

VIDEOGAMES EM BIBLIOTECAS: DISCUSSÕES EM JOGO

VIDEO GAMES IN LIBRARIES: SOME DISCUSSIONS

Ricardo Quintão Vieira ricardo.qvieira@sp.senac.br
Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro

Jeane dos Reis Passos jpassos@sp.senac.br
Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro

Cristiane Camizão Rockiki ccamizao@sp.senac.br
Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro

Resumo

Com a inserção de videogames em bibliotecas, discute-se a transição da sociedade baseada na informação impressa para a sociedade multimídia, os riscos e os benefícios do videogame na aprendizagem e socialização das crianças e jovens. Através de levantamento bibliográfico, percebeu-se que não há um consenso entre pesquisadores sobre esta questão, porém a transformação da identidade pós-moderna faz crescer o consumo de informações no formato de multimídia, comportamento detectado pelas bibliotecas americanas (públicas, escolares e universitárias). No Brasil, a biblioteca parece estar enraizada à estratégia de promoção de leitura de livros, e menos à ideia de acesso democrático de diversos suportes, gerando o afastamento e migração das novas gerações para outras instituições que atendam suas novas demandas.

Palavras-chave

Videogames; Sociedade pós-moderna; Administração de Bibliotecas; Compartilhamento da Informação.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o objetivo de discutir a presença de videogames na biblioteca como parte dos serviços oferecidos aos usuários. Os pilares desta discussão são as mudanças culturais caracterizadas pela pós-modernidade, e o engajamento da biblioteca nestas mudanças, no sentido de atrair pessoas ao seu espaço, afirmando seu espaço de acesso, seja em âmbito privado, escolar ou universitário.

O motivo que levou a esta discussão é adoção estratégica da Biblioteca Senac do Centro Universitário Senac (Campus Santo Amaro, São Paulo) de seis videogames (Wii, Xbox, Xbox 360, Playstation 2 e 3 e Game Cube) a fim de dar melhor suporte aos cursos de graduação¹ e pós-graduação². Quando se oferece acesso físico direto aos jogos e consoles³ valoriza-se o acesso a fontes primárias de informação, que é mais atraente ao aluno. Os livros e revistas voltados para essa área temática continuam tendo a mesma importância, porém podem ser considerados, dependendo do foco da pesquisa, como fontes secundárias de informação, pois podem remeter aquilo que o aluno jogando aprenderia também. O jogo, como fonte original, é muito importante para o público acadêmico da biblioteca, formado por docentes e alunos interessados em design e desenvolvimento de jogos e multimídia. É inegável o efeito positivo na vivência e pesquisa dos alunos das áreas afins na construção de seus conhecimentos, sendo cumprida a missão da biblioteca em oferecer fontes confiáveis, interessantes e acessíveis.

Outro aspecto interessante foi a surpresa dos alunos, sejam dos cursos afins ou de outros, pela possibilidade de jogar videogames dentro do ambiente, e se deparar com algo inesperado numa biblioteca: atividades ligadas ao entretenimento em multimídia. Por que esta necessidade e alegria em jogar videogames? E por que, nesta reação do usuário, as

¹ Tecnologia de Jogos Digitais. Disponível em:

<http://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?newsID=DYNAMIC,oracle.br.dataservers.CourseDataServer,selectCourse&course=3778&template=409.dwt&unit=NONE&testeira=723&type=G&sub=0> >. Acesso em: 4 nov. 2009.

² Pós-graduação em Games: Produção e Programação. Disponível em: <

<http://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?newsID=DYNAMIC,oracle.br.dataservers.CourseDataServer,selectCourse&course=2194&template=397.dwt&unit=NONE&testeira=724&type=P&sub=0> >. Acesso em: 4 nov. 2009.

³ O videogame recebe a denominação de console pelo fato de utilizar outro aparelho, no caso a TV, em seu funcionamento.

bibliotecas serem vistas um lugar sem a possibilidade de ter este tipo de diversão? São destas perguntas que partem a discussão a seguir, que sempre estará aberta a revisão.

2 A MUDANÇA DA SOCIEDADE

O videogame é um aparelho que utiliza o monitor da TV para exibir imagens acompanhadas de áudio. Muitas pessoas esquecem ou ainda não sabem que a experiência virtual de jogar videogames é anterior aos conceitos de ciberespaço, Internet, salas de bate-papo, etc. Segundo Arbex Junior e Tognoli, a expressão “ciberespaço” foi utilizada primeiramente pelo o autor William Gibson no livro “Neuromancer”. Pinheiro (2007) busca em Kent (2001) a afirmação que “...*Tênis para Dois* de 1958 ou o *Spacewars* de 1961 são os responsáveis pelas primeiras formas de entretenimento digital interativo da história.” (p.4, grifo nosso). Neiburger (2007) reafirma estas informações: aqueles que hoje possuem 30 anos já se divertiam em simulações virtuais através dos primeiros videogames. As próprias imagens em terceira dimensão não eram estranhas para aqueles que nem imaginavam que a Internet estava para chegar. Jogar videogame era considerado apenas um ato de diversão, e muitas vezes associado como um fator negativo à aprendizagem e socialização da criança, pois fazia com que a criança ficasse em seu quarto ou em frente à televisão muitas horas, deixando de brincar com seus amigos na rua, praça e etc.

É fato que o comportamento gerado pela necessidade de se divertir, pela busca simultânea de imagens, movimentos velozes, sons associados com imagens e textos, necessidade de tomada de decisão e superação de obstáculos, consolidou-se e se tornou notório com a chegada da Internet. Segundo Warschauer (2006), o letramento antigo era essencialmente mediado pelo texto, influenciado devidamente pela era gutenberguiana. Havia nítida separação entre informação, representação verbal da informação e da representação iconográfica. Com o domínio da informática, a comunicação multimodal apresentou maior progresso, combinando texto, planos de fundo, fotografias, materiais gráficos, áudio e vídeo numa única apresentação.

Naturalmente as novas gerações passam a ver de forma natural a questão da multimídia, isto é, a integração de vários suportes, que por sua vez, causa a modificação de

seus comportamentos na busca e recepção da informação. A grande relação entre videogame e suportes de multimídia tornam os consoles atrativos a adolescentes. Transita-se para uma sociedade onde não só o computador é centro de muitas atividades humanas, como também proporciona a fusão de imagens, textos, sons, interatividades e possibilidade de escolhas.

Por que, então, os videogames não são tão aceitos quanto os posteriores computadores ligados à Internet? O motivo é que estes últimos, ainda que possam apresentar acessos a jogos e possibilitar uma grande gama de entretenimento, são meios de comunicação (bate-papos, e-mails, blogs, listas de discussão, conversas em tempo real através de voz e imagem, entre outros), facilitadores de serviços (do governo, escolas, organizações etc.), além de serem lugar para acúmulo de informações, enquanto o videogame estaria apenas na categoria de entretenimento, cujo excesso é supérfluo e poderia causar muitos males. Se o videogame é bom ou ruim, a resposta não é tão simples quanto parece. O que é fato, porém, é que o dado fornecido por Neiburguer: 91% dos jovens americanos já jogam em linha.

3 VIDEOGAME: AMIGO OU INIMIGO?

Segundo Arbex Junior e Tognoli (2004), a questão do videogame ser potencialmente nocivo ou benéfico ainda não está respondida, assim como outras questões que envolvem a pós-modernidade, já que o campo da realidade virtual ainda é novo. O que se tem hoje é um debate entre o que ele denomina de *pessimistas* e *otimistas* quanto à inserção dos videogames na sociedade. Pode-se resumir suas ideias sobre o uso dos videogames em pontos negativos e positivos:

Os pontos negativos:

- Multiplicação dos efeitos nocivos da televisão;
- Estimulação do individualismo;
- Prática do "matar ou morrer" junto à sensação de impunidade;
- Vinculação da imaginação à máquina;
- Transferência de fantasia do cérebro para a máquina;

- Os jogos podem levar à violência e crime (Psiquiatria);
- Dificuldade de distinção entre fantasia como realidade e vice-versa.

Os pontos positivos:

- Realidade virtual é uma ferramenta poderosa à educação (as simulações virtuais de funções microscópicas em biologia, por exemplo, são mais fascinantes e estimulam a imaginação);
- A superação de obstáculos em jogos;
- Existência de jogos que estimulam a tomada de decisão (por exemplo, RPGs);
- Fortalece a autoestima e autoconfiança;
- Ajudam crianças com necessidades especiais a se desenvolverem.

Percebe-se a dificuldade de se condenar o videogame à marginalização como instrumento de alienação de crianças e jovens, ou ainda, na sua adoção em políticas positivas de desenvolvimento da sociedade. O que fazer então? A fim de se evitar polêmicas, muitas bibliotecas optam pela manutenção prioritária da função de acesso ao livro. Da mesma forma que se abre a discussão para análise dos videogames, é possível incluir o livro neste contexto.

Segundo Steve Johnson (apud ALA, 2006), autor de um best seller chamado *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*, as desvantagens do livro em relação ao videogames são:

- Cronicamente, a leitura de livros subestima os sentidos. Enquanto se usa uma pequena parte cerebral para a leitura escrita, os jogos agregam outras partes do córtex motor e sensorial;
- Os livros também isolam os indivíduos, forçando as crianças a fecharem em si mesmas num lugar quieto, longe da interação com outras crianças. Isto ocorre menos com os jogos, onde crianças exploram juntas ou competem entre si (interajem): os videogames possuem de 2 a 4 entradas de joysticks, ou seja, duas a quatro pessoas podem jogar o mesmo jogo simultaneamente;
- Os livros seguem um caminho linear mais fixo que os jogos. Não se pode controlar as narrativas, elas simplesmente acontecem. Os jogos de videogames possuem

diversos caminhos, possibilitam a evolução de personagens e finalizações dependendo das ações e decisões ocorridas durante o jogo.

O valor do videogame também é reconhecido por bibliotecários. A ALA -American Library Association – reforça os pontos positivos: ele pode ser usado como ferramenta para ativar a coordenação motora e no estímulo de tomada de decisões. Um estudo feito em 2004 numa instituição hospitalar americana comprovou que cirurgiões que jogavam videogame no mínimo três horas por semana cometiam 37% a menos de erros em cirurgias de laparotomia, além de serem 27% mais rápidos. Levine (2007) cita dois relatórios que foram publicados sobre a relação positiva de jogos e as profissões do século XXI, além da formação de jovens para os negócios.

Na presença destes argumentos e do documento da ALA, pode-se refazer a pergunta "Por que videogames em bibliotecas?" em: "Por que somente livros na biblioteca?" Estes questionamentos tem o objetivo de se discutir num mesmo patamar a presença de livros, videogames, DVDs, CDs de música, livros falados, computadores e etc. Se os livros e videogames têm aspectos positivos e negativos, por que não tratá-los da mesma forma na biblioteca?

4 SOCIEDADE E CONSUMO

A reflexão do documento da ALA revela uma questão sempre em voga: o que a biblioteca pode oferecer como diferencial aos seus usuários? Não se trata apenas de comprar suportes e disponibilizar aos usuários, isto seria um erro estratégico, pois na verdade o que biblioteca oferece são serviços mediados pelos suportes. Por exemplo, se uma biblioteca decide que sua estratégia é incentivar a leitura significa que ela deverá investir no acesso a livros, revistas, gibis e outros meios que possam despertar o interesse de seu usuário a utilizar o livro como meio de informação e de leitura.

Se a mesma biblioteca decide que ela pretende atrair mais usuários ao seu espaço através do entretenimento, ela deverá investir em suportes e serviços relacionados às necessidades do público ao seu redor, e não só naquelas que gostam de literatura.

Atrair as pessoas para a biblioteca talvez seja o ponto mais importante nesta discussão,

pois como promover ações de incentivo de leitura se o público não demonstra interesse em entrar nos recintos de leitura? O que poderia trazer as pessoas às bibliotecas?

Para responder estas perguntas, busca-se saber o que as pessoas estão consumindo. Para Canclini (1995), conhecer a identidade da sociedade e de seus atores (seja elite ou não elite) significa ter ciência de que as pessoas estão sendo mediadas cada vez mais pelos meios de comunicação de massa ou pelas tecnologias de informação (mídias, por exemplo) e não apenas pelos instrumentos de "alta cultura" (museus, escolas, bibliotecas, etc.), como ocorreu até a década de 80.

Segundo o mesmo autor, o ambiente onde ocorre diálogo público vem se deslocando das passeatas e movimentos sociais de rua para os meios de comunicação de massa. Especificamente na América Latina, a cena pública foi aos poucos sendo transferida para os meios eletrônicos, porém os Ministérios da Cultura ainda persistem e exaltam "as belas artes", ignorando as culturas urbanas modernas como o rock, os quadrinhos, as fotonovelas, os vídeos, etc.

A biblioteca tradicional, principalmente no Brasil, tem a estratégia pré-industrial de que a leitura, mediada através de livros, é a forma mais correta de oferecer informações à sociedade. A percepção da sociedade em relação à biblioteca é que os livros, e conseqüentemente a leitura, seja mais importante que outras necessidades informacionais. Eis o grande problema que aflige muitos bibliotecários, a biblioteca pode tornar-se uma instituição totalmente obsoleta.

Segundo Neiburger (2007), a venda de livros nos Estados Unidos, em 2005, equivaleu à metade da venda de videogames novos. Um número interessante ao comparar-se livro e videogames, que possuem centenas de anos de invenção. Por sua vez, a mesma venda de livro novos equivaleu à metade do que foi vendido em DVDs. Neiburger relata que a maioria dos usuários americanos não veem a biblioteca como alternativa de acesso a DVDs, e cita uma pesquisa realizada nos lares americanos onde cerca de 69% das famílias possuem videogames.

No Brasil, profissionais que trabalham em biblioteca sempre se preocuparam com a desvalorização das bibliotecas, principalmente das públicas, porém as razões desta desvalorização também são causadas indiretamente pelos mesmos profissionais envolvidos.

Com as reflexões acima e para entendimento ilustrativo, é possível elaborar uma figura que represente a diferença entre as políticas de acesso padrão da biblioteca brasileira e os formatos que a sociedade demanda:

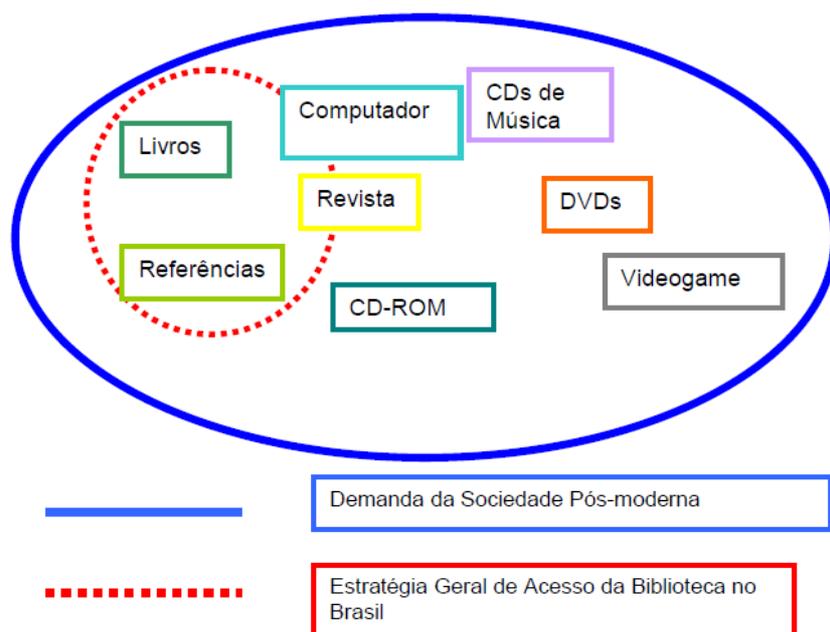


Figura 1 – Demanda de suportes pela sociedade e o contexto da biblioteca

Neste aspecto, as palavras de Neiburger (2007) são decisivas: "Se desde já não oferecermos aos usuários algo interessante, as bibliotecas se tornarão eternamente dispensáveis para os usuários. Este é um risco que não podemos correr".

Bibliotecários americanos já perceberam a queda da frequência do público às bibliotecas tradicionais. Segundo o documento da ALA, pelo menos duas gerações americanas não vão à biblioteca, não se interessam ou não enxergam a mesma atendendo suas necessidades.

Para isso, os mesmos gestores de bibliotecas estão criando estratégias para trazer o público, especialmente os jovens, de volta à biblioteca. White (1981) relata que o videogame incentiva a utilizar outros serviços da biblioteca, já que os usuários têm que esperar por sua vez de jogar (o horário é agendado), isto o fazem acabar circular pelo ambiente conhecendo outros suportes e serviços. Este foi o mesmo procedimento adotado pelo Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro. O mesmo autor percebeu ainda a vinda dos pais, seja para

acompanhar o filho à biblioteca ou para brincarem juntos no videogame. Segundo Barack (2005) não se pode simplesmente dizer "não jogue videogames", seria a mesma que dizer "não ao e-mail". Segundo Levine (2007), o número de pessoas que jogam videogames está crescendo, seja pela Internet ou pelo celular. Em Nova York, a biblioteca pública está sendo valorizada pelo público adolescente graças ao Projeto "Game On", que está em franca expansão (em investimentos e público)⁴.

Nos artigos lidos sobre a experiência de bibliotecas que introduziram o videogame em seus serviços, todos os autores perceberam o aumento da circulação de jovens e adultos pela biblioteca, e conseqüentemente a circulação de outros suportes, incluindo o livro. Isto leva a pensar que a importância do livro não diminuiu. Ao contrário, ele existe em simbiose com outros formatos como o DVD, CD de música, por exemplo. Este comportamento tem acontecido em bibliotecas públicas, escolares e universitárias, onde Levine ainda afirma que o jogo tem ajudado os estudantes a relaxar entre os intervalos de seus estudos ou provas finais.

Se as pessoas estão consumindo suportes diferentes e a biblioteca não as atende de forma satisfatória, onde elas estão buscando a informação? Estes locais são os sebos, Amazon, Google (livros digitais), camelôs, páginas de Internet, locadoras e programas compartilhadores de música (DVDs, CDs de música, CDs de jogos), *lan houses*, telecentros, organizações comunitárias (acesso à Internet), casas de jogos eletrônicos, incluindo *shoppings centers*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se uma dispersão dos serviços que a biblioteca poderia oferecer gratuitamente, cumprindo seu papel social de acesso à informação e ao entretenimento. Porém, estes serviços migram cada vez mais para outras instituições onde o consumo ou a ilegalidade estão associados, como lojas, shopping centers, camelôs, entre outros.

Pode-se fazer a seguinte pergunta: "Por que deveria haver bibliotecas se outros lugares

4 Na entrevista, um jovem declara aos pais com orgulho que ele "vai à biblioteca!", sobre o projeto Game On. Fonte: <http://arenaturbo.ig.com.br/materias/482501-483000/482793/482793_1.html>. Acesso em: 1 maio 2008.

oferecem os mesmo produtos e serviços?”.

Na era moderna, o livro era a representação mais importante - praticamente exclusiva - no acesso à informação e ao entretenimento, e a biblioteca, a representante dos anseios da sociedade, oferecia acesso aos livros.

Na pós-modernidade, com as novas demandas da sociedade, é preciso reavaliar estas necessidades. A biblioteca deve atender os anseios da sociedade, que vem mudando de forma contínua. O videogame talvez seja a representação máxima da quebra de modelos.

A instituição biblioteca exhibe seu futuro de forma preocupante, porque ela vem perdendo importância coletiva, podendo chegar, como dizem os jogadores de videogames, ao *game over*.

REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION - ALA . Why Gaming? *Library Technology Reports*, p.10-17, sept./oct. 2006.

ARBEX JUNIOR, J.; TOGNOLI, C.J. *O mundo pós-moderno*. São Paulo: Scipione, 2004. p. 40-51.

BARACK, Lauren. Gaming at your library. *School Library Journal*, U.S., p. 22, july 2005.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995. p.223-265.

LEVINE, Jenny. Gamers and Libraries: a perfect fit. *Illinois Library Association Reporter*, v. 25, n. 3, p. 31-2, june 2007.

NEIBURGER, Eli. Gamers... in the library?: videogaming is growing library draw for all ages. *American Libraries*, v. 38, p.58-60, may 2007.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Videogames: do entretenimento à educação*. CONGRESSO NACIONAL DA HISTÓRIA DA MÍDIA, 5, 2007, São Paulo. Disponível em: < <http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/resumos/R0126-1.pdf> >. Acesso em: 6 nov. 2009.

WARSCHAEUR, Mark. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo, Ed. Senac, 2006.

WHITE, Wallace. What's that funny noise? Videogames in the library. *Library Journal*, v. 15, p. 859-860, apr. 1981.



Title

Video games in libraries: some discussions

Abstract

The inclusion of video games in libraries, the transition of society based on printed information for the multimedia society, the risks and benefits of video games in learning and socialization of children and youth are discussed. Through literature, it is possible to notice that there is no consensus among researchers on this issue, but the transformation of postmodern identity adds to the information consumption in multimedia format, which was detected as a common behaviour in the U.S. libraries (public, school and university). In Brazil, the library seems to be more rooted in the strategy to promote reading books, than to the idea of democratic access to different media, generating a distance between institutions and users and the migration of the younger generation to other institutions that meet their new demands.

Keywords

Videogames; Post-modern society; Libraries' Administration; Information Sharing.