

# ***" Videogames na biblioteca?! "***

Relato de experiência  
em um Centro  
Universitário  
paulista

82

## Ricardo Quintão Vieira

Bibliotecário do Centro Universitário Senac  
Campus Santo Amaro, SP

### RESUMO

Este artigo relata a experiência de implantação de *videogames* em ambiente de biblioteca, apontando os resultados positivos, bem como os desafios enfrentados para implantação dessa novidade na Biblioteca do Centro Universitário Senac, Campus Santo Amaro.

**Palavras-chave:** Bibliotecas. *Videogames*. Jogos Digitais. Relato de Experiência.

## 1- INTRODUÇÃO

“Videogames na biblioteca?!” é uma expressão comumente esperada para o novo usuário ou visitante que entra em uma biblioteca ao se deparar com uma sala de *videogames* com os consoles Xbox, Gamecube, Playstation 2, Nintendo Wii, Xbox 360 e Playstation 3. Essa expressão pode significar indignação, satisfação ou surpresa.

Alguns usuários opinaram que a biblioteca deveria focar suas atividades, espaços e recursos financeiros em ações mais “culturalmente elevadas”. Outros se encheram de orgulho e ficam ansiosos por aproveitar os benefícios dos jogos. E ainda houve aqueles que ficaram surpresos com o fato de *videogames* estarem na biblioteca, pois suas experiências passadas os ensinaram que jogos e diversão são inesperados nesse ambiente.

Não deveria haver indignações ou surpresas, pois organismos internacionais voltados para as questões bibliotecárias, tais como a International Federation of Library Associations and Institutions (Ifla) e a American Library Association (ALA), recomendam a aquisição de romances populares, música, DVDs, revistas e até *videogames* em ambientes de bibliotecas, incluindo as escolares (INTERNATIONAL FEDERATION

OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS, 2002, p. 9; LEVINE, 2006, p. 10-17).

Tais recomendações resultam de mudanças nos espaços educacionais, que recebem novas gerações de estudantes brasileiros, que estão em constante interação com as mídias eletrônicas, computadores pessoais e *videogames*, requerendo uma postura da biblioteca que permita agregar simultaneamente recursos pertencentes às eras tradicional, automatizada, eletrônica, digital e virtual (CUNHA, 2000).

Essas gerações conseguem jogar e aprender por meio das sensações combinadas da visão, som e tato. Desse modo, os jogos proporcionam formas variadas, complexas, não lineares e aceleradas de aprendizagem, tornando-se novos desafios para as bibliotecas do presente e do futuro (STANDFORD, 2008).



No Brasil, a adoção de tais recursos está associada ao posicionamento de pessoas, profissionais e instituições, chamadas de *otimistas* e *pessimistas* com relação aos benefícios e prejuízos de *videogames* na sociedade, que influencia gestores de bibliotecas e bibliotecários, e, consequentemente, a adoção ou não de recursos modernos de informação e entretenimento (PASSOS; ROKICKI; VIEIRA, 2009).

Além disso, a adoção de *videogames* em bibliotecas demanda espaço, investimento e mudança postural dos bibliotecários e atendentes de bibliotecas com relação às necessidades de usuários. Com esse objetivo, o presente relato de caso objetivou descrever a experiência da Biblioteca do Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro

na implantação, dinamização e percepção dos primeiros resultados da Sala de *Videogames*. O presente relato é fruto da vivência diária e da perspectiva do autor que, com outros bibliotecários, participou, desde o início, da implantação da Sala de *Videogames* e pôde testemunhar a dinâmica do serviço e algumas de suas consequências.

## 2 - RESULTADOS

A Sala de *Videogames* foi concebida em 2007, a partir da demanda de docentes de dois cursos voltados para produção de jogos eletrônicos, com objetivo de facilitar o



acesso de estudantes aos consoles modernos. A proposta, recebida pela antiga diretora da Biblioteca, Jeane dos Passos Santana, e pela bibliotecária coordenadora do Setor de Atendimento e Referência, Cristiane Camizão Rokicki, foi aceita na condição de que o acesso aos consoles fosse ampliado a todos os alunos de cursos livres, técnicos e universitários da Instituição. Desse modo, a partir de 2008, a Sala de *Videogames* iniciou suas atividades, que se mantêm até hoje.

Essa escolha levou em consideração três itens importantes: segurança dos consoles, proximidade do balcão de empréstimo e isolamento acústico. A segurança dos consoles foi composta de aquisição de mesas e móveis de metais que pudessem receber e fixar o console e a televisão. Para manter os consoles fixos, foram utilizados cabos de segurança para *notebooks*, fios e placas de metais desenhadas pela equipe de manutenção do Centro Universitário.

Além da fixação dos consoles, a Sala de *Videogames* é trancada por chave magnética de segurança, cujo acesso é individualmente controlado após o fechamento da Biblioteca. No momento de finalização das atividades, um empregado da Biblioteca fica encarregado de arrumar as cadeiras, desligar

os consoles e televisões, trancando a sala. Quando não são utilizados pelos usuários, os *kits* de *joysticks* e CDs de jogos são guardados em armário deslizante com chave de segurança.

O espaço físico da Biblioteca, de 6 mil metros, é dividido em três andares, o que permitiu situar a sala e o atendimento de empréstimo de jogos e *kits* de controles no balcão de atendimento, no andar térreo. Esse pavimento não possui salas de estudos, mesas de consulta, acervo de livros acadêmicos ou computadores, possibilitando a liberdade de conversas e extravasamentos de emoções causados pelas competições entre os grupos. Além disso, a Sala de *Videogames* localiza-se em corredor afastado, próximo às Salas de Multiuso, que possuem equipamentos de multimídia e também provocam ruídos, tais como TV a cabo e DVDs.

Por sua vez, a aquisição de consoles e jogos levou em consideração os seguintes requisitos: modernidade e possibilidade de três cotações diferentes com emissão de nota fiscal. A compra dos consoles não apresentou problemas. No entanto, a compra de jogos enfrentou dificuldades, pois a quantidade de jogos originais para comercialização era muito limitada, deixando o catálogo de jogos com média de 20 títulos por console. Isso

ocorreu por motivos externos à Instituição, pois não há muitas lojas especializadas em *videogames* ou *sites* especializados que apresentem variedades de jogos originais com a nota fiscal.

Ainda assim, a compra de diversos jogos para diferentes consoles resultou em quantias consideráveis de investimento, o que demandou diversos argumentos e justificativas para o planejamento financeiro da Biblioteca, aumentando a responsabilidade da Biblioteca diante da segurança, manutenção, conservação e controle dos consoles, *joysticks* e jogos.

Após a compra, os jogos foram cadastrados no programa de gerenciamento de acervo na categoria “CDs de Games” ou “CDG”, com os seguintes campos:

- a. Classificação Decimal de Dewey: focalizada na classe 790;
- b. Cutter: seguido o nome do console;
- c. Complemento: nome do console;
- d. Título do jogo;
- e. Distribuidora;

f. Descrição: número de CDs, “videogame”, colorido e sonoro;

g. Coleção: nome do console;

h. Assunto: seguindo o conteúdo do jogo;

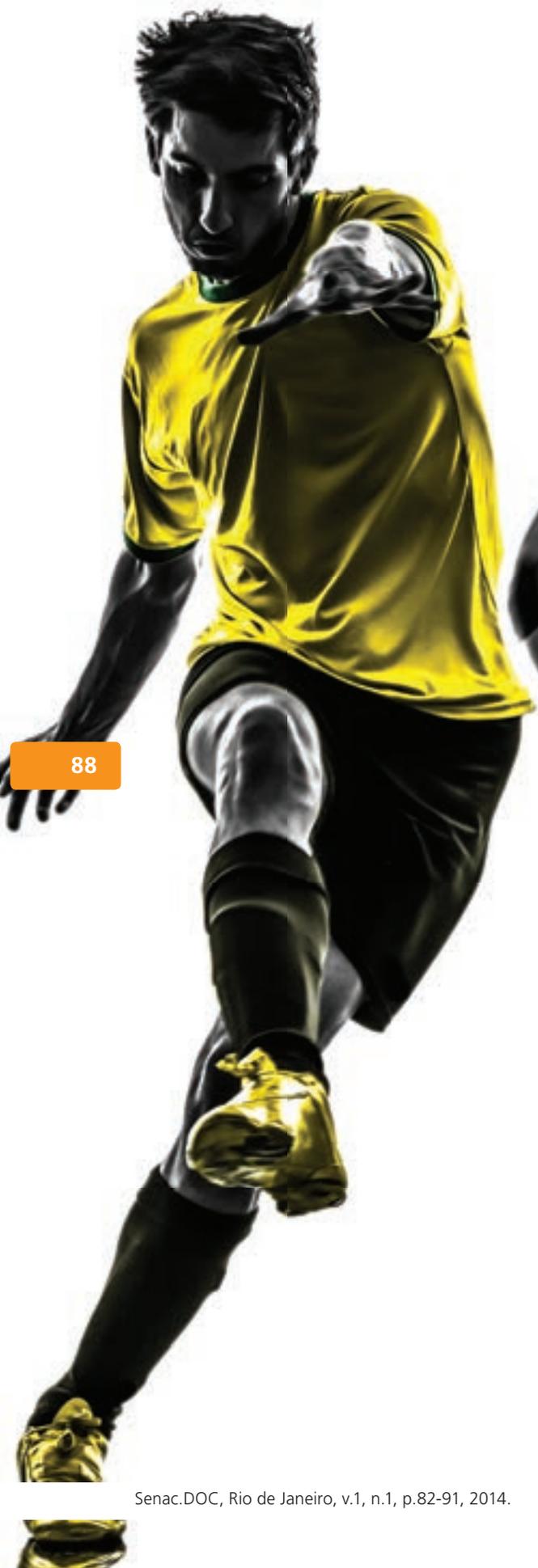
i. Idioma: de acordo com os diálogos e instruções do jogo;

j. Notas: indicação da produtora do jogo, requisitos (*joystick*, volante, sensor de movimento, guitarra etc.), manuais impressos e faixa etária;

k. Resumo.

Apesar de o jogo possuir uma classificação, recebeu um endereço documentário baseado na notação numérica simples, conforme o console, por exemplo, Nintendo Wii nº 21. Esse acervo é de acesso exclusivo dos empregados da Biblioteca.

Além do catálogo virtual, foi criada uma pasta com as fotocópias coloridas das capas e contracapas dos jogos, categorizadas conforme o console, contendo cada jogo um número no qual o usuário deve solicitar ao atendente.



No princípio, os *joysticks* eram individualmente catalogados e emprestados no sistema. Após alguns anos, percebeu-se que esse método era muito trabalhoso, pois as etiquetas de código de barras eram muito grandes e se desgastavam rapidamente. Hoje, a Biblioteca optou por *kits* de caixas contendo: dois controles, fios complementares ou pilhas, recebendo apenas um código de barras. Independentemente de o usuário jogar sozinho ou em dupla, sempre será realizado o empréstimo do *kit* com dois controles. Alguns desses conjuntos já possuem pilhas, que são conferidos nos momentos do empréstimo e devolução.

Para utilização da Sala de *Videogames*, o usuário deve-se dirigir pessoalmente, de segunda a sábado, no horário de funcionamento da Biblioteca. Não há empréstimo domiciliar de consoles, jogos ou acessórios, com uso exclusivo na Biblioteca.

A repercussão quantitativa no uso dos recursos da Sala de Videogames foi considerável. Desde a sua implantação, de 2008 até 2012, os jogos foram consultados 19.925 vezes, sendo a média de 415 consultas

## Acesso à Sala de Videogames

Para o usuário solicitar o acesso à Sala de Videogames, são seguidos os seguintes procedimentos:

1. usuário dirige-se para o balcão de empréstimo e questiona sobre os consoles disponíveis;
2. atendente informa a disponibilidade de consoles;
3. usuário acessa o catálogo físico dos jogos do console escolhido e pede pelo número;
4. atendente dirige-se ao armário deslizante e pega o jogo e um kit de *joysticks*;
5. atendente empresta o kit e jogo no programa de gerenciamento de acervo e entrega ao usuário;
6. usuário dirige-se à Sala de Videogames;
7. atendente imprime boleto e deixa disponível na caixa de *games* para controle;
8. após uso, usuário devolve kit e jogo ao atendente;
9. atendente devolve kit e jogo no sistema, retira boleto do controle da caixa de *games* e devolve material ao armário deslizante.

**Tabela 1 – Dez jogos de videogames mais consultados no Centro Universitário Senac Campus Santo Amaro, São Paulo, 2008-2012**

Nome do Jogo	Console	Número de consultas	%
PES 2008: pro evolution soccer	Play 3	1.743	8,7
Guitar hero encore Rocks the 80's	Play 2	1.345	6,8
PES 2008: pro evolution soccer	XBox 360	1.149	5,8
Guitar hero III: legends of rock	Wii	883	4,4
Wii Sports	Wii	704	3,5
Mario kart	Wii	625	3,1
Fifa 08	Play 3	521	2,6
Need for speed underground 2	Game Cube	476	2,4
Red dead revolver	XBox	465	2,3
Fifa 08: soccer	Play 2	457	2,3
Demais jogos		11.557	58,0
<b>Total</b>		<b>19.925</b>	<b>100,0</b>

por mês, ou ainda, 13 jogos por dia. A descrição detalhada dos jogos mais consultados está disponível na Tabela 1.

Os consoles mais consultados, no mesmo recorte temporal, em ordem decrescente foram: Playstation 2 (7.253 consultas), Playstation 3 (6.074), Wii (4.184), XBOX 360 (2.826), Game Cube (1.910) e XBOX (1.601).

O aumento na circulação de usuários na Biblioteca trouxe mais carga de trabalho aos atendentes, que precisavam se deslocar mais vezes do balcão de atendimento ao armário deslizante para buscar e trocar jogos e *kits* de controles. No entanto, esse aumento trouxe mais recursos financeiros para a Biblioteca, o que possibilitou novos investimentos para a Sala de Videogames e outros setores, tais como troca das televisões antigas para aparelhos de LCD, aquisição de outros consoles de *videogames*, Blue Rays, acervo para ampliação da Gibiteca e livros de literatura.

Ao longo dos anos, a Biblioteca contratou mais empregados para o balcão de atendimento para diminuir as filas e demandas de empréstimos por conta dos *videogames*, principalmente nos períodos que antecedem e sucedem as aulas, além dos intervalos, eliminando o problema.

### 3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implantação de uma Sala de *Videogames* trouxe muitos desafios aos bibliotecários do Centro Universitário, desde a aquisição, processamento técnico e referência. O oferecimento desse serviço aos usuários demandou grandes investimentos, adaptação de estruturas arquitetônicas, mobiliário, fluxos de serviços, segurança e treinamento da equipe.

Os resultados são positivos por diversos motivos. Durante quatro anos, a Sala de *Videogames* encantou os usuários e os amantes de jogos eletrônicos, atraindo mais pessoas, transformando a Biblioteca em ambiente mais coerente com as transformações sociais e com as necessidades dos usuários. Por esse motivo, esse ambiente apresenta grandes potenciais de pesquisas científicas sobre estudos de usuários de videogames.

### REFERÊNCIAS

CUNHA, Murilo Bastos da. Construindo o futuro: a biblioteca universitária brasileira em 2010. *Ci. Inf.*, Brasília, DF, v. 29, n. 1, p. 71-89, jan./abr. 2000.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. *IFLA/UNESCO school library manifesto: the school library in*

teaching and learning for all. Hague, 2002. Disponível em: <<http://archive.ifa.org/VII/s11/pubs/sguide02.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2013.

LEVINE, Jenny. Why gaming? **Library Technology Reports: gaming & libraries**, Whashington, DC, v. 42, n.5, p. 10-17, Sept./Oct. 2006. Disponível em: <<http://alatechsource.metapress.com/content/q2239uk423133182/fulltext.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2013.

PASSOS, Jeane dos Reis; ROKICKI, Cristiane Camizão; VIEIRA, Ricardo Quintão. Videogames em bibliotecas: discussões em jogo. In: SEMINÁRIO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 3., 2009, Londrina. **Anais do ...** Londrina: UEL, 2009. 1 CD-ROM, p. 1 - 12.

STANFORD, Kathy. Videogames in the library?: what is the world coming to? **School Libraries Worldwide**, v.14, n. 2, p.83-88, July 2008.

