo de contar histórias em relação à literatura? O elemento interativo e imersivo dos games confere a ele uma característica de consumo, pois transforma o jogador em agente da própria história.

Dessa concepção nasceu a premissa do premiado livro *Neuromancer*, do escritor de ficção William Gibson, que inspirou o aclamado universo de Matrix. *Um dia parei para observar algumas crianças em uma daquelas antigas casas*

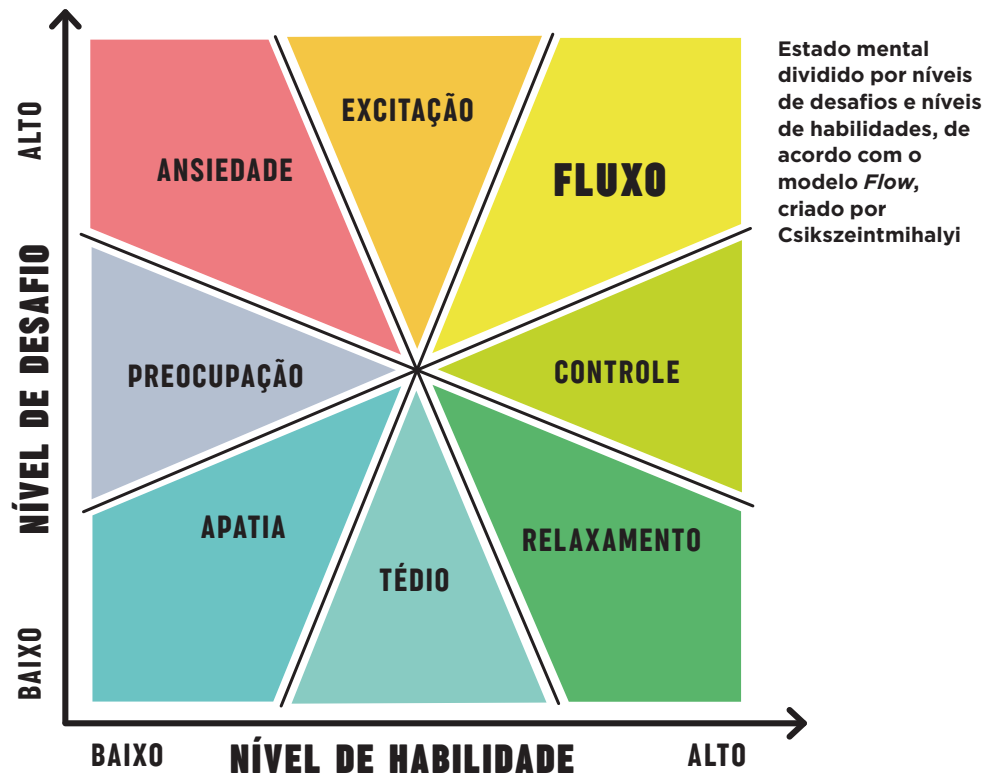
de fliperama, com máquinas enormes em que você enfiava moedas para jogar. Os jogos não eram tão interessantes, eram apenas pontos se movendo na tela. Mas, na postura dos jogadores diante delas, vi um tipo de paixão física, percebi que o lugar que essas crianças queriam estar era dentro do jogo, do outro lado da tela, tomando parte daquele mundo virtual que elas estavam presenciando. E eu acertei na mosca (ASSIS, 2003), disse o autor em entrevista ao jornal Folha de S. Paulo, em 2003.

Gibson identificou que o processo de interação gera um profundo elemento de concentração e transporta a mente do jogador para o universo do jogo. Por exemplo, quando jogamos *Super Mario World* (1990), da Nintendo, e falhamos ao executar um pulo, caímos de um penhasco. Ao descrevermos esse fato a um amigo, não falamos “O Mario não conseguiu pular o penhasco e morreu”, mas sim “Não consegui pular o penhasco e morri”. Sabemos que quem está na tela é o Mario e que não caímos no penhasco, mas o instinto, resultante da sensação



de ser ativo naquele processo, é de se transportar enquanto avatar para dentro daquele universo simbólico. Esse avatar, imerso na narrativa, é imbuído de características físicas, tem personalidade e um contexto próprio. Quando tratamos de

universos mais complexos do que o apresentado em *Super Mario*, o jogador tem a possibilidade de enfrentar dilemas e conflitos que, enquanto agente passivo na literatura ou nos filmes, ele jamais iria vivenciar.



Uma das teorias que nos ajudam a entender o que ocorre de diferente quando participamos de uma história em um game é a do *flow*, proposta pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi. O *flow* é um estado de concentração ou completa absorção pela atividade que está sendo realizada. As pessoas ficam tão envolvidas com a situação que nada mais importa. O *flow* é um modo de motivação intrínseca, onde a pessoa está completamente imersa no que está fazendo, caracterizado pela sensação de grande assimilação, engajamento, completude e bom desempenho de habilidades em que as preocupações temporais, como o ego, o tempo e as necessidades fisiológicas, são tipicamente ignoradas. Para atingir o estado de *flow*, deve-se alcançar um ponto de equilíbrio entre o desafio da tarefa e a habilidade do executante. Se a tarefa for muito fácil ou muito difícil, o *flow* não poderá ocorrer. Tanto o nível de habilidade quanto o nível de desafio devem ser combinados e altos. Se a habilidade e o desafio são baixos e combinados, os resultados geram apatia.

CAMINHOS NARRATIVOS

O que os jogos fazem, nesse sentido, é criar um universo interativo em que os níveis de habilidade e desafio crescem de forma controlada, levando o jogador a ganhar habilidade a medida que o jogo avança e aumentando a dificuldade a medida que o jogador se torna mais habilidoso. Os games criam elementos de interação gerados propositalmente com a intenção de transportar o jogador para o desafio apresentado na tela do dispositivo. São esses elementos principais que fazem dos games um instrumento educativo único.

Vejamos alguns exemplos. Na observação do que a narrativa dos jogos digitais possibilita em relação à literatura, vou destacar alguns pontos tomando inicialmente o jogo *Soul Gambler*, lançado em 2011 pela produtora brasileira Tlön Studios. O jogo é uma adaptação da história de Fausto, personagem de Goethe, trazida para o mundo atual. Entretanto, além de inspirar-se na literatura, existem camadas

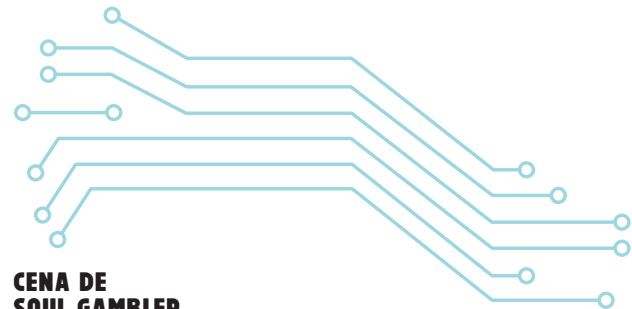
adicionais, como a narrativa interativa de múltiplos finais e as mecânicas de jogabilidade.

Não é novidade na literatura a possibilidade de narrativas multirramificadas, como o gênero dos livros-jogos. Séries como a “Aventuras Fantásticas”, de Ian Livingstone e Steve Jackson, ficaram famosas nos anos 1980 ao transpor as experiências dos RPGs para os jogadores individuais. Porém, no jogo-livro sabemos exatamente os pontos de decisão que controlam as ramificações narrativas.

NO JOGO-LIVRO SABEMOS EXATAMENTE OS PONTOS DE DECISÃO QUE CONTROLAM AS RAMIFICAÇÕES NARRATIVAS. AO AUTOMATIZAR ESSE PROCESSO, O JOGO DIGITAL POSSIBILITA QUE DECISÕES EM MOMENTOS INICIAIS DA HISTÓRIA AFETEM A LINHA NARRATIVA SEM QUE O JOGADOR AO MENOS SAIBA O QUÃO DETERMINANTE FOI A SUA ESCOLHA.

Ao automatizar esse processo, o jogo digital possibilita que decisões em momentos iniciais da história afetem a linha narrativa sem que o jogador ao menos saiba o quão determinante foi a sua escolha. Um destaque das narrativas interativas multirramificadas é o potencial de fazer o leitor/jogador visitar a história mais de uma vez. Sem saber exatamente quais decisões levaram a determinado caminho narrativo, o jogador é induzido a percorrer a história novamente para entender o que acontece em outras linhas narrativas assim que chega ao final.

Mais do que saber o que aconteceu, o significado das decisões aumenta a profundidade da história, uma vez que se percebem vários momentos cruciais em que os resultados se alterariam de acordo com as decisões do jogador. Por exemplo, o jogador tem a possibilidade de entender melhor o motivo pelo qual o personagem Fausto acabou ficando com a sua amada Peggy, caso em outra linha narrativa ele decida não ir ao bar naquela noite específica.



**CENA DE
SOUL GAMBLER**
TLÖN STUDIOS, 2011

A possibilidade de múltiplos caminhos narrativos e finais diversos transforma a obra em uma narrativa fluida, que pode conter vários subgêneros dentro do mesmo texto. Se as escolhas do jogador levam a um final em que o personagem termina louco e isolado em um hospício, trata-se de um drama trágico. Se ele consegue ultrapassar os desafios e termina íntegro, ao lado da mulher amada, é uma história de aventura e romance.

Outros aspectos incorporados à narrativa são as mecânicas de jogo, que introduzem desafios no momento da tomada de decisão. No início da jogabilidade, *Soul Gambler* dá a possibilidade de distribuir seis pontos de atributos entre Vigor, Percepção, Inteligência e Carisma. Algumas das opções narrativas estarão disponíveis apenas se o jogador possuir determinadas habilidades, como o poder de convencer um segurança

a lhe dar passagem caso possua pontos suficientes de carisma.

Outro ponto de destaque da adaptação é que o pacto realizado por Fausto na história clássica de Goethe se torna não apenas um elemento narrativo, mas também uma mecânica em que o jogador pode vender partes da sua alma em troca de vantagens no jogo. A dificuldade inserida é que quanto menos resta de sua alma, menos resta da “humanidade” do personagem, o que impacta nas escolhas do jogador e em seu destino na história.

SENDO ASSIM, AS MECÂNICAS TORNAM-SE UM ELEMENTO CENTRAL DO PROCESSO NARRATIVO DOS GAMES, INDO MUITO ALÉM DO QUE DETERMINA O TEXTO ORIGINAL. AS MECÂNICAS EM SI CONTAM HISTÓRIAS, EM UMA CAMADA SUBLIMINAR, À MEDIDA QUE O JOGADOR SE APROPRIA DAS REGRAS E INTERAGE COM AQUELE MUNDO A PARTIR DELAS.

Sendo assim, as mecânicas tornam-se um elemento central do processo narrativo dos games, indo muito além do que determina o texto original. As mecânicas em si contam histórias, em uma camada subliminar, à medida que o jogador se apropria das regras e interage com aquele mundo a partir delas. Alguns jogos utilizam essa mescla entre história e mecânica para criar experiências narrativas únicas.

The Stanley Parable (2013), do desenvolvedor Galactic Cafe, é um jogo que cria um elemento metalinguístico com a possibilidade de o personagem da história seguir caminhos independentes dos descritos por um narrador onisciente. O jogador encarna o funcionário 4070 enquanto uma voz onisciente começa a descrever ações que seriam executadas por ele. Seguindo a mesma premissa das múltiplas narrativas, o jogador pode ou não seguir o que o narrador descreve, como virar no corredor para o lado direito ou esquerdo, entrar ou não em determinada porta.

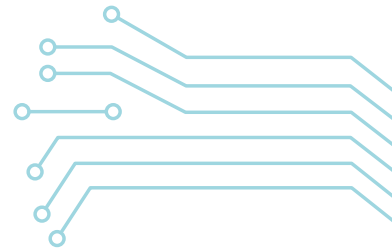
A dinâmica de interação entre obedecer ou não à voz do narrador cria uma história repleta de humor.

Já em *Undertale* (2015), da Toby Fox, o jogador acompanha a história de uma humana que cai em um buraco e aterrissa no mundo subterrâneo dos monstros, sendo preciso encontrar o caminho de volta para casa. Aqui, o jogador tem a opção de seguir seu caminho por meio da violência ou da negociação e cada decisão afeta o universo à sua volta, além da percepção e reação dos monstros em relação à personagem.



**CENA DE
THE STANLEY
PARABLE**
GALATIC
CAFE, 2013

**CENA DE
UNDERTALE**
TOBY FOX,
2015





**CENA DE LIFE
IS STRANGE**
DONTNOD
ENTERTAINMENT,
2015



Em outros jogos, como *Life is Strange* (2015), da Dontnod Entertainment, o jogador pode viajar no tempo e alterar o passado, o presente e o futuro. Esse jogo segue a história de Max Caulfield, uma estudante de fotografia que descobre ser capaz de rebobinar o tempo ao salvar a melhor amiga, Chloe Price. As duas começam a investigar o desaparecimento misterioso da amiga e também estudante Rachel Amber e desvendam o lado sombrio da vida em Arcadia Bay. Ao mesmo tempo, Max aprende rapidamente que

alterar o passado pode por vezes levar a um futuro devastador.

Esses exemplos de jogos mostram como essa mescla entre histórias e mecânicas, dentro de um universo interativo, pode conduzir a experiências narrativas únicas que convergem em um complexo fenômeno cultural que vai além do consumo e do jogar.

Nesse aspecto, concluo com as oportunidades abertas por essa forma interativa de se contar histórias. Para o mercado editorial, observo que essa é uma indústria em franca expansão e que os autores

podem explorar comercialmente esse meio. Segundo a pesquisa da PwC (2018) sobre o mercado de mídia brasileiro, o setor de games deve crescer 16% até 2021, ano em que deve ultrapassar o faturamento do mercado de livros. No mesmo período, a perspectiva é de retração de 0,6% no mercado editorial.

Existem duas formas pelas quais o mercado editorial pode explorar a produção de jogos digitais: a contratação e a coprodução. O primeiro caso demanda investimento em dinheiro e o estúdio de games contratado irá entregar um jogo exatamente dentro das especificações, sem interferir muito nas demandas criativas do autor. O segundo caso, e mais recomendado, é uma coprodução, em que o autor e a editora devem estar dispostos a abrir parte do controle sobre a obra para que os game designers, profissionais capacitados para entender e criar as mecânicas de interação, possam interferir no resultado final do produto. Nesse caso, muitos

estúdios aceitam trabalhar por meio da participação no faturamento, que na indústria de games é chamada de *revenue share*. Normalmente essa participação fica entre 30% e 70% do faturamento, dependendo do trabalho e do envolvimento do autor e da editora na criação daquela obra específica. Também é comum os desenvolvedores proporem um acordo de exclusividade para a produção dos jogos com o intuito de evitar que o autor ou a editora produzam outro jogo concorrente dentro do mesmo universo.

Existem alguns meios para encontrar os estúdios parceiros para desenvolver essas obras.

ESSES EXEMPLOS DE JOGOS MOSTRAM COMO ESSA MESCLA ENTRE HISTÓRIAS E MECÂNICAS, DENTRO DE UM UNIVERSO INTERATIVO, **PODE CONDUZIR A EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS ÚNICAS** QUE CONVERGEM EM UM COMPLEXO FENÔMENO CULTURAL QUE VAI ALÉM DO CONSUMO E DO JOGAR.

O primeiro é o contato com a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames), que pode indicar entre os seus associados empresas com maior aderência a sua demanda. No 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018) existe um anexo com o diretório de empresas brasileiras de games por região, incluindo informações como e-mail e telefone de contato. Por fim, durante o Brazil's Independent Games Festival, realizado anualmente em São Paulo no mês de julho, há a possibilidade de contatar grande parte da comunidade de desenvolvedores.

Além das produções em parceria com o mercado editorial, os inúmeros jogos que exploram universos simbólicos, históricos e narrativos distintos têm potencial de aproximar as pessoas de temas complexos e, conseqüentemente, de inseri-las culturalmente em contextos diversos. Usado de forma educativa ou apreciado enquanto produto cultural, o universo dos games possui um potencial inexplorado:

a implementação de laboratórios de jogos digitais dentro de bibliotecas. No aplicativo Games BR, disponível no Google Play, existe um catálogo de jogos brasileiros que pode ser usado como material de consulta para criação de acervos. Nesse sentido, é conveniente a parceria com especialistas para ajudar a compor objetos, segundo a demanda estabelecida.

Os projetos executados em parceria com profissionais capacitados do setor de jogos digitais dão aos bibliotecários e educadores uma poderosa ferramenta geradora de sentido, imersiva e interativa. Ao transportar a mente do jogador para o avatar do game é possível trabalhar conceitos linguísticos, sociais, históricos, lógicos, cinético-espaciais, entre outros. Ao serem trabalhadas adequadamente, essas ferramentas somam-se aos dispositivos já existentes nas bibliotecas e podem contribuir significativamente para a transformação desses espaços em ambientes atraentes e relevantes na formação de cidadãos críticos e culturalmente experienciados.

SOBRE O AUTOR

PEDRO SANTORO ZAMBON

É jornalista, consultor de inteligência de mercado e políticas públicas da ABragames, coordenador acadêmico da trilha de indústria do Simpósio Brasileiro de Games desde 2016, membro do Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia, Educação e Criatividade (Lecotec) e idealizador do projeto Games BR.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Diego. Profeta do ciberespaço enfrenta a realidade. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 7 dez. 2003. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u39543.shtml>. Acesso em: 15 fev. 2021.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2010.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (org.). *2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Brasília, DF: MinC, 2018. Disponível em: <http://www.sedetur.al.gov.br/servicos-internos/observatorio-da-economia-criativa-e-do-turismo/publicacoes-de-instituicoes-parceiras/centso-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais/send/62-centso-da-industria/136-2-centso-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais>. Acesso em: 16 fev. 2021.



**IVELISE FORTIM**

AS NARRATIVAS DOS JOGOS

E SUAS INTERFACES COM A LITERATURA

Desde tempos imemoriais, as narrativas, em especial as fantásticas e as mitológicas com seus deuses e heróis, encantam a humanidade. Inicialmente essas narrativas eram transmitidas de geração para geração de forma oral. Depois passaram a ser reproduzidas em registros pictográficos, manuscritos (posteriormente substituídos pelos impressos) e, finalmente, pela mídia de massa (quadrinhos, cinema e televisão). Mais recentemente, no final do século XX, foram transportadas para os suportes multimidiáticos e interativos, como os videogames e as narrativas hipertextuais. Independentemente do suporte, a função das narrativas para o ser humano é a mesma: encantar e nos trazer os modelos de força, de coragem e de enfrentamento de situações inimagináveis. Os impasses entre o bem e o mal e os modelos de heróis e vilões nos permitem experimentar temporariamente uma realidade alternativa à nossa vida.

Os videogames aparecem no final do século XX como um novo suporte para as narrativas fantásticas. Deuses

e demônios, heróis e vilões, homens e mulheres fortes, princesas e príncipes encantados, alienígenas, histórias de guerra, batalhas fantásticas com magos, guerreiros, clérigos, ladrões: os personagens oriundos anteriormente da literatura passam a integrar os videogames, mantendo a imaginação ativa e o encanto de suas histórias.

A relação entre literatura e jogos digitais não vem de hoje. Com um novo formato, os games passam a trabalhar temas presentes nos suportes escritos e trazem como diferenciais a interatividade e a possibilidade da construção de uma narrativa única pelo jogador. O que antes era vivido de forma passiva no formato de um livro passa a ser determinado, em certa medida, pelas escolhas do jogador, que tem maior controle sobre a narrativa.

Vale lembrar que os livros-jogos, ou livros conhecidos como “aventura solo”, já eram populares nos anos 1980, permitindo ao leitor participar da história por meio de escolhas. Uma coleção de muito sucesso é a

“Escolha Sua Aventura”, da Ediouro, onde o leitor faz escolhas ao final de cada capítulo e é direcionado a uma determinada página ao longo do livro de acordo com a sua decisão, levando-o a diversos finais. Outro exemplo são as combinações de livros com as regras de jogos de RPG (*role-playing games*), como a série “Aventuras Fantásticas”, publicada pela Marques Saraiva, onde o jogador precisa completar uma planilha com informações de seu personagem e as lutas com os monstros são decididas nos dados. Alguns requerem a compra dos livros dos jogos de RPG, outros já contêm esse material.

Apesar da possibilidade de escolher o final das histórias nesses livros, os videogames são bem mais complexos com relação à interatividade. O número de escolhas em narrativas de videogame é considerável: o jogador pode optar por terminar ou não a aventura, fazê-la de formas diferentes, construir uma história paralela ou ater-se a objetivos

menores, não tão relevantes para a narrativa principal. Além disso, os livros preveem uma linearidade, e, apesar de permitirem escolhas, as opções já estão predefinidas, ou seja, o jogador não pode fazer tudo o que deseja, como explorar o ambiente por exemplo, ficando preso às alternativas oferecidas pelo livro. A ausência de interatividade com outros jogadores também é uma diferença significativa.

O universo dos jogos é bastante vasto e composto por tipos e gêneros diferentes. Os games apresentados aqui para comparação com a literatura são aqueles em que a narrativa é mais proeminente e o jogador deve fazer escolhas para prosseguir no jogo e compreender o restante da história. Nesse sentido, há dois tipos de narrativas mais comuns: a linear, na qual o designer do jogo estabelece uma sequência de resolução de problemas e a história progride assim que o jogador consegue resolver os desafios; e a não linear, onde o jogador pode fazer escolhas na ordem em que

desejar e a história prossegue após cumprir um determinado número de missões. A forma, a sequência e o tempo de resolução são escolhidos pelo jogador. Portanto, apesar de serem parecidos com os livros-jogos, os videogames apresentam formas mais complexas de escolhas e de controle das narrativas. Além disso, alguns jogos permitem a interação com outros jogadores, o que muda significativamente a forma como as escolhas são feitas.

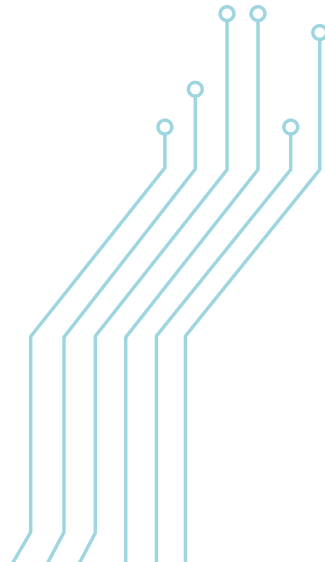
Muitas obras da literatura servem de inspiração para os games, mas também existe o caminho inverso,

APESAR DE SEREM PARECIDOS COM OS LIVROS-JOGOS, **OS VIDEOGAMES APRESENTAM FORMAS MAIS COMPLEXAS DE ESCOLHAS E DE CONTROLE DAS NARRATIVAS.** ALÉM DISSO, ALGUNS JOGOS PERMITEM A INTERAÇÃO COM OUTROS JOGADORES, O QUE MUDA SIGNIFICATIVAMENTE A FORMA COMO AS ESCOLHAS SÃO FEITAS.

onde muitos jogos eletrônicos tornam-se livros. Portanto, a literatura (assim como o caminho do personagem de *O Hobbit*, de Tolkien, que vai “lá e de volta outra vez”) vai ao mundo dos videogames e depois esses mesmos games voltam ao suporte impresso.

Para Póvoa (2018), a literatura é uma zona de convergência, multiterritorializada e parte de um diálogo das palavras com as criações visuais e com outras intervenções nos textos das culturas. As histórias podem percorrer diversos territórios, sendo uma realidade presentificável, apesar de ainda estarem dentro das telas. Afinal o suporte parece não ser tão importante como se pensava,

uma vez que passam a ser multifuncionais. Em suas palavras, *Um telefone celular não mais se atém à sua função primária, que é a de fazer ligações; bem como um livro (que já era uma zona de convergência per se, tal como expusemos o caráter hipertextual dos livros ilustrados ou não-ilustrados) pode conter funções que remetam a um jogo de tabuleiro, sendo assim um livro-jogo não eletrônico. No caso dos ebooks, ele pode assumir esse caráter de livro-jogo eletrônico, bem como pode reproduzir som e vídeo, que é o caso do aplicativo BookTrack. Os próprios consoles já são projetados atualmente em vistas de serem mais do que um lugar exclusivo para se jogar games, mas, antes, como uma estação de entretenimento para toda a família – podendo substituir ou englobar as funções de um navegador de internet ou um player multimídia. Sendo assim, não se pode mais conceber literatura como algo isolado, para sempre enclausurada no códex, como manda a tradição burguesa desde o advento da imprensa (PÓVOA, 2018, p. 9).*



Assim, o livro impresso faz parte de uma entre várias plataformas nas quais as narrativas e as histórias podem repousar. Como aponta o autor, além da questão dos suportes, as narrativas hoje estão em uma cultura de convergência, ou seja, diferentes mídias são utilizadas para compor uma única grande narrativa.

NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Henry Jenkins (2009) trabalha com o conceito de "cultura da convergência", que pressupõe que as narrativas, ou como ele chama, o *storytelling*, são transmitidas de forma que a interatividade e o compartilhamento de histórias sejam partes importantes do processo. Assim, a narrativa é atualizada e feita de diversas maneiras, em diferentes mídias e de forma participativa. Jenkins (2011) também ressalta uma estratégia da cultura pop, que usa o recurso de fragmentação da narrativa em mídias diversas e formatos diferentes. A fragmentação da narrativa está relacionada

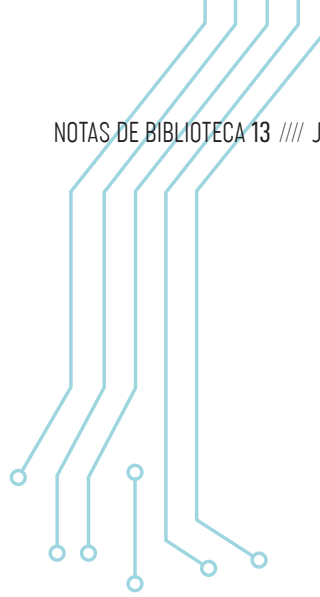
também às estratégias de marketing e de consumo de produtos. Dessa forma, o fã não consome apenas o livro, mas também os filmes, os jogos, os itens colecionáveis, os desenhos, os quadrinhos etc.

Jenkins (2011) afirma que a narrativa transmídia é uma estratégia utilizada para fazer ligações entre um texto principal e suas sequências, mas também pode ser utilizada para expandir a narrativa ou completar seus pontos falhos ou inexplorados, como desenvolver a história de personagens secundários e apresentar a perspectiva de outros personagens sobre a narrativa principal. Sendo assim, vários elementos são utilizados para construir o universo narrativo porque ele não se esgota em apenas uma mídia. Para saber de tudo os fãs precisam consumir uma grande quantidade de material. Só é possível compreender a narrativa transmidiática apropriando-se de diversas mídias, exigindo do usuário uma capacidade complexa de interpretação narrativa.

O SUCESSO DOS OITO FILMES DO HARRY POTTER **SERVIU COMO PONTE PARA O UNIVERSO DOS VIDEOGAMES:** HÁ ONZE JOGOS DIGITAIS, OITO DOS QUAIS CORRESPONDEM AOS FILMES E AOS LIVROS E OUTROS TRÊS COM HISTÓRIAS PARALELAS.

Um exemplo é o universo de Harry Potter, da escritora J.K.Rowling, que começa na literatura e, devido ao grande sucesso de seus livros, é adaptado para o cinema. A vasta repercussão dos oito filmes serviu como ponte para o universo dos videogames: há onze jogos digitais de Harry Potter, oito dos quais correspondem aos filmes e aos livros e outros três com histórias paralelas. Pequenos livros com histórias correlatas à saga do bruxo foram lançados pela mesma autora, tais como *Animais fantásticos e Onde Habitam*, *Os Contos de Beedle*, *o Bardo* e *Quadribol através dos Séculos*. O livro *Animais Fantásticos*

deu origem a uma nova trilogia de filmes – que se passa antes da narrativa original –, sendo que dois já foram produzidos (*Animais fantásticos e onde habitam* e *Animais Fantásticos: os Crimes de Grindewald*) e o terceiro está em andamento. A continuação da narrativa original foi transportada para o teatro, apresentando a história da sequência dos sete livros originais, na peça *Harry Potter e a criança amaldiçoada*. A adaptação para o teatro gerou o livro de mesmo nome, perfazendo o caminho do processo da narrativa transmídia (Lá e de volta outra vez!). Além disso, a narrativa conta com o projeto on-line Pottermore, que inclui conteúdos adicionais fornecidos pela autora, sendo uma leitura interativa. Há também os parques temáticos da Universal Parks & Resorts (*The Wizarding World of Harry Potter*), em Orlando, e o Warner Harry Potter Studios, uma exposição permanente com os cenários, adereços e figurinos dos filmes, em Londres. Nem é preciso dizer a quantidade



de produtos disponíveis para os fãs criados com o intuito de aproximar o consumidor do universo da saga. Existem inúmeros fóruns onde são escritas *fanfics*, ou seja, as ficções produzidas por fãs e, recentemente, também apareceram jogos para celular, como *Harry Potter: Wizards Unite* (2019). A franquia como um todo é chamada de *Wizarding World*.

DA LITERATURA PARA OS GAMES: ADAPTAÇÕES

A literatura fez interface com os jogos digitais desde o início do desenvolvimento dos games. Segundo Araújo (2017), jogos como *Space Invaders* (1978) e *Lunar Lander* (1978) têm inspiração nas obras do escritor britânico de ficção científica H. G. Wells. *O Guia do Mochileiro das Galáxias* (1984), da Infocom, *O Médico e o Monstro* (1988), da Toho, e *Duna* (1992), da Cryo Interactive, são exemplos de adaptações para os videogames. Seguindo a mesma linha, podemos citar ainda na década de 1990 os jogos *Parasite*

Eve (1998), *Tom Clancy's Rainbow Six* (1998), da Red Storm Entertainment, e *The Wheel of Time* (1999), da Legend Entertainment. Para a autora, também merecem destaques as obras *American McGee's Alice* (2000), da Rogue Entertainment, *Alice: Madness Return* (2011), da Spicy Horse; *Dante's Inferno* (2010) e *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014), da Monolith Productions.

Com as produções e narrativas multimídias, muitas franquias utilizam atualmente tanto os suportes dos videogames quanto os suportes impressos. Já falamos da franquia Harry Potter, mas há franquias que fizeram o caminho inverso: foram lançadas em primeiro lugar como jogos e, posteriormente, como livros impressos.



DOS GAMES PARA A LITERATURA: LITERATURA GAMER

Lançadas inicialmente como jogos, algumas narrativas apresentam um universo rico e acabam se transformando em grandes franquias, que além de oferecer conteúdo interativo exploram os livros impressos. Exemplos dessa tendência são obras como a saga composta por sete livros “Assassin’s Creed”, que teve seu primeiro livro lançado em 2011, e a série “Diablo”, composta por quatro livros, o primeiro dos quais lançado em 2012. Dentre uma extensa lista é possível citar livros das franquias “Battlefield”, “God of War”, “Halo”,

“World of Warcraft”, “Star Craft”, “Uncharted” e “Mass Effect”.

Segundo Nagata (2016), a literatura gamer pode ser de diferentes tipos:

- 1** *Publicações que reproduzem a história do game;*
- 2** *Apresentação de prólogos ou sequências;*
- 3** *Exploração de temas por meio de outros personagens;*
- 4** *Pontes entre as expansões;*
- 5** *Origens de histórias ou personagens específicos;*
- 6** *Histórias paralelas de outros personagens.*

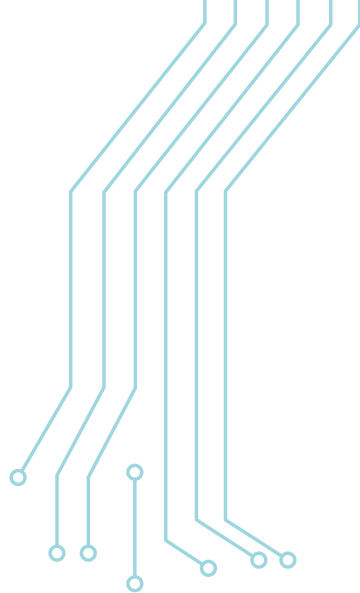
Ainda segundo Nagata (2016), a literatura gamer tem características específicas, representada por um tipo de narrativa que pretende dar ao leitor a experiência do próprio jogo. Isso significa que missões, como a busca por armas, recursos ou batalhas, são transformadas em capítulos, mas isso só faz sentido para os leitores que conhecem o game. Os capítulos também são mais enxutos para que a narrativa seja a mais próxima possível da experiência do jogo.

Nagata ainda reforça que em um game a jogabilidade é mais importante do que a história, muitas vezes usada apenas como pano de fundo. Portanto, explicações sobre o enredo são deixadas de lado para não atrapalhar a experiência do jogador. Sendo assim, muitas vezes os livros são usados para contar detalhes ou motivações dos personagens, o que não funcionaria nos jogos.

Boa parte das publicações não reproduz a história do game, mas explora o tema por meio de

personagens ou faz a ponte entre a história de um jogo e outro (NAGATA, 2016). Dessa forma, o processo é controlado pela produtora do jogo, que define quem vai escrever o livro. Assim, a obra cumpre um papel determinado e tem a narrativa controlada. Existem ainda diferenças no tratamento das produtoras de games em relação aos seus produtos: o jogo pode ser o cânone original e dessa forma as mídias subsequentes são acessórios e repetem a história dos jogos; ou as mídias são complementares e além do jogo são necessárias e fundamentais para a compreensão do enredo.

NAGATA AINDA REFORÇA QUE EM UM GAME A JOGABILIDADE É MAIS IMPORTANTE DO QUE A HISTÓRIA, MUITAS VEZES USADA APENAS COMO PANO DE FUNDO. PORTANTO, EXPLICAÇÕES SOBRE O ENREDO SÃO DEIXADAS DE LADO PARA NÃO ATRAPALHAR A EXPERIÊNCIA DO JOGADOR.



DOS GAMES PARA A LITERATURA: FICÇÕES E BIOGRAFIAS

No universo dos games ainda há um outro tipo de literatura. São as biografias e narrativas fantásticas contadas pelos influenciadores digitais, considerados pelos jogadores como celebridades e com milhões de seguidores. Esses influenciadores, em geral *youtubers*, fazem do seu canal um espaço de dicas, *game plays*, entre outros assuntos. Devido ao grande sucesso alguns optam por investir no campo literário produzindo e vendendo livros com passagens sobre sua vida, dicas para os outros jogadores, motivos de seu sucesso e, com frequência, ensinamentos sobre como o leitor pode fazer o mesmo.

As biografias são narradas para mostrar passagens da interação do influenciador digital com os jogos. Por exemplo, o influenciador Zangado (2016) diz que ser gamer é um estilo de vida e em seu livro declara trazer lições importantes, como acreditar em si mesmo, nunca desistir diante dos obstáculos e mostrar que rivalidade não significa inimizade. O *youtuber* Bruno (PLAYHARD, 2019), do canal Play Hard, também compartilha sua história de vida, suas experiências, conquistas profissionais e dá dicas sobre como fazer sucesso no YouTube.

Outro gênero de livro é o que narra ficções a partir do universo dos jogos, em geral escritos por influenciadores. Conhecido como Authentic (TÚLIO, 2016), o influenciador tem uma série de livros sobre suas aventuras no universo de *Minecraft* (2011). Essas narrativas se apropriam de cenários, personagens, construções e demais elementos de um determinado jogo e contam uma

história que poderia ter acontecido nesse universo paralelo. Em específico, o jogo *Minecraft* permite que o jogador construa seu próprio mundo e as narrativas se passam em cenários construídos pelos influenciadores. Por exemplo, o influenciador RezendeEvil (2016a; 2016b) tem um livro de ficção sobre o que poderia acontecer em dois mundos diferentes: a vida real e o jogo. O influenciador acorda do outro lado da tela e nesse mundo de pixels encontra todos os pequenos amigos que criou, inclusive uma versão de si mesmo. Ele descobre que um terrível mal ameaça destruir o seu vilarejo e Rezende se torna a única esperança para vencer o vilão com as próprias mãos.

Ainda há publicações que misturam os dois estilos, como por exemplo o livro *Mundo Novo*, da influenciadora Bibi Tatto (2016), que apresenta uma competição entre o seu avatar e o de seu irmão dentro do novo mundo criado por ela no jogo. As passagens são alternadas com a história de momentos de sua vida.

AINDA HÁ UM OUTRO TIPO DE LITERATURA. **SÃO AS BIOGRAFIAS E NARRATIVAS FANTÁSTICAS CONTADAS PELOS INFLUENCIADORES DIGITAIS**, CONSIDERADOS PELOS JOGADORES COMO CELEBRIDADES E COM MILHÕES DE SEGUIDORES.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vemos, jogos e literatura se entrelaçam e trabalham em conjunto com narrativas multimídia. Com a mudança contínua das formas de jogar, em quais suportes adicionais a literatura poderá estar e de que forma continuaremos a utilizar o suporte impresso para ajudar na construção das grandes narrativas? Além disso, apesar de atrair jovens para a leitura, será que essas narrativas são de boa qualidade? Essas e outras perguntas deverão ser respondidas pelos pesquisadores do tema no futuro.

SOBRE A AUTORA

IVELISE FORTIM

É psicóloga, sócia da Homo Ludens Research & Consulting e professora dos cursos de Psicologia e de Tecnologia em Jogos Digitais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), onde coordena o Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação (Janus). É autora e organizadora de diversas publicações sobre cultura pop, recursos humanos, jogos digitais e psicologia.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Naiara Sales. Literatura e videogame: adaptação e reciprocidade. In: SANTOS, Márcio Carneiro (org.). *Tecnologias e narrativas digitais*. São Luís: Labcom, 2016. p.106-115.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. ampl. e atual. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. Transmedia 202: further reflections. *Confessions of an aca-fan*, [S. I.], 31 jul. 2011. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Acesso em: 23 jul. 2019.

NAGATA, Aline Akemi. *Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiática*. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

PÓVOA, Guilherme Augusto dos Santos. A todo vapor! As novas tecnologias e a cultura da convergência. *Textura*, Canoas, v. 20, n. 43, p. 39-52, 2018.

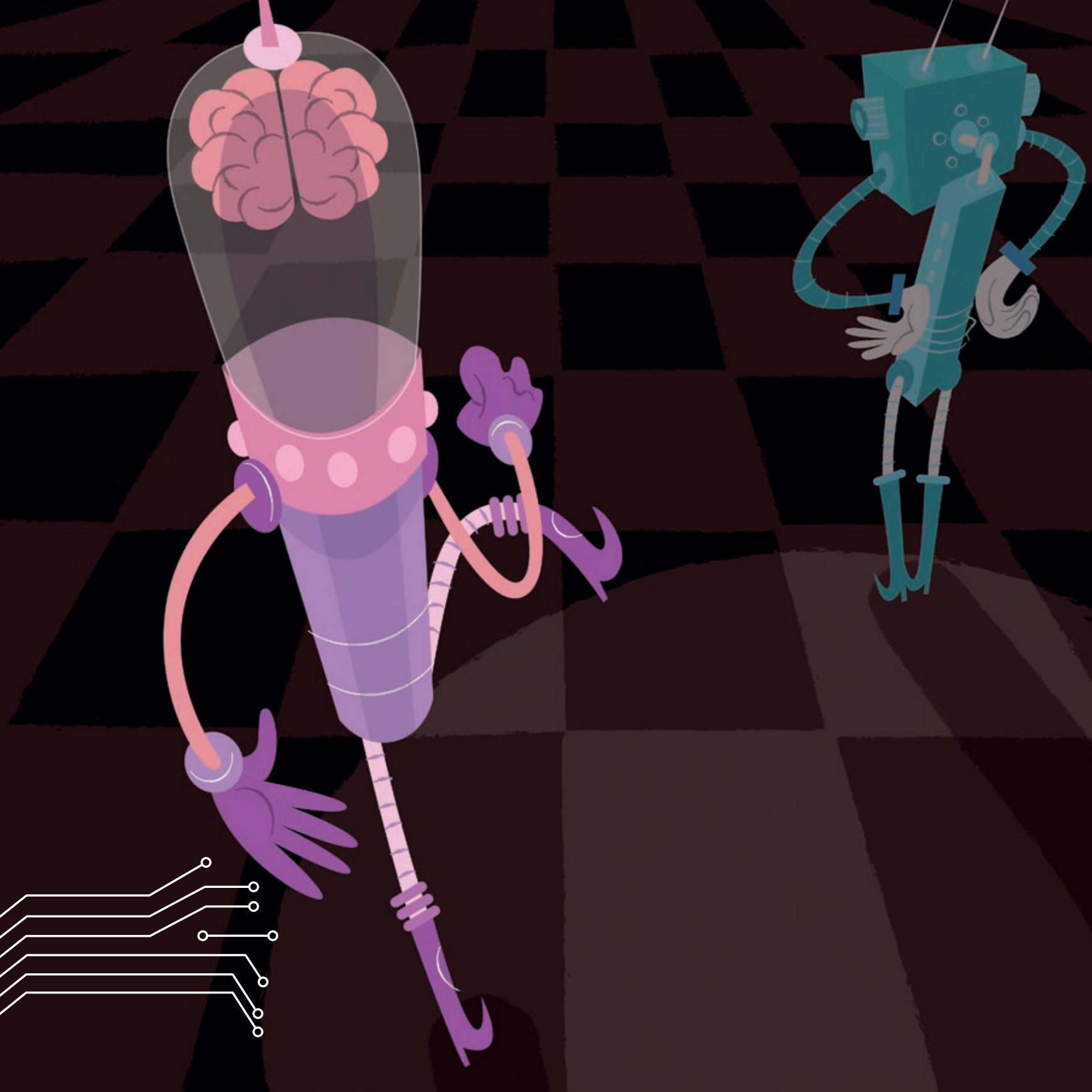
REZENDEEVIL. *Dois mundos, um herói: uma aventura não oficial de Minecraft*. Rio de Janeiro: Suma, 2016a.

REZENDEEVIL. *De volta ao jogo: uma aventura não oficial de Minecraft*. Rio de Janeiro: Suma, 2016b.

TATTO, Bibi. *Um novo mundo*. Ribeirão Preto: Novas Páginas, 2016.

TÚLIO, Marco. *Authentic Games. A batalha da torre!* Bauru: Astral Cultural, 2016.

ZANGADO. *O que é ser um gamer e como me tornei um*. São Paulo: Leya, 2016.





FRANCISCO TUPY

UMA ANÁLISE

SOBRE POSSÍVEIS SINERGIAS ENTRE OS JOGOS E AS BIBLIOTECAS

O objetivo deste texto é discutir o uso dos jogos nos espaços das bibliotecas mediante a interface entre os videogames e a literatura. Tanto as bibliotecas quanto os games são, cada um a sua maneira, onipresentes, seja pela espacialidade ou pela prática proposta. O game (digital ou analógico) causa um desequilíbrio cognitivo na medida em que mobiliza a atenção; em contrapartida, a biblioteca é um espaço onde é permitido buscar informações sobre a temática dos jogos, caso necessário. Logo, nossa necessidade é explorar as possíveis interações e aproveitar essa sinergia para expressar soluções e sentidos comuns entre as especialidades, o excesso de informações e a busca de conhecimento.

ABORDAGEM TEÓRICA

Antes de entrarmos na discussão propriamente dita, convém nos aprofundarmos no eixo teórico utilizando os estudos de dois pensadores para dar coerência à nossa abordagem: o filósofo e educador indiano Jiddu Krishnamurti e o pensador austríaco Ivan Illich. O primeiro propõe que não existe diferença entre a vida cotidiana e a escolar e caso isso não aconteça, tem-se um problema (KRISHNAMURTI, 2017). Para que ambas tenham simetria, alunos e professores devem estar em um contexto que permita a reflexão sobre os próprios pensamentos e comportamentos (do inglês, *self-awareness*).

PARA ILLICH, O PROCESSO EDUCACIONAL DEVE-SE DAR EM UM PROCESSO COLABORATIVO E COMUNITÁRIO, PERMITINDO A APROXIMAÇÃO ENTRE QUEM TEM ALGO A ENSINAR E AQUELES COM INTERESSE EM APRENDER.

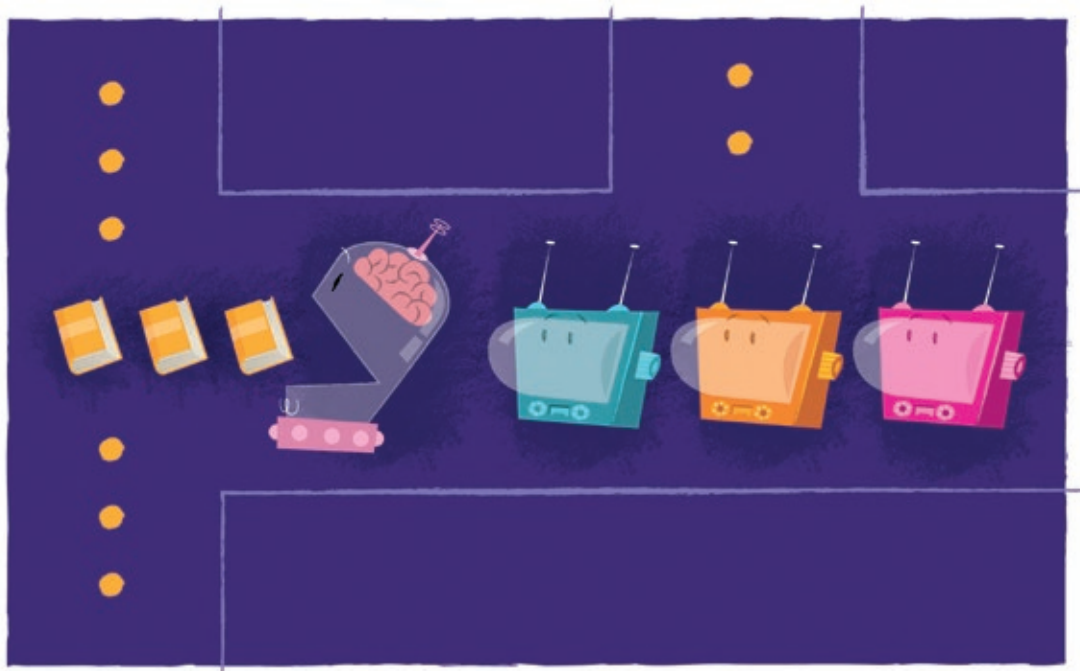
Já o segundo autor, propõe em seu livro *Sociedade Sem Escolas* (2019), um modelo que confronta a educação formal e institucionalizada, valendo-se da tese de que a escola prejudica a relação de ensino e aprendizagem de forma efetiva, sugerindo a desescolarização dos espaços educacionais. Para Illich (2019), o processo educacional deve ser colaborativo e comunitário, permitindo a aproximação entre quem tem algo a ensinar e aqueles com interesse em aprender. Obviamente, os espaços formais de aprendizagem, como as escolas e as bibliotecas, são necessários e podem ser cada vez mais importantes, ainda que suas funções tradicionais estejam em franca transformação. Ao pensar em um ponto de equilíbrio entre os dois autores, ambos têm uma postura nada convencional frente ao que estamos acostumados, propondo a quebra de paradigmas sem se renderem a modismos, mas recorrendo a tendências, como a pedagogia ativa, as habilidades e competências do século XXI, os pilares da educação da Unesco, os objetivos de

desenvolvimento sustentável e os sete saberes de Edgar Morin.

JOGOS E BIBLIOTECAS

Baseado em minhas pesquisas e trajetória profissional como professor e game designer, a respeito dos jogos e das bibliotecas posso afirmar que o jogo é um sistema interativo baseado e estabelecido nos seguintes itens:

- 1** Regras fixas;
- 2** Estratégia;
- 3** Recompensas;
- 4** Pode ser analógico (tabuleiro físico) ou digital (conhecido por videogame, mediado pela tecnologia digital e presença de tela);
- 5** Elementos simbólicos, indo desde elementos puramente abstratos até uma narrativa mais complexa.




Os jogos por seu caráter imersivo e desafiador são altamente motivadores. Por isso, a associação enaltecida entre os jogos e a educação é uma forma dinâmica de promover a relação entre o ensino e a aprendizagem. Muito mais do que uma tendência, os jogos estão presentes em diversos momentos históricos, por exemplo:

- » *As estratégias lúdicas dos jesuítas identificadas no passado colonial com o objetivo de promover o ensino e a evangelização;*
- » *O conjunto de regras desenvolvido pelo escritor britânico H. G. Wells, considerado precursor do RPG;*
- » *As práticas de formação militar com o uso de simulações, inclusive digitais;*
- » *O jogo desenvolvido pelo escritor e pensador francês Guy Debord, antes de escrever o livro A Sociedade do Espetáculo, para promover uma visão crítica e ativa frente ao status quo, caracterizado por ele como um exercício de subversão lúdica para criar os ludoativistas.*

O potencial de ensino dos jogos, independentemente de qual deles, está baseado no sustentáculo apregoado na ludoliteracia, ou seja, o conjunto de técnicas e modos de ensino e aprendizagem que utilizam jogos no contexto educacional.

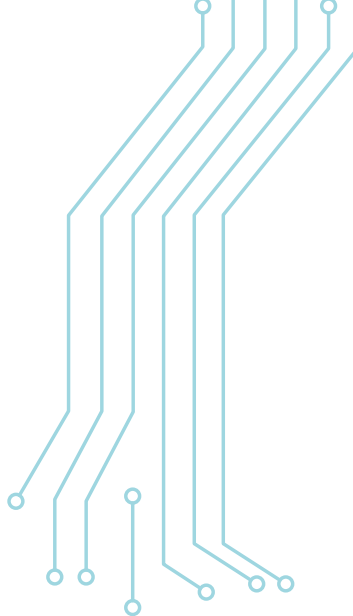
Seguem abaixo os três pilares dessa prática:

- 1** *Quando jogamos: para interagir nesse contexto necessitamos entender e aplicar a compreensão das relações entre os jogos e a educação;*
- 2** *Quando falamos sobre o jogo: ao dissertar sobre o jogo analisamos criticamente um título, um personagem, uma jogada, nos expressamos e interagimos com pessoas de pontos de vista diferentes;*
- 3** *Quando criamos jogos: trata-se de um exercício de game design, ou seja, produzir os próprios jogos. Ao criarmos um jogo temos uma atividade de ensino baseada em projeto, pois existem várias etapas, habilidades e competências a serem consideradas. Tal escopo compreende a escolha do tema, dos materiais, do cronograma etc. Uma forma de ensinar “mão na massa”, conectada com os pressupostos da pedagogia maker.*



OS JOGOS **POR SEU CARÁTER IMERSIVO E DESAFIADOR SÃO ALTAMENTE MOTIVADORES**. POR ISSO, A ASSOCIAÇÃO ENALTECIDA ENTRE OS JOGOS E A EDUCAÇÃO É UMA FORMA DINÂMICA DE PROMOVER A RELAÇÃO ENTRE O ENSINO E A APRENDIZAGEM.

Já a definição que aplicaremos para bibliotecas vai além da literal, da grafada no dicionário ou próxima daquilo que comumente compreendemos quando conversamos com um grupo de profissionais da área. A minha visão sobre o tema biblioteca está baseada em minhas vivências enquanto um consultante e um profissional da área da educação, bem como fundamentada pelas minhas visitas e trabalhos realizados



BIBLIOTECA É UM ESPAÇO ONDE A VIDA ACONTECE E, POR ISSO, CADA VEZ MAIS TORNA-SE NECESSÁRIO UMA NOVA RESPONSABILIDADE QUE BUSQUE PROMOVER REUNIÕES PRESENCIAIS PARA DAR SENTIDO À INFORMAÇÃO POR ELA COMPARTILHADA, UTILIZANDO AS INÚMERAS POSSIBILIDADES OFERECIDAS PELA TECNOLOGIA.

nesses espaços tanto no Brasil quanto no exterior. Na minha opinião, biblioteca é um espaço onde a vida acontece e, por isso, cada vez mais torna-se necessário uma nova responsabilidade que busque promover reuniões presenciais para dar sentido à informação por

ela compartilhada, utilizando as inúmeras possibilidades oferecidas pela tecnologia. Assim, criamos um contraponto à questão da vida conectada, como diz o filósofo e acadêmico americano Steven Shaviro ao abordar o “êxodo virtual”, ou seja, o crescente número de pessoas que vivem mais no mundo digital do que no real. Além disso, atualmente existe uma resignificação de práticas e usos onde esses espaços podem ser incluídos. Sobre a sinergia mencionada no começo deste texto, enalteçemos o conceito da ludoteca. Porém, essa terminologia representa um vasto conjunto de significados, não havendo uma receita ou mesmo um modelo pronto. Prefiro pensar que cada solução é intrínseca ao próprio contexto em que estará inserida.

Mediante a ótica apresentada até aqui, as possibilidades são diversas, porém precisam estar devidamente contextualizadas. Sempre na implantação e desenvolvimento de um projeto tenho em mente três questionamentos: Por quê? Para quê? Como?

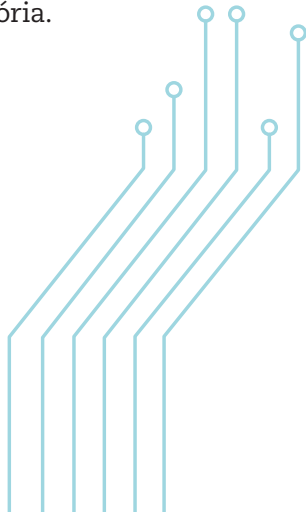
Até o momento discorremos sobre as duas primeiras questões, agora abordaremos a viabilização: o “Como?”. Inicialmente, o que necessitamos são referências e exemplos de boas práticas, mais especificamente o que está sendo feito em escala local, nacional ou mesmo mundial, quais locais têm uma natureza e problemas semelhantes aos nossos e quais as soluções encontradas para eles. É preciso ter em mente a frase do sociólogo alemão Ulrich Beck de “pensar global e agir local” e, também, o que disse a pedagoga Silmara Casadei (2014) sobre as narrativas pessoais e suas confluências com os processos identitários individual e, principalmente, coletivo como elemento de pesquisa na construção do conhecimento, inclusive como matriz decisória.



EXEMPLOS DE SINERGIA

Dicas a serem consideradas para pensar os espaços do devir em tempos de ressignificações e mudanças:

- 1 *A biblioteca como um espaço maker: transformar a biblioteca em um local para reunião e produção “mão na massa”, incluindo a criação de jogos digitais ou analógicos, que posteriormente poderão compor o acervo da biblioteca. A criação desses jogos pode ser um projeto transversal e interdisciplinar, uma temática especial ou mesmo algo periódico e de livre criação. Como exemplo, podemos citar os encontros semanais chamados de Crafternoon, realizados na biblioteca da cidade de Ojai, na Califórnia, com atividades abertas ao público.*



- 2** *Ludotecas: criar acervos para visitação e práticas de jogos de tabuleiros ou digitais, que podem ser acessados em celulares e tablets.*
- 3** *Game jams e Hackatons: promover a reunião de pessoas com interesse em um tema comum para uma maratona de criação de jogos, também sediar um evento mundial como a Global Game Jam (globalgamejam.org) ou, até mesmo, um evento temático como o organizado pelo Instituto Martius-Staden sobre a viagem dos naturalistas Martius e Spix que ofereceu aos participantes uma programação com debates sobre design thinking, História e game design (itch.io/jam/gamejam-m).*
- 4** *Incluir no acervo livros e filmes baseados em jogos ou que utilizem a mecânica de jogos como enredo (por exemplo, O Sétimo Selo, de Ingmar Bergman; ou Luka e o fogo da vida, de Salman Rushdie).*
- 5** *Gamificar o espaço: conforme acontece nas bibliotecas de alguns países, a gamificação é uma estratégia para incentivar as pessoas a frequentarem o espaço, criando desafios e promovendo experiências sensoriais para aquisição de conhecimento, exploração espacial, entre outros objetivos.*

Depois de experimentar possibilidades, como as citadas acima, a biblioteca e os jogos serão responsáveis por gerar momentos de vivências e narrativas.

Para finalizar, concluímos este texto não com uma resposta, mas com uma provocação: Como entrar em consonância com os games e com as narrativas pessoais para promover e atrair público para as bibliotecas e, ao mesmo tempo, fazer com que isso seja revertido para a sociedade em suas devidas necessidades com resultados efetivos?

SOBRE O AUTOR

FRANCISCO TUPY

É professor de letramento digital, fundamentos dos jogos, game design/gamificação e criatividade. Atua em projetos internacionais, tendo proferido palestras nos Ministérios da Educação da Nicarágua e dos Emirados Árabes. Em 2018, foi indicado para a medalha Darcy Ribeiro. Atua em diversos projetos como game designer.

SUGESTÕES DE LIVROS PARA APROFUNDAMENTO

Abaixo, estão as referências bibliográficas utilizadas no texto e algumas sugestões para quem desejar um aprofundamento nas temáticas apresentadas:

BRAGA, José Luiz; CALAZANS, Regina. *Comunicação e educação: questões delicadas na interface*. São Paulo: Hacker, 2001.

CASADEI, Silmara Rascalha. *O tempo e as histórias de vida: contribuições para a pesquisa interdisciplinar*. 2014. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2014.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. London: Palgrave Macmillan, 2003.

GONZALO, Frasca. *Play the message: play, game and videogame rhetoric*. 2007. Dissertation (PhD in Philosophy) – Institute of Technology, University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

HUERGO, J. Una guía de comunicación/educación, por las diagonales de lá cultura y la política. *In*: APARICI, Roberto. *Educomunicación: más allá del 2.0*. Madrid: Gedisa, 2010. p. 65-104.

ILLICH, Ivan. *Sociedade sem escolas*. Petrópolis: Vozes, 2019.

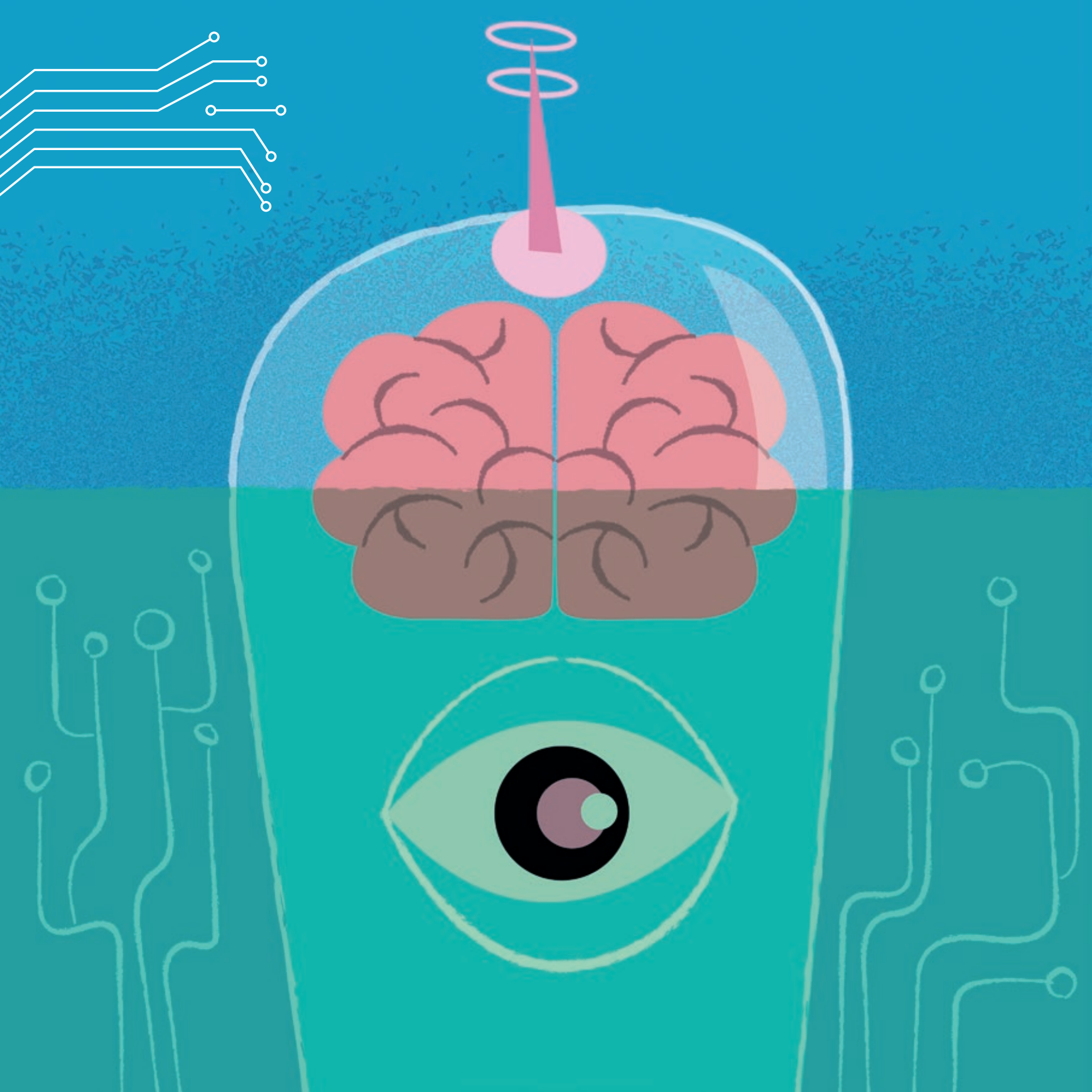
KENSKI, Vani Moreira. Do ensinamento interativo às comunidades de aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação. *Revista de Educação e Informática*, n. 15, p. 49-59, 2001.

KRISHNAMURTI, Jiddu. *A educação e o significado da vida*. Lisboa: Edições 70, 2017.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

PENTEADO, Heloísa Dupas. *Comunicação escolar: uma metodologia de ensino*. São Paulo: Salesiana, 2002.

ZAGAL, José. P. A framework for games literacy and understanding games. *In*: KAPRALOS, Bill; KATCHABAW, Mike; RAJNOVICH, Jay. *Future Play'08: Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*. Nova York: Association for Computing Machinery, 2008. p. 33–40.





**EUGENIJUS
STRATILATOVAS**

POR QUE USAR JOGOS EM BIBLIOTECAS?

A biblioteca pública é um lugar de conhecimento e muitos ainda acreditam que esse conhecimento só está relacionado aos livros. É comum o público associar as bibliotecas somente ao empréstimo de publicações e ao local de acesso a computadores e à internet. Embora isso ainda seja uma realidade nas bibliotecas pequenas, há um forte movimento apoiado pela Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA) para que sejam oferecidos novos serviços nas bibliotecas públicas, como oficinas, aulas de programação e uma ampla gama de serviços de apoio ao desenvolvimento sustentável e à alfabetização pública.

A Wikipedia destaca que “há bibliotecas públicas em muitos países e que estas frequentemente são parte essencial de uma população instruída e alfabetizada. Bibliotecas públicas (...) atendem às necessidades de informação do público em geral” (PUBLIC LIBRARY, 2010). Mas os jogos e, em particular, os jogos de computador, devem fazer parte de uma nova proposta de biblioteca?

OUTRO CONCEITO: INTELIGÊNCIA.
PODEMOS PENSAR QUE INTELIGÊNCIA É TER
MUITO CONHECIMENTO SOBRE
DETERMINADOS ASSUNTOS. MAS TAMBÉM
PODEMOS CONSIDERAR QUE SEJA TER
PENSAMENTO RÁPIDO E CAPACIDADE
DE RACIOCÍNIO.

Para responder a essa pergunta, primeiro é preciso esclarecer alguns conceitos. O primeiro é “conhecimento”. Na literatura, o conhecimento se divide entre tácito e explícito. O conhecimento explícito é o que pode ser capturado e documentado, como regulamentos, documentos e instruções, geralmente é apresentado em formato escrito (livros, periódicos etc). Já o conhecimento tácito, por outro lado, é difícil de documentar e medir porque está em nossas mentes e é compartilhado de modo não verbal por meio das nossas experiências e conexões (SALZANO et al., 2016).

O conhecimento tácito também pode ser dividido em duas dimensões: a técnica (*know-how*, habilidades, conhecimentos, dicas e truques), e a dimensão cognitiva (compreensão, pontos de vista, ideias, intuição, hipóteses, modelos mentais) (PANAHI; WATSON; PARTRIDGE, 2013; NONAKA, 1994).

Naturalmente, os diferentes tipos de conhecimento se convertem de uma forma para outra e há interação entre eles. É comum vermos a representação gráfica desses dois tipos de conhecimento como um iceberg, sendo o topo o conhecimento explícito (menor parte visível), o que significa que o conhecimento tácito, na verdade, é muito maior do que o explícito.

Outro conceito: inteligência. Podemos pensar que inteligência é ter muito conhecimento sobre determinados assuntos. Mas também podemos considerar que seja ter pensamento rápido e capacidade de raciocínio. Esses fatores, pioneiramente descritos pelo psicólogo Raymond Cattell,

referem-se à inteligência como fluida e cristalizada. Inteligência fluida é a “habilidade de perceber relacionamentos independentemente de prática ou instrução específica anterior”. Enquanto a inteligência cristalizada envolve conhecimento oriundo de aprendizagens e experiências prévias.

A teoria Cattell-Horn da inteligência fluida e cristalizada sugere que a inteligência é composta por diferentes habilidades, que interagem e trabalham unidas para produzir a inteligência individual geral (CHERRY, 2019). A inteligência fluida juntamente com a cristalizada são dois fatores que Cattell chama de inteligência geral, sendo ambos os fatores igualmente importantes na vida cotidiana. Embora todos reconheçam que a inteligência cristalizada pode ser aprimorada pelo aprendizado, estudos recentes descobriram que também é possível melhorar a inteligência fluida com treinamento cerebral.

Ambos tipos de inteligência aumentam durante a infância e



a adolescência, mas a inteligência fluida atinge o auge na adolescência e começa a declinar progressivamente a partir dos 30 ou 40 anos. Já a inteligência cristalizada continua a crescer ao longo da vida adulta (HARTSHORNE; GERMINE, 2015).

A psicóloga Kendra Cherry sugere que “não se adquire mais inteligência mantendo a rotina. Continue a explorar novidades ao longo da vida e aprender coisas novas. Aprenda um novo idioma. Faça aulas de piano. Visite um novo país e pesquise sobre seu povo e cultura” (CHERRY, 2019).

Aplicando os conceitos de conhecimento e inteligência às bibliotecas, vemos que para uma biblioteca se autodenominar um

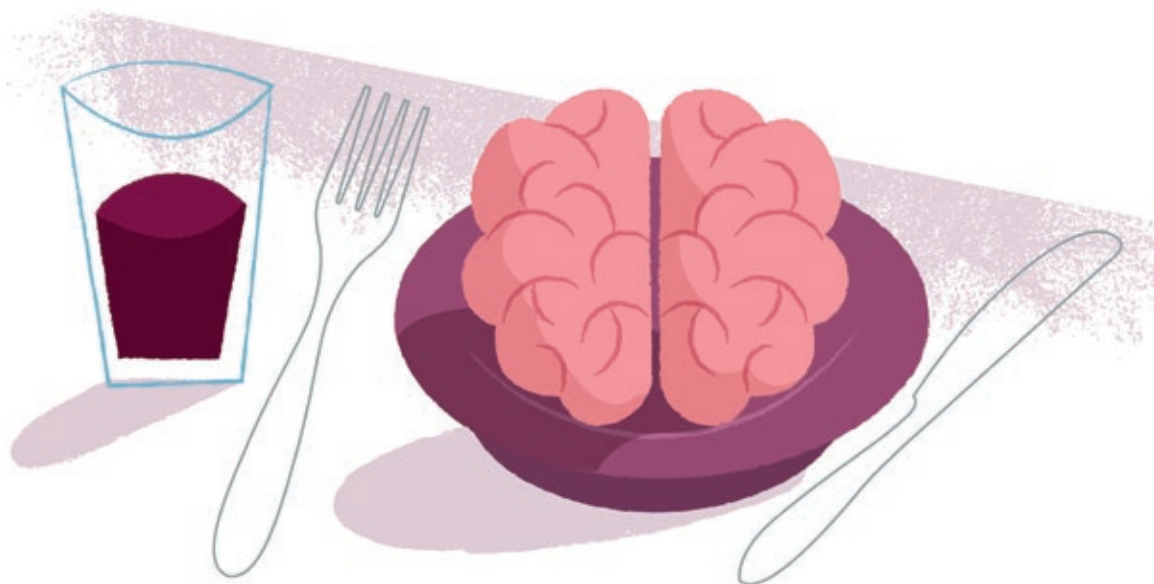
**AS BIBLIOTECAS PÚBLICAS
DEVEM PENSAR EM SERVIÇOS
ABRANGENTES, VOLTADOS TANTO PARA
O CONHECIMENTO TÁCITO QUANTO PARA
O DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA
FLUIDA E CRISTALIZADA.**

lugar de conhecimento não basta ter publicações para empréstimo. As bibliotecas públicas devem pensar em serviços abrangentes, voltados tanto para o conhecimento tácito quanto para o desenvolvimento da inteligência fluida e cristalizada. É exatamente nesse entrelaçamento que as experiências práticas e os jogos podem interessar às bibliotecas.

Um exemplo é a Biblioteca Nacional da Lituânia (NLL), que se posiciona como um espaço de criação de valor para o público lituano e tem a missão de “tornar-se parte da política de informação do estado, da cultura, da educação, da ciência e do progresso.” Embora a missão de uma biblioteca nacional seja substancialmente mais ampla do que a de uma biblioteca pública, parte da biblioteca nacional geralmente é pública. Na Lituânia existem unidades separadas de biblioteca pública para adultos e para crianças.

A Biblioteca Nacional da Lituânia (NLL) organiza várias atividades relacionadas a experiências práticas e jogos:

- » Realiza oficinas – criação de robôs, tanto reais usando peças de encaixar ou outros materiais, quanto virtuais usando computadores e softwares.
- » Hospeda o evento global Game Jam, em Vilnius – reúne centenas de desenvolvedores de jogos, profissionais e amadores em um fim de semana para criarem protótipos.
- » Desenvolve videogames ou experiências interativas – exposições tradicionais com experiências de realidade virtual ou jogos de vídeo com conteúdo adicional.
- » Trabalha em um sistema de realidade virtual no portal e-cultural para que usuários e bibliotecas desenvolvam experiências com o patrimônio cultural.
- » Desenvolve experiências de realidade virtual para serem usadas em todas as bibliotecas públicas da Lituânia.



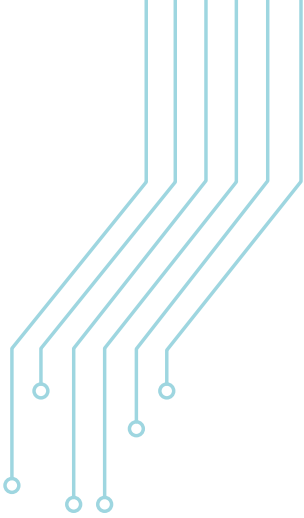
EMBORA AS BRINCADEIRAS E O AMBIENTE DE LAZER **TENHAM POUCO EFEITO SOBRE O VÍCIO EM JOGOS**, O GRAU DE SATISFAÇÃO COM OS RELACIONAMENTOS COM PAIS, AMIGOS E PROFESSORES TEM INFLUÊNCIA SIGNIFICATIVA.



As próximas sessões deste artigo descreverão como os videogames podem ser usados para despertar o interesse da geração mais jovem pelo patrimônio cultural e seu valor educacional. Primeiro, jogando, e depois, criando os jogos.

JOGAR O JOGO

Nos últimos 30 anos os jogos de computador se tornaram uma atividade de lazer extremamente popular, mas ao tentar levá-los às bibliotecas ainda enfrentamos preocupações com seu conteúdo violento, propriedades potencialmente viciantes e outros estereótipos negativos, incluindo prejuízos à visão. Há uma apreensão real com o vício em jogos – cerca de 2% a 3% dos jogadores são considerados viciados. Entre os gêneros, jogos de RPG, simulação e casuais estão associados a comportamentos de dependência. Embora as brincadeiras e o ambiente de lazer tenham pouco efeito sobre o vício em jogos, o grau de satisfação com os relacionamentos com pais, amigos e professores tem influência significativa (LEE; KIM, 2017).



Os efeitos positivos dos videogames nem sempre são destacados e, portanto, essas questões precisam ser respondidas.

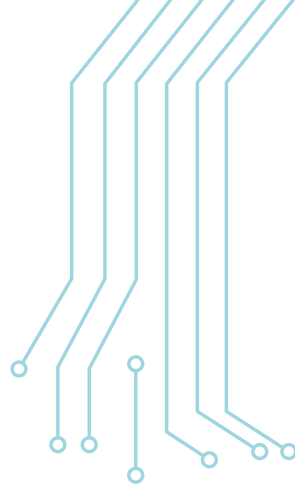
POR QUE AS PESSOAS JOGAM?

Nick Yee (2006) descreve três componentes de motivação:

- » *Componente de conquista: serve para impulsionar o desejo de progresso no jogo, o interesse nas regras e o desejo de competir com os outros (e vencer).*
- » *Componente social: incentiva a formação de conexões entre as pessoas ao abrir espaço para conversas e colaboração com outros jogadores, além de promover a integração com o grupo.*
- » *Componente de imersão: impulsiona a mudar seu papel, fugir da vida real, criar e personalizar um personagem, jogar uma história única.*

Uma característica muito positiva da natureza humana é a curiosidade natural, referida pelos psicólogos como motivação intrínseca. Ao discutir a teoria da autodeterminação, os psicólogos e educadores Richard Ryan e Edward Deci (2000) argumentam que as condições sociais aumentam a curiosidade, apoiam a autonomia e a competência de forma confiável, além de facilitar a tendência de crescimento humano. Por outro lado, as condições que controlam o comportamento dificultam a curiosidade e minam a expressividade. O estudo dos dois pesquisadores encontrou evidências drásticas do poder dos contextos sociais para aumentar ou impedir a tendência orgânica de assimilar valores e responsabilidades socioambientais. Foi constatado que contextos de apoio à autonomia, à competência e ao relacionamento fomentam maior internalização e integração (RYAN; DECI, 2000).

Na NLL, observamos que as crianças com pior desempenho



A DEPENDÊNCIA DE JOGOS NÃO VEM DOS JOGOS EM SI, MAS DE PRESSÕES SOCIAIS E DO QUERER EXERCER UM PAPEL MELHOR OU ESTAR EM AMBIENTE SOCIAL DIFERENTE. O JOGO FORNECE APENAS O SENTIMENTO BOM DO FLUIR.

escolar se saem muito bem nas oficinas do espaço *maker*, principalmente quando podem criar algo sem limites e restrições. Outro exemplo é o da biblioteca pública de Marvila, em Portugal, onde um menino de 14 anos, reprovado na escola por três anos consecutivos, começou a frequentar a biblioteca para jogar no computador. Aos poucos ele começou a participar de oficinas de escrita musical e aprendeu programação. Com isso, desenvolveu um videogame simples e o apresentou na biblioteca. Depois

de sentir o entusiasmo e o poder da aprendizagem decidiu continuar os estudos e virar jogador profissional.

É exatamente isso o que os jogos fazem: permitem que as pessoas mudem seu ambiente social, assumam papéis diferentes e vivenciem outras pressões sociais (ou nenhuma). Os desenvolvedores tentam buscar um equilíbrio para que o jogo seja interessante e o jogador seja suficientemente instigado a continuar jogando. Não pode ser tão difícil a ponto de deixar de ser divertido, nem tão fácil a ponto de ser enfadonho. Assim é mais fácil o jogador alcançar o *flow*, ou seja, o estado em que a mente está completamente focada.

Competência e realização são alcançadas em jogos por meio do *flow*. A autonomia é satisfeita porque temos controle nos jogos e jogamos voluntariamente. Por último, a relação é satisfeita porque os jogadores podem interagir e competir de uma forma e em um mundo diferente da vida real. Portanto, gostaria de refletir sobre o fato de que

a dependência de jogos não vem dos jogos em si, mas de pressões sociais e do querer exercer um papel melhor ou estar em um ambiente social diferente. O jogo fornece apenas o sentimento bom do fluir.

Conclusão, jogar videogame moderadamente tem se mostrado benéfico. Um estudo conduzido em Oxford pelo Dr. Andrew Przybylski revelou que jogar cerca de uma hora por dia aumenta o bem-estar psicológico, enquanto passar mais de três horas diárias jogando está relacionado a menor bem-estar (EYAL, 2018).

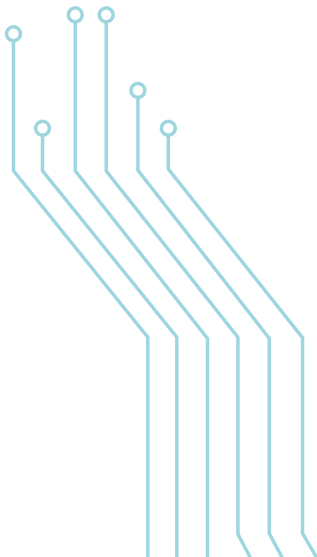
Por esse motivo, o interesse no potencial dos jogos sérios para auxiliar na aprendizagem, aquisição de habilidades e mudança de atitude

e de comportamento tem crescido ultimamente. Numerosos estudos mostram melhores resultados na retenção de conteúdos em comparação com a aprendizagem por meio de livros didáticos (HITOSUGI; SCHMIDT; HAYASHI, 2014).

criação de jogos para os usuários

Jogos sérios ou com valor cultural são um nicho interessante para as bibliotecas explorarem e fornecê-los aos usuários. Porém, quando o jogo é criado pela biblioteca como um serviço, ele deve ser bem elaborado ou todo o conceito de gamificação pode ruir. O fator mais importante para os jogos é a experiência do usuário, não os gráficos, não a mecânica do jogo, nem mesmo o marketing.

O principal problema ao desenvolver jogos 3D sobre história ou patrimônio cultural são os objetos 3D. Bibliotecas e museus ainda têm poucos equipamentos de digitalização em 3D, sendo necessário o desenvolvimento de



modelos do zero, o que aumenta significativamente o custo. Mesmo se um museu tiver algum programa disponível, provavelmente estará em formato CAD e será preciso fazer a conversão para ser usado no mecanismo de jogo em tempo real.

Vários truques podem reduzir os

orçamentos de desenvolvimento. Um deles é comprar ativos pré-fabricados. Muitos elementos dos jogos servem apenas para criar clima e ambientação, não sendo específicos para o seu jogo, principalmente se o propósito é ensinar. Por exemplo, há muitas árvores, pedras, fundos e céus que podem ser comprados em conjunto por valores entre 10 e 30 euros. Existem também ferramentas como XRMaker e GameMaker, que permitem construir experiências simples sem conhecimento de programação e templates para motores de jogos que simplificam o processo de desenvolvimento.

Por exemplo, a biblioteca pública de Vilnius criou um jogo de biblioterapia virtual chamado *Inside the Book Isl@nd*, com o objetivo de buscar e desenvolver soluções adequadas para problemas psicossociais de crianças e jovens em situação de vulnerabilidade social, fortalecendo a saúde mental e avaliando os efeitos da biblioterapia. O jogo on-line permite que os participantes criem avatares individuais e dessa forma garante





o anonimato nas reuniões virtuais do grupo. Ao ler e discutir (junto com um psicólogo) textos literários curtos retratando os problemas dos membros do grupo, os participantes aprendem a reconhecer, revelar, compartilhar e encontrar soluções para as suas questões pessoais.

Uma pesquisa científica conduzida juntamente com as sessões de biblioterapia on-line mostrou que, além do impacto tradicional da atividade, os ambientes on-line permitem que os usuários se sintam mais seguros e abertos para conversas. Atualmente o projeto foi expandido para abarcar a biblioterapia familiar, onde pais e filhos discutem seus problemas enquanto se escondem atrás de avatares. Esse ambiente também tem progressão e elementos de motivação externa, já que as crianças participantes recebem determinadas recompensas em moedas do jogo e podem construir sua própria casa, colocar móveis, criar cães etc. O orçamento desse projeto foi de cerca de 25 mil

ALÉM DO IMPACTO TRADICIONAL DA ATIVIDADE, OS AMBIENTES ON-LINE **PERMITEM QUE OS USUÁRIOS SE SINTAM MAIS SEGUROS E ABERTOS PARA CONVERSAS**. ATUALMENTE O PROJETO FOI EXPANDIDO PARA ABRANCAR A BIBLIOTERAPIA FAMILIAR, ONDE PAIS E FILHOS DISCUTEM SEUS PROBLEMAS ENQUANTO SE ESCONDEM ATRÁS DE AVATARES.

euros, usando peças prontas para elementos visuais, mas poderia ter custado mais de 200 mil euros se tudo fosse feito sob medida.

Outro exemplo de jogo sério desenvolvido na biblioteca é a experiência de realidade virtual. O objetivo desse projeto experimental é ajudar usuários a usufruírem dos serviços da

O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS É UM PROJETO COMPLEXO E ENVOLVE MUITAS ETAPAS: PLANEJAMENTO, DESIGN, DESENHO, ANIMAÇÃO, TEXTURIZAÇÃO, LUZES, SOM, INTERFACE E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO – QUE NÃO ESTÁ RESTRITA AO MODO COMO O JOGADOR SE MOVIMENTA, MAS ENVOLVE TAMBÉM O QUE O JOGADOR SENTE EMOCIONALMENTE E EXPERIMENTA DURANTE O JOGO.

biblioteca de forma inovadora. A inteligência artificial ajuda a procurar livros, ler notícias e obter informações sobre serviços públicos. Além disso, há jogos integrados com múltiplos participantes, como arco e flecha, tênis, basquete, xadrez e damas. A experiência alcança diferentes grupos de usuários da biblioteca. O ambiente para idosos lembra uma casa que eles poderiam ter desejado toda vida, sem elementos de interface, mas tudo interativo e com atividades esportivas para a mente e para

o corpo. O ambiente dos jovens é lúdico e lembra um parque de diversões. Já o ambiente para adultos é uma base subaquática com itens a serem explorados e peixes para pescar. Nesse projeto personalizado nosso investimento foi de cerca de 180 mil euros.

O desenvolvimento de jogos é um projeto complexo e envolve muitas etapas: planejamento, design, desenho, modelagem 3D, animação, texturização, luzes, som, interface e experiência do usuário – que não está restrita ao modo como o jogador se movimenta, mas envolve também o que o jogador sente emocionalmente e experimenta durante o jogo (HODENT, 2015).

A experiência do usuário costuma passar despercebida pelos iniciantes no desenvolvimento de jogos, portanto bibliotecas que desejam participar desse ramo devem escolher com cuidado o escopo do projeto e suas ferramentas. A narrativa deve ser o núcleo do jogo. O desenvolvimento de jogos para usuários só deve ser considerado

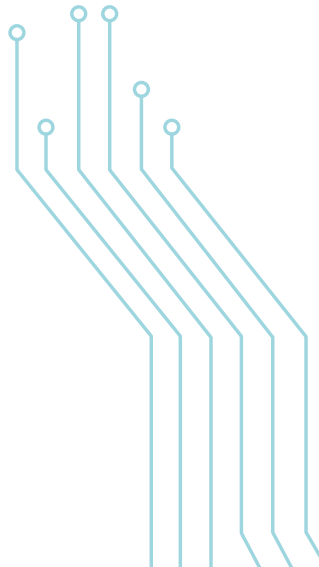
caso os recursos necessários estejam disponíveis e se a resposta à pergunta “Por quê” for respondida. Por que estamos criando esse jogo? Ou qual experiência queremos que o jogador tenha? Os recursos devem ser alocados não apenas na arte e na programação, mas também para o teste da experiência do usuário, com uma pessoa que saiba alinhar a experiência ao público-alvo e com conhecimento suficiente para testar e alcançar boa usabilidade. Jogos como *The Sims* são desenvolvidos por equipes com mais de cem pessoas e levam anos para ficar prontos. Muitos jogos que conhecemos e jogamos custaram de 10 a 200 milhões de euros. Uma biblioteca jamais terá recursos para esse tipo de jogo, e nem há a necessidade de construir tais jogos.

A principal diferença entre fazer jogos com usuários de bibliotecas e fazer jogos para usuários de bibliotecas é o objetivo da atividade e a qualidade. Ao fazer um jogo com usuários, a experiência é o próprio processo e o foco deve

ser o aprendizado. Por exemplo, a biblioteca pode reunir grupos e ensinar desenho, edição de som e programação durante o desenvolvimento de jogos. Esses jogos não terão valor como jogos, mas terão valor como atividades de ensino e como processo de geração de ideias, pois muitos deles serão protótipos inacabados.

CRIAÇÃO DE JOGOS COM OS USUÁRIOS

Embora não seja um game, o festival americano Burning Man captura a essência do ambiente social e dos princípios de fomento à criatividade. Por isso, é um ótimo exemplo de como os jogos podem ajudar na mudança de comportamento.





A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE FAZER JOGOS COM USUÁRIOS DE BIBLIOTECAS E FAZER JOGOS PARA USUÁRIOS DE BIBLIOTECAS É O OBJETIVO DA ATIVIDADE E A QUALIDADE. AO FAZER UM JOGO COM USUÁRIOS, **A EXPERIÊNCIA É O PRÓPRIO PROCESSO E O FOCO DEVE SER O APRENDIZADO.**

O que é o Burning man? É um festival de criatividade com duração de oito dias e cerca de 74 mil participantes espalhados em uma área de 15,5 quilômetros quadrados, com mais de 300 instalações de arte, 400 veículos mutantes, 1.052 acampamentos temático, nenhum dinheiro (apenas gelo e café são vendidos) e nenhuma lata de

lixo. Não há palco central e a arte, o entretenimento, a música e os serviços (e os presentes) são criados pelos próprios participantes. Não se vê nenhuma celebridade, mas há mais de dois mil voluntários.

O festival se baseia em 10 princípios:

- 1** *Inclusão radical – todos estão convidados;*
- 2** *Cortesia – dar presentes, criar experiências;*
- 3** *Descomodificação – sem mercado, sem dinheiro;*
- 4** *Autoexpressão radical – sem julgamento, seja quem você quer ser;*
- 5** *Autoconfiança radical – você é responsável por si mesmo;*
- 6** *Esforço comunal – ajude os outros;*
- 7** *Responsabilidade cívica – todos são responsáveis por todos;*
- 8** *Não deixa rastros – apenas passos;*
- 9** *Participação – todos trazem alguma coisa;*
- 10** *Imediatismo – é temporário, montado em um ambiente árido de deserto.*

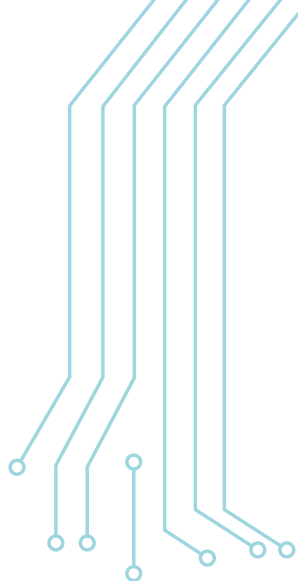
Esses princípios permitem a criação de um ambiente temporário onde o fracasso é uma opção e um incentivo, portanto, as pessoas não têm medo de cometer erros e aprendem com eles enquanto se divertem. Como disse Christopher Breedlove, da Burners Without Borders, durante o projeto Burning Man: “Brincar é fundamental”.

O interessante desse festival é que muitos aprendizados e instalações temporárias ali criadas são reutilizadas em projetos posteriores. Por exemplo, abrigos para campos de refugiados, centros de recursos para áreas afetadas por furacões e similares.

Nesse contexto, as bibliotecas têm o poder de criar ambientes semelhantes de aprendizado e criação para seus usuários. E mesmo que nem todas as bibliotecas possam fornecer computadores para o desenvolvimento de videogames, todas as bibliotecas podem ser seguras, podem encorajar erros, podem utilizar técnicas do aprender fazendo e ser inclusivas.



Para as bibliotecas que não possuem espaço maker ou pessoas para criar programas de desenvolvimento de jogos para crianças, uma boa alternativa para iniciar essas atividades é realizar eventos em colaboração com associações de desenvolvimento de jogos ou empresas do ramo.



PARA AS BIBLIOTECAS QUE NÃO POSSUEM ESPAÇO MAKER OU PESSOAS PARA CRIAR PROGRAMAS DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA CRIANÇAS, UMA BOA ALTERNATIVA PARA INICIAR ESSAS ATIVIDADES É REALIZAR EVENTOS EM COLABORAÇÃO COM ASSOCIAÇÕES DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS OU EMPRESAS QUE DESENVOLVEM JOGO.

A Biblioteca Nacional da Lituânia faz parceria com várias organizações, sendo que o maior evento é o Game Jam, quando a biblioteca fica aberta 24 horas durante os três dias do evento. Mais de 300 desenvolvedores estiveram presentes na última edição e divididos em equipes criaram mais de 50 protótipos de jogos.

A biblioteca forneceu o espaço, acesso à internet e uma área especial para dormir e a própria associação de desenvolvedores de jogos cuidou da organização do evento.

Vale notar que o Global Game Jam é de fato um evento global e as bibliotecas na maioria dos países podem entrar em contato com as equipes organizadoras. Para uma biblioteca disposta a criar seus próprios jogos, hospedar eventos como esse tem vários propósitos:

- 1** *Os funcionários da biblioteca podem participar e aprender com os desenvolvedores profissionais, no caso da NLL também foi uma boa oportunidade para ver quais ferramentas os desenvolvedores usavam. A maioria das ferramentas de desenvolvimento é gratuita. Os motores de jogo como Unity, Unreal, Cry ou Defold são acessíveis e gratuitos, mas selecionar o melhor para a sua biblioteca pode ser um verdadeiro desafio devido à complexidade. Alguns motores*

requerem conhecimento de linguagem C#, outros requerem linguagens de programação C++ ou Lua, e alguns também suportam programação visual – mais acessível a não programadores. Outras ferramentas, como Audacity para som, Gimp para edição de imagens, Blender para modelagem 3D, também são gratuitas e conhecê-las pode resultar em uma boa economia de verba.

- 2** Se a biblioteca não tem um desenvolvedor de jogos, mas quer começar, o Game Jam serve para encontrar e recrutar jovens desenvolvedores. Geralmente, eles estão dispostos a entrar no ramo e aceitam receber menos se o projeto for



divertido. Salários altos são sempre um problema para as bibliotecas.

- 3** A biblioteca também pode apenas servir de espaço para o Game Jam acontecer, e isso é muito bom porque esta será muitas vezes a primeira vez que alguns jovens visitam o local, passando a enxergá-lo não como um espaço cheio de estantes de livros antigos e bibliotecários, mas como um lugar legal, com muitos jovens e atividades.
- 4** A biblioteca pode formar uma equipe e construir protótipos diferentes da maioria dos jogos do tipo atirar/matar. Em 2019, no Game Jam da NLL, alguns participantes decidiram que, estando na biblioteca, deveriam fazer jogos sobre transmissão de conhecimento. No final, todos apresentaram protótipos: um era sobre compartilhamento e disseminação de conhecimento de geração para geração, destacando como os valores mudam ao longo do tempo. Jogos assim ajudam as bibliotecas a mostrarem seu valor

ao público. Como não existia designer profissional, a arte foi feita por um estudante de 14 anos. O objetivo, portanto, não é produzir um jogo supercompleto, mas sim experimentar ideias, discutir, aprender e fazer um protótipo funcional.

Bibliotecas com pessoas e espaços de criação podem levar o propósito do evento adiante e organizar aulas informais de robótica, programação ou desenvolvimento de jogos. Não é preciso usar ferramentas profissionais: há muitos ambientes simplificados e gratuitos para criar histórias, desenhar e compor músicas.

Na NLL, o espaço maker pode surgir a qualquer hora, a única regra é que os pais devem acompanhar os filhos menores. Não há diferenciação entre criadores e os bibliotecários fornecem apenas as ferramentas (seja o computador, um robô desmontável ou um martelo) e ajudam com os tutoriais e as instruções. Em suma, ele cria um ambiente onde se pode errar com segurança. A maioria dos jovens deseja construir algo próprio, tem paixões, sonhos, mas faltam ferramentas e conhecimento. É aqui que as bibliotecas podem fazer a diferença.

SOBRE O AUTOR

EUGENIJUS STRATILATOVAS

É gerente de projetos nas áreas de cultura e educação, especializado em sistemas de informação, desenvolvimento de softwares e projetos sociais. Gerenciou um dos maiores projetos de inovação social da Lituânia, Libraries for Innovation 2, financiado pela Fundação Bill e Melinda Gates, que mudou a forma de pensar o desenvolvimento de serviços centrados no usuário em 57 bibliotecas municipais. Atualmente é proprietário da start-up Nieko, que desenvolve experiências de realidade virtual para bibliotecas, museus e empresas.

REFERÊNCIAS

- CHERRY, Kendra. Fluid Intelligence vs. Crystallized Intelligence. Verywell mind, Nova York, jul. 2019. Disponível em: <https://www.verywellmind.com/fluid-intelligence-vs-crystallized-intelligence-2795004>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- EYAL, Nir. Kids' gaming obsession isn't really about the games. *Psychology Today*, Nova York, 19 ago.2018 Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/automatic-you/201808/kids-gaming-obsession-isn-t-really-about-the-games>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- HARTSHORNE, Joshua K; GERMINE, Laura T. When does cognitive functioning peak? The asynchronous rise and fall of different cognitive abilities across the life span. *Psychological Science*, Nova York, v. 26, n. 4, p. 433-443, 2015.
- HITOSUGI, Claire Ikumi; SCHMIDT, Matthew; HAYASHI, Kentaro. Digital game-based Learning (DGBL) in the L2 Classroom: The impact of the UN's off-the-Shelf Videogame, Food Force, on Learner Affect and Vocabulary Retention. *Calico Journal*, Ann Arbor, v. 31, n. 1, No. 1, p. 19-39, 2014.
- HODENT, Celia. 5 Misconceptions about UX (User Experience) in video games. Gamasutra, Londres, 4 jun. 2015. Disponível em: (https://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20150406/240476/5_Misconceptions_about_UX_User_Experience_in_Video_Games.php). Acesso em: 17 fev. 2021.
- LEE, Changho; KIM, Ocktae. Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, Abingdon, v. 25, n. 1, p. 58–66, 2017.
- NONAKA, Ikujiro. A dynamic theory knowledge of organizational creation. *Organization Science*, Catonsville, v. 5, n. 1, p. 14–37, 1994.
- PANAHI, Srous; WATSON, Jason; PARTRIDGE, Helen. Towards tacit knowledge sharing over social web tools. *Journal of Knowledge Management*, Bingley, v. 17, n. 3, p. 379–397, 2013.
- RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, Washington, DC, v. 55, n. 1, p. 68-78, 2000. Disponível em: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf. Acesso em: 17 fev. 2021.
- SALZANO, Kathy A. et.al. (2016) A Knowledge Management Framework and Approach for Clinical Development. *Therapeutic Innovation & Regulatory Science*, Thousand Oaks, vol. 50, n. 5, p. 536-545, 2016.
- YEE, Nick. Motivation for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*. New Rochelle, v. 9, n. 6, p. 772-775, 2006.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

João Doria

Governador do Estado

Rodrigo Garcia

Vice-Governador do Estado

Sérgio Henrique Sá Leitão

Secretário de Cultura e Economia Criativa do Estado

Cláudia Pedrozo

Secretária Executiva de Cultura e Economia Criativa do Estado

Frederico Mascarenhas

Chefe de Gabinete de Cultura e Economia Criativa do Estado

Christiano Lima Braga

Coordenador da Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura

SP LEITURAS
ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE BIBLIOTECAS E LEITURA

Conselho de Administração

Marino Lobello (Presidente)
Arnaldo Spindel (Vice-presidente)
Afonso Borges
Carlos Wendel Magalhães
Giovanna Sant'Ana
(Representante dos funcionários)
Marcelo Tas
Marisa Barros de Moura
Ricardo de Medeiros Ramos Filho
Ude Baldan
Valéria Martin Valls

Conselho Fiscal

Dennis Giacometti
Flávio Mendes Bitelman
José Pereira da Silva

Diretor Executivo

Pierre André Ruprecht

Diretor Administrativo-financeiro

Miguel Martin Gutierrez Filho

Superintendente de Biblioteca

Sueli Marcondes Motta

Gerente de Programas e Projetos

Giovanna Sant'Ana

Gerente de Comunicação

Acácia Dourado

Gerente de Acervo

Hosana de Moraes Santos

Gerente Administrativo-financeira

Silmara Novo

Gerentes de Programação e Produção

Genésio Manoel e Silva

Priscila Ynoue

Gerente de TI

Marcos Coelho

Gerente de Infraestrutura

João Conde

