



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

ANDRÉ BASTOS BARROSO

**USUÁRIOS E JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE TROCAS E
CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM CONTEXTOS LÚDICOS**

FORTALEZA

2019

ANDRÉ BASTOS BARROSO

USUÁRIOS E JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE TROCAS E
CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM CONTEXTOS LÚDICOS

Monografia de conclusão de curso apresentada
ao Curso de Biblioteconomia da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel em
Biblioteconomia

Orientador: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B285u Barroso, André Bastos.

USUÁRIO E JOGOS ELETRÔNICOS : UM ESTUDO SOBRE TROCAS E CIRCULAÇÃO DE
INFORMAÇÕES EM CONTEXTOS LÚDICOS / André Bastos Barroso. – 2019.
52 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de
Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes .

1. Estudo de usuários. 2. Circulação informacional. 3. Videogames. 4. Mediação. I. Título.

CDD 020

ANDRÉ BASTOS BARROSO

USUÁRIO E JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE TROCAS E CIRCULAÇÃO
DE INFORMAÇÕES EM CONTEXTOS LÚDICOS

Monografia de conclusão de curso apresentada
ao Curso de Biblioteconomia da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel em
Biblioteconomia

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Maria de Fátima Oliveira Costa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Luís Tadeus Feitosa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Primeiramente a minha mãe, aquela que sempre esteve ao meu lado, segurou minha mão e me impulsionou a alcançar sempre caminhos mais altos, aos meus avós que junto de Deus estiveram sempre olhando por mim e me ajudando em todas minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a minha mãe, minha guerreira, meu alicerce, a pessoa que independentemente da situação fazia tudo para conseguir dar conforto para mim, ela que nunca desistiu de mim, sempre lutou, sempre confiou e sempre torceu, a minha torcedora número um.

Aos meus avós, eles que não puderam me acompanhar nessa jornada dentro da UFC, mas que sempre foram presentes durante minha infância, que mesmo eles irem para o lado de Deus quando eu era novo, sempre pude sentir a presença deles ao meu lado, me guiando, me dando forças e abençoando sempre o meu caminho.

Ao meu irmão, que durante toda minha vida foi meu grande amigo, esteve comigo em tudo da minha vida, dos piores aos melhores momentos, e nesse momento de conquista esteve mais uma vez ao meu lado, me auxiliando em diversos momentos, não poderia de deixar de agradecer ao grande irmão que tenho.

A minha família em especial a turma do Deixa Disso, meus queridos primos, que participaram de grandes momentos em minha vida, auxiliaram em diversos momentos da minha vida, me proporcionando momentos únicos nos quais serei eternamente grato, e que hoje sou o que sou, tem grande influência deles.

Agradecimento especial ao vôlei masculino da UFC, uma equipe na qual tive a honra de participar, tive o prazer de fazer grandes amizades dentro deste time, viver momentos e experiências que irei levar para sempre comigo.

Minha turma, biblioteconomia 2015.1; a eles que estavam comigo no início, meio e fim, grandes amigos que compartilharam comigo todos os estresses gerados durante a graduação, momentos no qual não conseguiria criar forças para conseguir ir para a UFC, mas graças aos meus amigos eu conseguia ir para a UFC e assim chegar até onde estou chegando.

Agradecimento mais do que especial para a Maysa, minha amiga, companheira, parceira, meu amor. Sem dúvida essa reta final mais fácil e tranquila com Maysa ao meu lado, com todo suporte, amor e paciência. Em momentos no qual achava que não iria conseguir, ela mostrava que eu era capaz.

Por fim, venho agradecer a todos que durante minha vida passaram por ela, pois cada momento, cada situação, foi me moldando e me fazendo chegar até onde estou agora,

nada é por acaso, tudo acontece conforme tem que acontecer, só temos que seguir e aproveitar as oportunidades que a vida nos oferece.

“Eu posso não ter ido para onde eu pretendia ir, mas eu acho que acabei terminando onde eu pretendia estar. ”

(Douglas Adams).

RESUMO

Trata de um estudo de usuários analisando a circulação da informação presente nos videogames e como ela se perpetua no cotidiano de cada usuário. É analisado a prática informacional, apresentando o usuário como mediador da informação e como essa é adquirida dentro dos jogos, dessa forma o usuário consegue fazer a mediação e isso contribui para o seu dia-a-dia. Para isto, foi realizada uma pesquisa exploratória, descritiva de abordagem qualitativa, seguindo o referencial teórico para elaborar as questões cujo objetivo era analisar como os usuários trabalham com as informações adquiridas dentro dos jogos e como isso afeta, ou não afeta seu cotidiano. Foi realizado um questionário online com alunos da Universidade Federal do Ceará, sendo feito um estudo de usuário de um público universitário buscando resultados sobre como os jogos podem ser aliados no processo informacional e como os usuários se tornam mediadores através das informações repassadas dentro dos jogos. A pesquisa conclui que a troca de informações dentro do jogo torna os usuários os mediadores da informação, sendo que as informações obtidas e filtradas dentro dos jogos auxiliam em atividades como trabalhos e convívio social.

Palavras-chave: Estudo de usuários. Circulação informacional. Videogames. Mediação.

ABSTRACT

It's a user study analyzing the information circulation in videogames and how it perpetuates in the daily life of the user. Is analyzed the informacional practice, showing the user as a information's mediator e how it is acquired inside the game, in that way the user can make the mediation that contributes with his routine. The research is exploratore, descriptive with a qualitative approach, following the theoretical framework to elaborate the questionnaire whose goals was analyse how the users work with the informations acquired inside the games e how it affects or not them with their lives. A online questionare was made with Universidade Federal do Ceará studants, being made a user's study of the universitary public reaching results about how games can be alies in the informational process and how the users become mediators through the informations passed in the game. Research concludes that information exchange within games makes users the mediators of information, and the information obtained and filtered within the games assist in activities as work social life.

Keywords: User study. informational circulation. Videogames. Mediation.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade dos respondentes.....	35
Gráfico 2 – Idade que começou a jogar.....	35
Gráfico 3 – Quantas horas jogadas por dia.....	37
Gráfico 4 – Classificação dos jogadores.....	42

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Plataformas	39
------------------------------	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro da Newzoo classificando tipos de jogadores.....	27
---	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Procedimento metodológico	15
1.1.1 Instrumento de coleta de dados	16
1.1.2 Procedimento de análise de dados	16
1.2 Plano da Obra	17
2 JOGOS	18
2.1 Jogo e sociedade	18
2.2 Evolução dos jogos eletrônicos	19
2.3 Mundo virtual	23
3 ESTUDOS DE USUÁRIOS: aspectos conceituais históricos	28
3.1 Conceito e história	28
3.2 Práticas informacionais: Mediação	30
3.3 Usuário como mediador entre mundo real e mundo virtual	31
4 ANÁLISE DE DADOS	33
4.1 Idade e com que idade começou a jogar	33
4.2 Quantas horas videogame jogadas por dia	35
4.3 Plataformas	38
4.4 Classificação dos jogadores	40
5 CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE – QUESTIONÁRIO	49

1 INTRODUÇÃO

Os videogames que até anos atrás eram considerados um aparelho para crianças, uma ferramenta feita única e exclusivamente para a diversão, pouco se sabia o quanto essa diversão de criança iria se tornar uma fonte rica de informação.

Dentro dos videogames se encontra não somente um cenário no qual você controla um personagem e tem que concluir um estágio e passar de fase, nos videogames estão bem mais do que isso, hoje existe uma complexidade, grandes histórias, situações das mais adversas nas quais não afetam somente o personagem dentro do videogame, mas que mexe com a emoção daquele que o controla, então houve essa evolução de um simples brinquedo digital de criança para uma grande ferramenta informacional na qual colabora para o desenvolvimento do indivíduo.

Quando se compara os jogos digitais de hoje com o seu primórdio podemos ver o quanto os jogos evoluíram e como essa evolução trouxe mudanças para a forma como os jogos hoje são inseridos em nossa sociedade. O jogo já estando presente em nosso contexto histórico bem antes dos jogos digitais, com os videogames, o jogo se adaptou da melhor forma para nossa sociedade atual.

É importante ter essa visão de que os jogos digitais hoje em dia têm o papel além somente da diversão, dentro dos jogos existem inúmeras informações nas quais os usuários adquirem, e com essas informações os usuários criam certas habilidades, nas quais favorecem no seu cotidiano, muitas vezes auxiliando no trabalho, adquirindo habilidades sociais, então os jogos fornecem isso aos usuários através das informações por eles passadas.

Sabendo da existência dessa troca informacional que existe entre o videogame e os usuários o que será apresentado na pesquisa é um estudo de usuário, estudando os usuários de videogames, trabalhando os videogames como uma ferramenta informacional, encontrando assim uma prática informacional e tratando os usuários como mediadores da informação.

Trazendo a importância do estudo de usuário, segundo Braga et al. (2018), o estudo permite trazer como foco a informação sendo um fenômeno sociocultural, estas informações estando ligadas dentro dum aspecto individual e coletivo, assim as necessidades informacionais nas quais os usuários desejam, podem influenciar no seu dia a dia, quanto as pessoas que estão ao seu redor, pois estas informações podem trazer benefícios pessoais e sociais.

Desse modo o estudo de usuário não vai somente proporcionar um entendimento

das necessidades informacionais dos usuários diante dos videogames, e mostrar a prática informacional existente, fazendo assim o usuário um mediador da informação, mostrando como as informações adquiridas através do jogo passa para um usuário, esse mesmo usuário pode trabalhar essa informação com um outro no qual pode utilizar esta informação no seu cotidiano, fazendo assim com que o mesmo medie a informação do jogo para outros usuário e essa informação podendo até se tornar útil em um aspecto coletivo.

Este trabalho teve como objetivo geral analisar a circulação informacional existente dentro dos jogos e como as informações obtidas impactam o usuário no seu comportamento e seu cotidiano, seguindo dos objetivos específicos que visam trabalhar a evolução dos jogos, no quesito epistemológico da palavra até os jogos digitais e também analisar os aspectos dos jogos e dos gêneros existentes tanto de jogos e dos jogadores.

Para este trabalho ter obtido êxito, foi feito um estudo de usuário, para assim entender como as informações são passadas dos jogos para os usuários, como estas informações presentes nos videogames afetam no cotidiano dos usuários e no seu nicho social, qual retorno através do que foi absorvido do usuário dentro dos jogos passa para a sociedade, toda essa troca informacional, o usuário tem um papel importante em tudo, pois o mesmo se torna o mediador dessas informações, eles mesmo tendo o papel de repassar a informação adquirida, muitas vezes o mesmo não tendo noção de seu papel como mediador, mas que essas informações auxiliam em sua vida.

1.1 Procedimento metodológico

A metodologia de um trabalho de pesquisa é um processo que se constitui por etapas e técnicas para se chegar ao determinado objetivo. Segundo Barros e Lehfeld (1990, p.56), “Definido o que se pretende estudar, depara-se com as necessidades de se buscar os procedimentos metodológicos, ou seja, “o como” e o instrumento técnico (com quê)”.

Entendemos por pesquisa a busca de algo para descobrir respostas e chegar a uma determinada reflexão. Segundo Cervo, Bervian e Silva (2007, p.58), “a pesquisa é uma atividade voltada para a investigação de problemas teóricos ou práticas por meio do emprego de processo científico”. Pode-se dizer, então, que através da investigação se obtém conhecimento e descobertas.

A pesquisa tendo um caráter exploratório por ter o objetivo de desenvolver ideias, considerando a elaboração de questionamentos para estudos futuros. O intuito é “desenvolver,

esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.” (Gil, 1987, p.44).

Nesse contexto, delineamos nossa pesquisa um estudo de caso, que, segundo Yin (2005, apud GIL, 2010, p.58), “[...] é um estudo empírico que investiga um fenômeno atual dentro do seu contexto de realidade, quando as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidas, e no qual são utilizadas várias fontes de evidência”. O estudo de caso procura então explorar as situações da vida real existentes entre os elementos estudados. Como estudo de caso, as informações passadas através dos usuários do mundo virtual dos videogames para o mundo real.

1.1.1 Instrumento de coleta de dados

Para este estudo faz-se necessário o uso de técnicas de coletas de dados, para facilitar o processo de análise, no entanto o estudo de caso se utiliza de “[...] diversos métodos ou técnicas de coleta de dados, como, por exemplo, a observação, a entrevista e a análise de documentos.” (GIL, 2009, p.06)

Foi feito um questionário online no grupo do facebook “Fórum campus do Pici, grupo no qual todos os participantes são alunos da universidade Federal do Ceará. Obtendo respostas de vários usuários de diversas plataformas de videogames, tendo jogadores casuais, convencionais e hardcore, conforme que aponta a pesquisa da empresa Newzoo. O questionário era composto por 15 questões, 5 múltiplas escolhas e 10 questões abertas, questionário foi realizado no período 11 de outubro à 20 de outubro.

1.1.2 Procedimento de análise de dados

A análise é composta de dados qualitativos no qual foram criadas 4 categorias, que ligam as questões objetivas com as questões abertas. Sendo realizado uma análise das respostas abertas, assim encaixando cada questão dentro das categorias e sendo feita as análises das respostas dos usuários.

Conforme aponta Gil no estudo de caso busca “[...] investigar o caso como um todo considerando a relação entre as partes que o compõem. (GIL, 2009, p. 8). Assim a análise dos dados coletados gera as respostas junto aos usuários que responderam o questionário a fim de perceber como a informação que eles obtêm dentro dos jogos, passam

para o seu dia a dia, e se elas influenciam na sua convivência e mostrando o papel que o usuário faz de mediador durante esse processo informacional.

1.2 Plano da Obra

Este trabalho foi estruturado na seguinte forma: Após a introdução, na qual já contemplamos a metodologia, temos o capítulo 2 no qual fala sobre os jogos, começando um debate mais sobre o termo do jogo em si, como o jogo sempre esteve presente na nossa sociedade e como ele esteve presente na evolução social dos seres humanos, e com toda essa evolução o próprio jogo também evoluiu, sendo o outro assunto do tópico seguinte, que trabalha a evolução dos jogos digitais, no último tópico deste capítulo é abordado sobre os dias atuais, os jogos modernos, os chamados mundos virtuais presentes nos jogos e como esses mundos proporcionam grandes trocas informacionais entre os jogos e usuários.

No capítulo 3 inicia abordando o estudo de usuários, iniciando com seu conceito e história, mostrando a sua importância, e qual sua função e objetivo, para melhor atender as necessidades informacionais de cada usuário. No tópico seguinte entramos nas práticas informacionais, e a prática estudada e abordada é a mediação, assim mostrando como os usuários se tornam os mediadores da informação dentro dos videogames.

No capítulo 4 é feita a análise dos dados obtidos por meio de um questionário online que foi aplicado aos usuários de videogames.

No capítulo 5 se encontra as considerações finais do trabalho, mostrando o que se alcançou durante a pesquisa feita, seguida das referências

2 JOGOS

Pretendemos trabalhar o jogo em seu aspecto cultural dentro da sociedade, como o jogo faz parte dentro dela e como ele evoluiu até os jogos eletrônicos.

2.1 Jogo e a sociedade

Quando ouvimos a palavra jogo, existem várias formas de representação dessa palavra, pode ser representado por uma brincadeira com os amigos, utilizando um jogo de tabuleiro, uma partida de futebol e um jogo eletrônico, mas a ideia que repassa esse termo, torna todas as representações de jogos com suas semelhanças.

Como afirma Huizinga (2012, prefácio): “Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fato distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo.” Diante da afirmação de Huizinga ver o jogo apenas como uma ação da palavra da qual estamos familiarizado, quando o termo jogo se remete a apenas uma função, como por exemplo ligar jogo a apenas futebol, isso tira todo o poder que o jogo teve na nossa sociedade.

Pensando no natural, ampliando a visão além de sociedade, quando observamos o que é ser jogo, vai muito além dos seres humanos, quando pensamos que os homens já têm contato com o jogo à muitos anos, podemos dar a atender que seres que vivem em conjuntos têm a ideia do que ser o jogo:

É nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral do jogo. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. (HUIZINGA, 2012, p.3)

Não sendo uma característica exclusiva das civilizações humanas, o jogo passa por tudo, o jogo é uma ação livre, uma expressão de liberdade, desprendimento do que se vive no ambiente, as crianças e animais jogam porque querem jogar, não porque são mandados jogarem. Trazendo novamente a palavra de Huizinga(2012, p.11): “(...) o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”

Jogo é ser livre, é escapar de uma realidade e embarcar em outra e ali existir regras, nas quais devem ser seguidas e que aquilo entre conforme a diversão. Quando essa liberdade se trava a uma necessidade, o prazer do jogo se torna algo além da liberdade que o jogo passa em si, quando aquela necessidade pelo jogo é diária, o prazer some e se torna necessidade.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.(HUIZINGA, 2012, p.16)

O jogo não é somente uma situação de duas ou mais pessoas realizando uma atividade com regras tentando alcançar um objetivo, o jogo se tornou uma ferramenta da nossa sociedade, auxiliando no seu desenvolvimento, e percorrendo por eras, até o atual momento, em que nossa sociedade hoje se reconhece por nichos sociais, e dentre esses nichos, o jogo traz grandes grupos sociais, nos quais vão bem além do que citei em relação a ser apenas duas pessoas seguindo regras e atrás de um objetivo, ele traz um grupo social, um conjunto de pessoas nas quais se diferenciam de várias formas, mas através do jogo trazem algumas semelhanças.

Com o desenvolvimento social, a sociedade vem cada vez mais se aprimorando tecnologicamente, tendo mais contato com as tecnologias, os jogos não ficariam de fora deste avanço, conforme a sociedade entrou na era digital, logo os jogos se expandiram e foram inseridos nos meios tecnológicos.

2.2 Evolução dos jogos eletrônicos

Apesar da incrível tecnologia presente nos jogos atualmente, os jogos eletrônicos estão presentes em nossa vida a mais de 50 anos. Desde a criação dos primeiros videogames, do Atari até os consoles atuais, os games avançaram bastante tecnologicamente. Hoje a

indústria dos videogames se tornou o setor que mais lucrou no meio do entretenimento, ultrapassando até mesmo o cinema.

Ao contrário do que muitos pensam, o videogame não se originalizou com o Atari, veio de um cientista dentro de um laboratório de pesquisas nucleares. “Após 3 semanas de desenvolvimento, Higinbotham chama sua invenção de “tenis for two.” Leite (2003) Higinbotham desenvolveu o primeiro jogo interativo digitalmente que se tem registro. O jogo com um conceito básico, tendo em vista os moldes dos jogos atuais

(...)o ponto de vista é lateral e uma representação de bola salta ao longo de uma linha horizontal que simboliza a quadra, tendo uma pequena linha vertical no centro como a rede. Dois aparatos cúbicos, com um disco e botão cada, funcionavam como controladores, sendo o disco para controlar o ângulo da trajetória da bola e o botão para rebatê-la. (LEITE, 2003)

Natale (2013) destaca que na década de 1960, Steve Russell, estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT), estava no desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando um dos computadores mais avançados da época. Ao final do desenvolvimento, foi criado o jogo (Spacewar), um jogo simples que consistia na batalha de duas naves espaciais. Poucos anos depois, Nolan Bushnell, engenheiro da Universidade de Utah, contribuiu para o avanço dos jogos eletrônicos. Criou um jogo chamado Pong, uma evolução do primeiro game criado por Higinbotham.

Nolan Bushnell, quando iniciou sua carreira no mundo novo dos videogames, não imaginava o quanto iria revolucionar a indústria. Conforme Leite (2003) a Atari se tornou a empresa que mais modificou e aumentou os jogos eletrônicos. Com um manifesto criado pela empresa, não era permitido que seus criadores fizessem jogos que já haviam sido feitos, deixando assim um legado de inovação no mundo dos videogames.

Novak (2010) diz que o que ajudou na popularização dos videogames, foram os fliperamas, eram ambientes onde tinham vários jogos eletrônicos. Durante a década de 1980 estes ambientes tinham um público no geral de adolescentes, que ficavam ao redor das máquinas, observando o outro jogar e esperando a sua vez. Se engana quem pensa que os fliperamas surgiram apenas quando os videogames foram criados, antes mesmo de serem criados já existiam estes estabelecimentos. “Antes do advento dos videogames, os games mais populares nesses locais de entretenimento eram as máquinas de pinball eletromecânicas” (NOVAK, 2010, p. 5).

Assim chegou os anos dourados dos videogames, segundo Leite (2003) estas histórias de sucesso atrás de sucesso nos jogos, com novas inovações tecnológicas, gráficos que permitiram surgir novos títulos, com cores mais fortes e até mesmo imagens em 3D. Dentro dos anos dourados grandes títulos chegaram aos videogames, títulos como Pac-Man e Donkey Kong.

Após os anos dourados, aconteceu o ápice na história dos videogames quando os jogos eletrônicos foram dos fliperamas para as casas, sendo jogados diretamente na televisão. Assim chegou a geração 8-bits e 16-bits, estas gerações marcaram com grandes jogos, quando os jogos passaram de apenas click and point passaram a ter histórias, enredos. Os jogos passaram a seguir a jornada do herói de Campbell (1989), fazendo assim os jogos terem uma profundidade maior, Levy (2019) comenta sobre a jornada:

O herói sai de seu ambiente familiar e seguro para se aventurar num mundo estranho e hostil - feito, por exemplo, de labirintos, cidades estranhas, outras dimensões, etc. Enfrenta um conflito de vida ou morte com um antagonista poderoso; a certa altura, parece que ele não poderá escapar à destruição, mas o herói acaba por triunfar. (LEVY, 2019, p.3)

Agora os jogos tem uma narrativa, os jogos começaram a inovar cada vez mais, pois não era somente a jogabilidade que iria chamar a atenção, tinha os gráficos e a história. Seguindo o fluxo cronológico da evolução dos videogames, após estas gerações, foram surgindo as mídias mais modernas, assim entrando no mundo dos jogos, os computadores se tornaram as novas plataformas de jogos.

Para Novak (2010) essa fase foi o momento mais importante da história dos games. Para a autora, “os consoles e PCs permitiram que os games integrassem plenamente ao nosso consumo de produtos de mídia, facilitando o uso cotidiano” (NOVAK, 2010, p. 14).

Os jogos passaram a ser produzidos em CD's, e com um grande salto tecnológico, no final do século grandes empresas surgem nesse mercado, A Sony famosa empresa de tecnologia resolve investir na indústria dos games, e assim ela cria a Playstation “Com a impressionante marca de cinquenta milhões de unidades de Playstation vendidas em vinte e cinco meses, a Sony também planejava o lançamento de um novo console sucessor já no início dos anos 2000.” (LEITE, 2003, p.65)

Com a virada do século os videogames não estavam somente mais em um aparelho ligado a tv, e jogos dentro de cartuchos. Os jogos chegaram aos PCs, aparelhos modernos e jogos armazenados em CD's e em seguidas DVD's.

Nos anos 2000 chegamos nas novas gerações dos consoles. Novos jogos apresentando uma grande evolução gráfica, plataformas modernas. Jogos cujas críticas são tão boas, que cada vez mais pessoas se tornam usuários dos videogames.

O que modernizou muito os jogos, foram as opções de poder jogar online. Os jogos online, como o nome já sugere, são aqueles que necessitam da internet para serem executados e utilizados pelos usuários. Seja pelo computador, pelos videogames surgidos nos anos 2000, os games conectam jogadores do mundo todo sem que seja necessário sair de casa. Agora os jogadores podendo estar conectado virtualmente com outros jogadores isso deu uma modificada no sistema dos jogos, grandes jogos com um número imenso de jogadores jogando simultaneamente, uma experiência na qual várias pessoas imergiram, tornando assim os jogos online a mais nova tendência no mundo dos jogos.

A plataforma que facilitou os jogos online, foi o computador, com sistemas mais modernos, os computadores tinham uma facilidade de rodar melhor os jogos mais modernos, e por ter acesso a internet, estes jogos tiveram maior facilidade de ter um servidor para ser jogado online.

Com o início dos jogos online um gênero de jogo ficou bastante conhecido dentro do meio dos jogos. Os MMORPG

Os jogos de RPG em massa multijogador online (MMORPGs) são jogos de videogame nos quais os jogadores criam um avatar que evolui e interage com outros avatares em um mundo virtual persistente. Motivações para jogar MMORPGs são heterogêneos (por exemplo, realização, socialização, imersão em mundos virtuais). (BILIEUX, 2013, p. 103)

Este gênero de jogo por ter uma vasta camada de jogadores jogando simultaneamente, chamou logo a atenção das pessoas, assim sendo até hoje um dos gêneros mais jogados dos videogames.

Com a modernização dos jogos, o acesso online, a interação que os jogos têm, eles começaram a ter uma linguagem própria, um universo próprio. Cada jogador em uma interação diferente, cada jogador responde e reage difere a determinados pontos dentro desses jogos, pois a interação jogo, jogador se tornou maior, assim hoje os jogos conseguem, ter um

mundo virtual vasto onde os jogadores podem interagir com outros jogadores dentro mundo virtual.

Aos dias atuais não podemos deixar de lado o poder que o celular tem em atrair públicos ao mundo dos games, conforme a reportagem de 2019 da revista Veja, que afirma que o jogo de celulares tem 83% da preferência dos usuários para jogarem, assim liderando como a principal plataforma gamer do País.

2.3 Mundo virtual

Nas últimas gerações de consoles e jogos, o sistema multijogador, mais conhecido como o modo online foi inserido como um novo modo além do modo off-line em que o jogador joga apenas com a inteligência artificial do jogo, no modo online o jogador consegue se conectar com várias outras pessoas, assim compartilhando a experiência do jogo.

Conforme Nogueira (2012) diz os jogos online tiveram um grande impulso no início dos anos 90 quando os jogos começaram a ser utilizados nos computadores domésticos, porém não existia uma grande facilidade para o usuário conseguir acessar o modo de jogo online, pois a conexão da internet naquela época era bastante lenta, e não havia a facilidade que temos hoje. Antigamente uma pessoa conseguir jogar online, ela deveria ter bastante conhecimento de informática para utilizar o modo do jogo online.

Os jogos de tiro, mais conhecido com FPS (First Person Shooter) e os MMOS (Massive Multiplayer Online), ambos gêneros de jogos que impulsionaram os jogos multijogadores, como um modo de jogo bem distintos, mas ambos utilizavam de seus ambientes para haver a interação entre os jogadores, assim tornando o mundo virtual daquele jogo, um local onde se reuniam pessoas de várias localidades, tornando um ambiente heterogêneo de ideias e pessoas.

Segundo Lucchese e Ribeiro (2017) quando vai falar da cooperatividade dentro dos jogos:

Jogos podem ser cooperativos ou não-cooperativos. Jogos cooperativos admitem a possibilidade de que jogadores assumam compromissos entre si para alcançarem objetivos que os beneficiem. Jogos cooperativos e não cooperativos podem ser utilizados para modelar situações de conflito e cooperação, mas é sempre possível reduzir a representação a um modelo puramente não-cooperativo já que cada grupo de jogadores cooperativos pode ser visto como um único jogador, representado através de uma coalizão com função característica. Esta é uma forma simplificada de representação já que, dentro da coalizão, jogadores distintos podem ter pay-offs distintos. (LUCCHESE e RIBEIRO, 2017, p.6)

Observando o modo como é tratado o sistema cooperativo dos jogos por Lucchese e Ribeiro(2017), vemos que dentro dos jogos multijogadores existem conflitos, situações nas quais os jogadores passam, porém dentro daquele universo digital na qual se passa o jogo e todos seus usuários, a situação se torna homogênea, em que uma situação pode ser tida como objetivo geral de um ambiente, então independente de cada função na qual vai ser exercida por diversos jogadores, o foco geral fica para alcançar o objetivo principal. Então por maior que seja a quantidade de jogadores dentro daquele ambiente, suas características estão ligadas a uma função.

Os jogadores distintos, que não tem como o objetivo o que o grupo tem, eles terão outros objetivos, outro motivo para estar naquele ambiente, e logo encontraram outros jogadores que buscam este mesmo objetivo, sendo assim dentro daquele mundo virtual do jogo, existiram várias camadas de jogadores, cada um com suas características e suas funções, mas dentro do jogo eles seguem um objetivo no qual se agregam a um determinado grupo, e seguem neste mesmo grupo, até alcançar seu objetivo, Huizinga (2012) já mencionava isso, no jogo existem regras a serem seguidas, os objetivos e os meios que levavam à este objetivo, e dentro do universo deste jogos online, não se tem apenas um objetivo, existem vários outros, assim a diversidade de jogadores dentro desses mundos virtuais é vasta.

Tendo em vista a questão do mundo virtual, darei um exemplo um gênero de jogo online muito famoso, no qual existem milhares de jogadores que jogam ao mesmo tempo esse jogo. Este jogo se chama World Of Warcraft, mais conhecido como WOW. Wow é um jogo do gênero MMORPG de fantasia, como cita Bilieux:

Ao jogar WoW, os jogadores assumem o papel de um personagem de ficção que evolui no mundo de Azeroth. A criação de personagens envolve vários componentes, como a seleção de um avatar (uma representação visual do personagem em o mundo virtual), gênero, raça(por exemplo, humano, elfo, anão, orc), classe (por exemplo, guerreiro, mago, rogue, sacerdote) e facção (personagens " bons " são agrupados na Aliança e os personagens " mal " são agrupados na Horda). (BILIEUX, 2013, p. 103)

Ao entrar dentro do jogo, a pessoa sai de sua persona e assume o papel de um novo avatar, o avatar pode seguir vários rumos, ser uma classe no qual usará um tipo de equipamento, que será benéfico em determinada situação, vai decidir seguir uma facção na qual iria fazer objetivo que irá seguir conforme sua facção. A pessoa ela imerge naquele ambiente, naquele mundo virtual no qual ele acaba fazendo sua função dentro daquele

universo e não importa se no mundo real ele seja homem, mulher, alto, baixo, o que vai importar naquele ambiente virtual, é qual os objetivos que ele está seguindo e suas características dentro do jogo.

O que classifica os jogos digitais, ou jogos online por assim dizer, são essas possibilidades de criação de um universo fictício. Importante falar que a existências desses universos virtuais deve a existência de todo o contexto lúdico criado pelo jogo, criando uma história a ser seguida, mitologias sobre o mundo virtual, assim tornando possível a existência de um mundo.

Continuando a afirmação de Bilieux (2013) quando o mesmo menciona a imersão que o jogo, no caso o wow, traz para seus usuários.

Os tipos mais recentes e populares de videogames chamados massivamente Jogos de RPG online (MMORPGs) multiplayer. MMORPGs são jogos de role-playing para computador em que milhares de jogadores interagir uns com os outros em um mundo virtual persistente - um ambiente que existe independentemente dos jogadores. Assim, em um MMORPG, o mundo continua a existir quando o usuário não está logado e eventos e interações entre outros jogadores ocorrem enquanto o usuário está ausente do ambiente virtual persistente. O MMORPG mais popular é World of Warcraft (WoW), um jogo que ocorre em um mundo heróico baseado em fantasia chamado "Azeroth" 'parecido com J.R.R. Terra do meio de Tolkien descrita na saga Senhor dos Anéis (Tolkien, 1954). Ao jogar WoW, os jogadores assumem O papel de um personagem de ficção que evolui no mundo de Azeroth. A criação de personagens envolve vários componentes, como a seleção de um avatar. (BILIEUX, 2013, p. 103)

Segundo Juul (2005, apud LUCCHESI e RIBEIRO, 2017, p.9), afirma que a diferença entre os jogos online para os jogos não online, os ditos jogos tradicionais, sem ferramentas tecnológicas podem ser diferenciados através da criação de seus mundos. O mundo dos jogos multijogadores, são pré modelados já para que os jogadores possam imergir nesse universo, já os jogos tradicionais eles necessitam da utilização do imaginário para assim o universo possa existir, e somente dentro de um campo cognitivo.

Muito do que se possa pensar, os mundos virtuais dos jogos, não são terras sem lei, os jogos online possuem leis bastante rígidas, como de costume todo jogo tem suas regras, os jogos multijogadores também possuem, como bem diz Lucchese e Ribeiro (2017) nos jogos tradicionais pode haver uma negociação para adaptar certa regra, já nos jogos digitais, as regras já vêm programadas em sistemas e caso haja alguma quebra de regra haverá punição:

No caso dos jogos digitais, essa flexibilidade não é comum, uma vez que as regras são traduzidas em algoritmos de computador, sendo assim sistematicamente

seguidas. Em alguns jogos digitais pode até ser possível, através de configurações, personalizar algumas regras em casos específicos, mas ainda assim tais mecanismos não são triviais e tampouco flexíveis como os meios de negociação praticados nos jogos não-digitais. (LUCHESE e RIBEIRO, 2017, p. 09)

Temos o mundo virtual dos jogos como uma extensão de nossa realidade, um universo digital no qual pessoas podem moldar seu próprio avatar e seguir rumos nos quais achar mais conveniente ao seu personagem.

Com um mundo vasto no qual o usuário pode exercer funções, participar de vários grupos, ter um nicho de amizades somente naquele ambiente virtual, muitas vezes as informações em que o usuário está inserido naquele contexto dentro do jogo, ele faz o intermédio daquela informação e traz aquela informação do mundo virtual para o mundo real. Assim o mundo virtual tendo uma inserção dentro de seu cotidiano através das informações transmitidas e passadas do jogo para o jogador assim ela fazendo parte não só do universo digital e fazendo parte da vida real.

Conforme Baum (2011) afirma que o jogo trabalha em uma experiência projetada, assim o jogador inserido dentro do universo do game, tem sua moral e suas escolhas confrontadas dessa forma muito dessas escolhas, atitudes dentro do jogo, podem repassar para seu cotidiano, os jogos trabalham com a cognição do jogador, a pessoa vai saber diferenciar o mundo real do virtual, porém informações e vivências podem ser repassadas de um âmbito para o outro(real e virtual), assim situações do seu cotidiano podem o fazer lembrar das informações nas quais apresentam no jogo. “Alguém que jamais tenha interagido com o jogo dificilmente seria capaz de atribuir sentido a todos os símbolos contidos na imagem, é possível que não consiga nem mesmo compreender um significado mais geral da cena apresentada.” (Baum, 2011, p. 37)

A interação entre usuários é o ponto forte dos jogos eletrônicos online, ferramentas essas que trazem junto dos pensamentos de que nossa cultura social, conforme diz SILVEIRA (2016) quando fala que os jogos são um expoente cultural da sociedade, em que eles auxiliaram no desenvolvimento humano e que aumentando a experiência de conjunto das pessoas.

Em 2019 o instituto Newzoo decidiu fazer um teste em que as pessoas se caracterizavam e com isso a Newzoo iria conseguir categorizar os tipos de jogadores existentes dentro dos mundos dos jogos, fazendo uma separação entre o jogador “hardcore”, aquele jogador que vive e passa várias horas do seu dia jogando, e os jogadores casuais, que jogam por lazer, e não jogam muito.



QUADRO 1 – Quadro da Newzoo classificando tipos de jogadores.

Fonte: <https://www.updateordie.com/2019/05/22/estudo-da-newzoo-apresenta-ideais-de-perfis-de-gamers/> editado pelo autor

Com essa classificação é visto como se divide as pessoas dentro dos jogos, existindo grande interação, e mesmo existindo categorias de jogadores, mostra que cada tipo de jogar tem uma relação de certo modo com o jogo, cada um tendo uma experiência diferente, assim alcançado novas formas de obter informação dentro dos jogos. Assim vemos que cada usuário tem sua particularidade, cada um com sua característica e classificação diferente, assim tornando necessário um estudo de usuário para entender as necessidades informacionais presentes dentro dos jogos e como eles se portam em meio as trocas de informações presentes dentro dos videogames.

3 ESTUDOS DE USUÁRIOS: aspectos conceituais e históricos

Pretendemos tecer considerações sobre estudo de usuário, descrevendo desde sua origem, falando sobre as práticas informacionais e qual prática será abordada dentro deste estudo e analisando o usuário em foco, os usuários dos jogos eletrônicos e buscar fazer uma análise do processo informacional entre o mundo virtual dos games para o mundo real, e como o usuário utiliza essas informações.

3.1 Conceito e história

Para melhor entender sobre os estudos de usuário, deve-se ter conhecimento de alguns aspectos históricos, os motivos que se fizeram necessários ao desenvolvimento dessa área de pesquisa, e como ela foi consolidada dentro do campo da Ciência da informação. Segundo Batista e Cunha (2007, apud Berti, 2017, p. 390) “O primeiro foi na década de 1930, a partir da necessidade de se levantar características da população da cidade de Chicago...”. Com a necessidade de obter as características da população de Chicago, por conta de um elevado número de imigrações, assim se viu uma necessidade de oferecer aos novos moradores, por meio da biblioteca (Graduate Library School da University of Chicago) entre outras instituições sociais, informações tendo a missão de socializar os novos povos que chegaram na cidade. Sendo assim o papel inicial desses estudo dos usuários é um trabalho social, no qual ele auxilia dentro da inserção do usuário ou ambiente informacional no qual ele habita, não somente em uma unidade de informação ou a biblioteca, mas também ambientes culturais e sociais.

O segundo marco foi o da conferência da Royal Society de Londres na década de 1940, através de vários trabalhos apresentados que contribuíram para o crescimento e aumentando a reflexão sobre a necessidade, busca e uso da informação. Durante o período dessa conferência houve um crescimento nos estudos desta área, trabalhando a temática do estudo de usuários sob diferentes aspectos, alguns eram voltados para os sistemas e outros voltados para as pessoas.

Na universidade de Sheffield, na Inglaterra em 1976 foi desenvolvido o Centre de Research on User Studies, tendo o objetivo de ampliar os estudos da área, conforme Gasque e Costa (2010), no início o foco das pesquisas eram os usuários em segundo plano, em que o mecanismo era o foco principal e o usuário tinha que se adaptar ao maquinário e não os

sistemas estarem adaptados para as necessidades do usuário, atendendo às características particulares de cada um.

Na década de 1980 que se iniciou às mudanças do foco, em que o usuário começava a ser o objetivo principal da pesquisa, em que os estudos se preocupavam com as características individuais de cada usuário. A partir desse momento os usuários são vistos como pessoas com necessidades, afetivas, cognitivas e psicológicas dentro de ambientes das mais diversas áreas, assim vendo que cada usuário utiliza da ferramenta por uma necessidade. Conforme Figueiredo (1999 p. 14) “a atual linha dos estudos de usuários não retrata apenas quem usa, o que, quanto mais investiga o propósito do uso, e como esse uso, efetivamente contribui para ajudar o usuário naquilo que ele necessita da informação”.

Tendo por técnica de observar os usuários em determinadas área, observando suas necessidades, analisando as suas opiniões dentro daquela área, no que poderia ser oferecido para que o usuário pudesse melhor ser atendido, melhorando sua experiência dentro daquele ambiente.

Estudos de usuários são investigações que se fazem para saber o que os indivíduos precisam em matéria de informação, ou então, para saber se as necessidades de informação por parte dos usuários de uma biblioteca ou de um centro de informação estão sendo satisfeitas de maneira adequada. Através destes estudos verifica-se por que, como, e para quais fins os indivíduos usam informação, e quais os fatores que afetam tal uso (FIGUEIREDO 1994, p.7)

As pesquisas voltadas para os usuários inicialmente eram chamadas de estudos de comunidades, estudos dos usos de informação, comportamento informacional e, posteriormente, como menor incidência, Práticas informacionais. Conforme os termos foram mudando as características de estudar os usuários foram se aperfeiçoando, com uma grande complexidade foram identificadas duas abordagens. “Fruto da complexidade da questão informacional que envolvem os sujeitos e suas interações, duas abordagens poderiam ser identificadas, uma tradicional e uma alternativa. (BERTI E ARAÚJO, 2017, p. 391)

Segundo Ferreira (1995) aponta que a abordagem tradicional compreende a informação como objetiva, aplicada especialmente na avaliação dos acervos, nos sistemas e indicadores de uso, direcionada aos dados, sendo que a abordagem tradicional tem um melhor direcionamento, para a informação técnica e quantitativa.

Já a abordagem alternativa a partir da década de 1970, tiveram várias teorias nas quais discutiam a necessidade da informação, indo de confronto na ideia de que o usuário é

apenas um processador de informação e nessa nova abordagem é representada por uma investigação no comportamento informacional do usuário. (BERTI E ARAÚJO, 2017, P. 392)

Após alguns anos surgiu a abordagem social, abordagem que corresponde com o paradigma social de Capurro (2003), os estudos sob esta visão incluem a interação entre usuários, que se articulam em comunidades

3.2 Práticas informacionais: Mediação

Hoje vivemos na chamada sociedade da informação, sendo assim chamada para melhor conceituar as mudanças do nosso mundo, e assim definindo a nossa sociedade contemporânea. (GUARALDO, 2013)

Tendo uma sociedade denominado sociedade da informação, podemos fazer uma reflexão sobre a dimensão social e tecnológica entre informação e sociedade. Muitas vezes vendo que a necessidade informacional dos usuários não era explícita, a informação estava dentro de um contexto social e cultural. Citado por Nunes e Carneiro (2019) a prática informacional se destaca pelo embate entre o indivíduo, sociedade, a subjetividade e a objetividade. Para o bibliotecário, analisar e absorver cada característica de seu usuário, ele tem que fazer um estudo minucioso para entender a característica, e todo o contexto na qual o usuário está inserido, assim dá para começar a compreender melhor as características e necessidades de seus usuários.

As práticas informacionais precisam ser compreendidas, não se pode ter somente a visão do bibliotecário e o conhecimento do mesmo, os profissionais atuantes nos ambientes informacionais devem ter conhecimento do ponto de vista de outras áreas do conhecimento, como a antropologia e a sociologia que compreendem a realidade social (BERTI E ARAÚJO, 2017, P. 394).

Sendo pautadas pela busca por informação na relação informacional na qual tem influência as interações sociais. Assim entra o campo da mediação, a mediação sendo caracterizada pelo caráter social da informação. “O conceito de mediação encontrou campo fértil em pesquisas que apontam que nada é imediato e, portanto, enfatizam a importância de intermediários, mediadores, nas mais diversas realidades sociais” (GUARALDO, 2013, p. 37).

Importante ter essa análise de mediação, pois cada usuário em particular tira suas necessidades através de algo, algum campo social no qual ele participa, um nicho em que ele

se assemelha a outros com o mesmo pensamento e isso tudo faz com que as informações do usuário sejam direcionadas para a sua realidade social, e este campo social em que o usuário participa, existe o processo da troca informacional, quando o usuário passa a informação do ambiente em que ele convive, e passa a informação para outro ambiente e outras pessoas.

3.3 Usuário como mediador entre mundo real e mundo virtual

O estudo de usuário conforme os avanços tecnológicos e científicos do campo vêm se ampliando nas áreas de pesquisas, assim pesquisando novos tipos de usuários e suas práticas informacionais.

Há, na Ciência da Informação, uma tendência cada vez maior em se estudar a informação levando-se em conta a influência das interações e contextos sociais. Tendência esta reforçada pelo desenvolvimento de estudos sobre a produção, o consumo, a mediação e o uso da informação pelos indivíduos em diferentes espaços. (NUNES E CARNEIRO, 2019, p. 154)

A prática informacional dos usuários dos jogos eletrônicos, será analisada na circulação informacional do mundo virtual dos *games* para o mundo real, e o usuário sendo o mediador, trabalhando como terceiro elemento desses meios. Tendo em vista que Davallon (2007) mencionou que existe um terceiro elemento quando se fala em mediação, esse terceiro elemento sendo o facilitador entre compreender o conflito e a pessoa. No caso em que estamos estudando, vemos que o conflito são as informações que perpassam do mundo virtual dos games para o mundo real através do usuário, o conflito são as informações dos “dois mundos”.

Segundo Junior (2009 apud GUARALDO, 2013, p.38) que mediação da informação é uma prática que inclui as ações de interferência em relação a informação, que mescla em ações diretas e conscientes, até indiretas e inconscientes.

Dessa forma o usuário que está jogando no mundo virtual, jogando tem uma relação com aquele nicho, as informações dentro do game. Muitas vezes a pessoa passa mais tempo em contato com o jogo, do que interagindo com as pessoas ao seu redor, as pessoas do mundo real. Assim as informações contidas dentro dos jogos se tornam para o usuário, as informações mais presentes em sua vida, e em alguns casos o que se torna necessário para ele dentro do game, isso repassar para uma necessidade na qual ele busca para fora do game. Segundo Nunes e Carneiro (2019) cada indivíduo faz suas escolhas, tentando considerar o que

a informação vai ser útil e assim satisfazer suas necessidades, desse jeito solucionando problemas surgindo no contexto profissional e pessoal.

Então esses intermédios informacionais entre os “dois mundos” fazem através de necessidades do usuário, quando se há algum problema pessoal, ou profissional, existe a necessidade dele se suprir o que falta. Quando o usuário está no mundo real e alguma informação na qual ele passou do mundo virtual se torna necessário dentro de sua realidade, assim vai existindo a cooperação informacional dos dois ambientes e o usuário sendo o mediador das informações.

As práticas informacionais podem ser consideradas como as necessidades de informação dos usuários, envolvendo como se utilizam a busca e o uso da informação dentro do contexto inserido o usuário. Quando se remete ao usuário e o meio em que o ele se encontra é o mundo dos jogos eletrônicos, junto da comunidade que existe dentro desse mundo virtual, outras pessoas jogando ao mesmo tempo com ele, a interação existente dentro desse ambiente, e quando se tem o repasse da informação desse ambiente virtual, com uma comunidade de pessoas que estão dentro do jogo, e essa informação é passada para a realidade. Isso dá ênfase a mediação, sendo o usuário mediador da informação entre os dois ambientes, e também trabalha junto do paradigma social de Capurro (2003), quando ele fala que a informação é representada como conhecimento em ação, relacionado à maneira como as pessoas compartilham a realidade com as outras.

Assim o usuário dos jogos eletrônicos, utilizam os “dois mundos” como um meio para buscar e repassar informações entre um e outro, algo no qual se faz necessário no mundo virtual, o usuário consegue buscar e acessar no mundo real e repassar para o virtual, vice e versa.

4 ANÁLISE DE DADOS

Após a aplicação do questionário, houve um total de 66 respostas, foi efetuado uma análise dos dados coletados. Das 15 perguntas, nas quais 5 foram objetivas e 10 dissertativas, obtivemos uma variedade de respostas, na qual favoreceu para a análise das respostas.

O resultado da análise foi dividido em 4 categorias, categorias estas tiradas das perguntas objetivas que mostravam mais o perfil dos usuários que estavam respondendo ao questionário, dessa forma as respostas vão se encaixando dentro de cada categoria sendo assim possível ter sido feita análise de cada resposta e levado ao entendimento dos usuários acerca de suas interações informacionais dentro dos videogames. As categorias foram divididas por idade e quando começou a jogar; plataformas; quantidade de horas jogadas; e o tipo de jogador conforme a tabela da Newzoo.

4.1 Idade e com que idade começou a jogar.

Nessa categoria analisaremos pautado nas perguntas 01 e 02. Ao analisar estas questões observa-se que tendo em vista a idade dos respondentes os videogames já faziam parte do contexto social da época que nasceram. Podemos trazer de volta a fala de Huizinga (1938) no qual os jogos têm papel importante no desenvolvimento social e cultural de uma sociedade, assim os usuários que nasceram e cresceram com os videogames em nossa sociedade, tendo os jogos eletrônicos inseridos em seu desenvolvimento, alguns desde sua fase infantil, outro na adolescência e na sua fase adulta. Com isso dentro das respostas alcançadas conforme as tabelas que se seguem, poderemos fazer uma análise das perguntas 12 e 15

Conforme visto nos resultados dos 66 respondentes, 39,4% têm entre 21 e 24 anos, 30,3% com 16 a 20 anos, 22,7% 25 a 28 anos e 7,6% com 29 anos em diante. Conforme mostra a idade dos participantes e tendo em visto que os videogames estão instaurados em nossa sociedade em torno de 50 anos, com o Atari, podemos analisar que todos se tornam aptos para estarem dentro dos campos das respostas e serem analisados conforme a troca informacional dentro dos videogames para cada um dos respondentes.

Idade
66 respostas

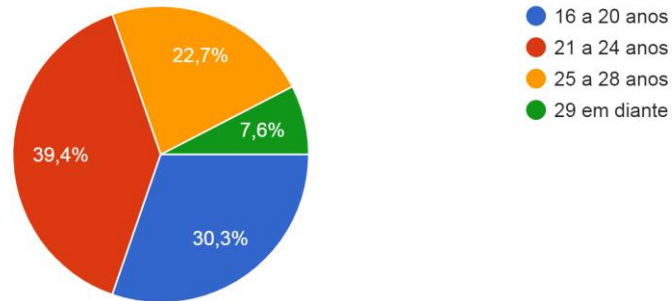


GRÁFICO 1 - Idade dos respondentes

Fonte: Dados da pesquisa

Com que idade começou a jogar videogame?
66 respostas

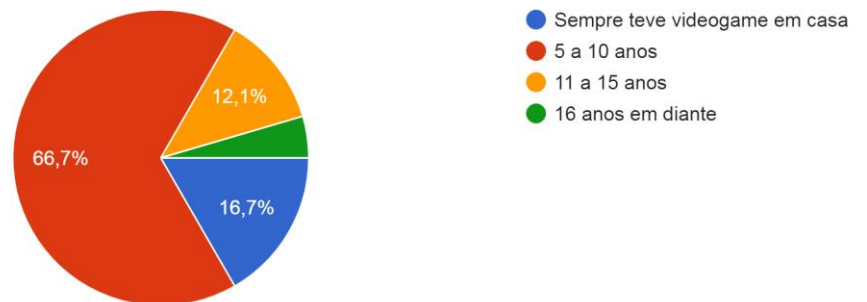


GRÁFICO 2 - Idade que começou a jogar videogame

Fonte: Dados da pesquisa

Os resultados mostram uma disparidade no resultado sobre a questão da idade de quando começou a jogar videogame, com 66,7% dos respondentes, marcaram que começaram a jogar durante a sua fase infantil, tiveram acesso desde cedo; 16,7% já tiveram acesso assim que nasceram; 12,1 no início da adolescência e somente 4,5% após os 16 anos.

E isso é visto quando analisamos a tabela das respostas, que a maior parte dos entrevistados tiveram acesso aos videogames na sua fase infantil algo que levantou mais a

ideia de que o jogo é inserido em nossa sociedade como um fator crucial em seu desenvolvimento, um dos entrevistados que têm mais de 29 anos, teve acesso ao videogame desde de sua infância, joga hoje em dia por mais de 4 horas e quando perguntado se o mesmo considera o jogo como uma válvula de escape de sua realidade, o mesmo respondeu que o utiliza para seu lazer, aliviar o estresse diário do trabalho e que durante toda sua vida, o jogo serviu para ser alívio diante das obrigações da vida, indo direto ao que foi mencionado por Huizinga (1938) “(...) o jogo não é vida não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”.

Dentro do grupo de entrevistados, em que a maioria obteve os videogames antes dos 16 anos, quando perguntado se o videogame era importante para a sua vida, as respostas negativas vieram das pessoas que tiveram acesso apenas após os 16 anos, tendo em vista que em todo seu desenvolvimento os mesmos não tiveram esse contato com os jogos virtuais, para seu quesito cultural social, o videogame não trás muito impacto para a sua vida, logo os videogames para eles não são como uma válvula de escape.

Acerca desta categoria foi feito a análise que de temos o jogo como uma base de desenvolvimento social e cultural. Quando temos o videogame desde a fase infantil de nossas vidas, pela respostas dos entrevistados, o videogame se torna algo especial em nossas vidas, no qual auxilia para escapar de uma realidade e imerge em outra que proporciona lazer. Então quanto mais cedo a pessoa tem acesso ao videogame, mais presente o jogo eletrônico se encontra no seu desenvolvimento social e cultural.

4.2 Horas de videogame jogadas por dia.

Na análise desta categoria, referente à questão 03 é tratada já a questão social dos usuários. Houve 66 respostas, sendo que na sua maioria informaram que jogam quando tem tempo, considerando que haviam opções de 1 a 2 horas, 3 a 4 e 5 em diante. Isso mostra levando em consideração aos usuários no qual responderam a questão, um público universitário, e que existem as responsabilidades.

Quando se é feito a análise da questão três, vemos que quarenta e quatro dos sessenta e seis responderam ao questionário, conforme a tabela abaixo;

Quantas horas você joga videogame por dia?

66 respostas

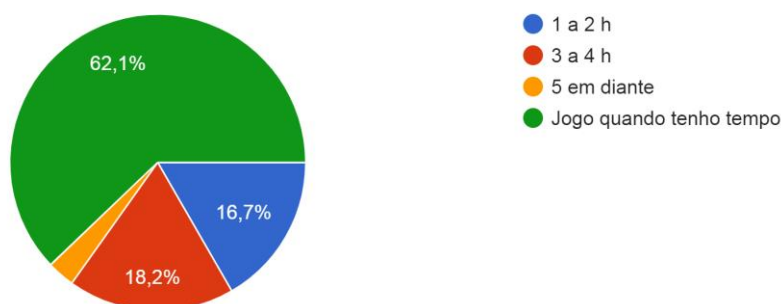


GRÁFICO 3 – Quantas horas jogadas por dia

Fonte: Dados da pesquisa

Mais uma vez encontramos uma disparidade nas opções, com uma margem grande dos respondentes, selecionando a resposta de que jogam quando tem tempo com 62,1% dos votos, com 18,2% às pessoas que jogam de três a quatro horas, 16,7% jogam de uma a duas horas e 3% que jogam de cinco horas em diante.

Como visto na tabela, podemos observar no que se refere Nunes e Carneiro (2019) quando mencionam que existe um embate entre usuário e sociedade, no quesito de suas práticas informacionais. Isso reflete na questão do público no qual foi direcionado o questionário, no qual já tem suas obrigações perante a sociedade, e existe este embate social/pessoal, pois em sua maioria não pode jogar muito, por conta de suas obrigações, e isso reflete no seu cotidiano, então as horas jogadas por dia se resumem a apenas quando podem jogar.

Esse debate se direciona para a questão 08, quando foi perguntado se já foram prejudicados por conta dos videogames, quando perguntado isso houve respostas de que não foram, pois sabiam dividir e controlar seu tempo para o videogame e a vida real, outros responderam que não viam o videogame como algo que precisam jogar todo dia, e em sua maioria responderam que sim, que já foram prejudicados por conta do videogame; os que discorreram acerca dessa questão falaram que se prejudicaram pois não souberam organizar seu tempo, em que atrapalhavam seus estudos ou que passava o dia trabalhando e quando estava em casa ia jogar e não organizava tempo para estudar e se prejudicava na faculdade.

Assim a análise que foi apurada acerca da questão 08 dentro desta categoria podemos apontar que um causador da grande percentual de votos na opção de jogar quando

tem tempo, se avalia pelo fato de ter que conciliar suas obrigações, pois em sua maioria já foi prejudicado por não saber organizar seu tempo, e como afirma Huizinga o jogo tem como uma de suas características ser considerado como uma atividade livre, longe de qualquer obrigação ou necessidade, então dentro do embate entre sociedade e usuário, os usuários veem a necessidade de priorizar suas obrigações e ter um tempo de jogo reduzido. Os demais respondentes, falaram que não se sentiram prejudicados com o videogame, e mesmo que falando que foi prejudicado, ele não considerou como algo ruim, pois o mesmo conseguiu alcançar seu objetivo e isso lhe trouxe satisfação

Dentro desta categoria será abordado também a questão 07, que vai de encontro ao que foi debatido pela questão 08, pois os videogames não só passam coisas negativas, a troca informacional que existe entre o videogame e usuário não se limita apenas coisas ruins, na questão 07 que toca na questão das habilidades adquiridas por conta do videogame, houve uma grande variedade de respostas, dentre dessas respostas a que mais se encontra é a compreensão de outra língua, no caso o inglês, o desenvolvimento de raciocínio lógico. Em muitos casos suas habilidades adquiridas houve a passagem para sua vida cotidiana, em alguns casos como citado acima do inglês, alguns desenvolveram a compreensão na língua e hoje trabalham e utilizam o seu conhecimento com o inglês em seus trabalhos, a circulação informacional existente do jogo para o usuário afetou diretamente em sua vida profissional, como relatado por outro respondente em que hoje escreve roteiros, desenvolveu isso através das narrativas existentes dentro dos jogos.

Através da análise da questão 07 e 13, podemos dizer que o existe sim o papel de mediação do usuário conforme Davallon (2007) fala, que dentro da mediação existe um terceiro elemento, e vai haver um mediador para compreender o conflito entre as informações, é quando entra o usuário, para mediar esse conflito. A narrativa do jogo propõe um problema a ser identificado e solucionado o usuário no seu papel de mediador através da informação passada pelo jogo, e no qual ele tem que alcançar para obter o êxito dentro do jogo, ele filtra as informações passadas pelo jogo, muitas vezes o jogo vem em inglês e com isso o jogador vai desenvolvendo seu conhecimento do idioma e assim vai melhorar sua capacidade como mediador do jogo, pois a informação passado do jogo para o usuário, se torna compreensível e assim o mesmo repassar essa informação de volta para resolver a questão que o jogo propõe, e essa informação passada para usuário não se esvai, ela continua como foi mostrado através das respostas em que os respondentes dizem que usam o que aprenderam através dos jogos para o seu dia a dia e trabalho, assim são mediadores das informações passadas dos jogos para o seu cotidiano.

4.3 Plataformas

Nesta categoria iremos analisar as plataformas utilizadas pelos respondentes, e como as plataformas podem afetar na circulação informacional presente nos videogames. Diante da questão 05, na qual pergunta em qual plataforma de jogos o usuário costuma jogar, isso leva a um direcionamento para entender a troca informacional importante presente dentro dos jogos, e leva em consideração as práticas informacionais presentes nos usuários.

Conforme mostra a tabela abaixo, as opções eram abertas para a votação, não se restringia apenas a uma plataforma. Nesta questão se mantiveram os 66 respondentes, sendo que a análise dela está por meio de uma tabela, pois como mencionado não houve restrição na resposta, um respondente poderia responder a mais de um item, pois como mostrado na tabela, o caso de pessoas que utilizam mais de uma plataforma é bastante comum. O PC(computador) está como a principal plataforma usada pelos respondentes com 63,6% dos votos, depois vem o celular com 62,1% dos votos, logo vem os consoles com 50% e com 7,6% vem as pessoas que jogam todas as plataformas.

Costuma jogar em qual plataforma?

66 respostas

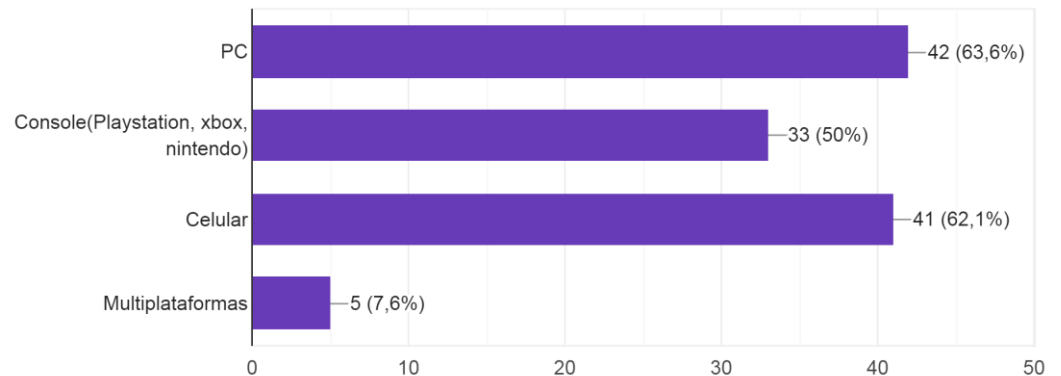


TABELA 1– PLATAFORMAS

Fonte: Dados da pesquisa

Conforme a fala de Novak (2010), os jogos com sua evolução o acesso dos usuários aos mesmos, pois houve uma democratização ao acesso dos jogos, facilitando cada vez mais que mais pessoas pudessem jogar, os jogos não se tornando um aparelho onde seria encontrado apenas em casas de fliperamas e sim cada vez mais comum os jogos estarem

dentro das residências, tornando um meio comum para as pessoas, fazendo parte da sua evolução social e cultural. Puxando da evolução dos videogames no qual os primeiros surgiram com os consoles, o clássico Atari, com o passar dos tempos é visível a forma como os modelos se modificaram e se adaptaram em outras plataformas, em torno da década de 90 quando os computadores se popularizaram, a febre dos jogos migrou dos consoles para os PCs, assim até chegar na grande evolução tecnológica que temos hoje pelos conhecidos jogos mobile, celulares que saíram de sua função de ligar, para se tornar uma plataforma *gamer*.

Visando sempre o conforto e mais a integração, hoje os celulares lideram em questão de preferência entre os usuários, e como mostra na tabela que fica atrás dos PCs por poucos votos, pois o celular além de ser um material no qual hoje é um objeto quase que necessário para o convívio web social, ele tem um suporte para games no qual muitos estão aderindo e com isso o celular se tornando cada vez mais popular dentro do contexto *gamer*.

Dentro dessa categoria será feito a análise das questões 9 e 10, que acerca da tabela apresentada e das respostas discursivas, foram analisadas as respostas. As plataformas têm papel para a questão de como o usuário vai imergir dentro do jogo, o que podemos considerar a imersão, é a forma como o mesmo busca sua experiência dentro do jogo.

Quando perguntado se os usuários costumam jogar só, ou com amigos, ou se dentro dos jogos já fizeram amigos, em sua minoria dos respondentes falaram que jogam só, não procuram jogar com outras pessoas pois consideram que a experiência do jogo se torna mais única e por isso tem a preferência de jogar só. Os que responderam que jogam com os amigos e relatam que a experiência de jogar com os amigos se torna mais prazerosa, alguns relatam que se torna mais divertido, pois podem ficar rindo um com o outro, existe ajuda mútua para se alcançar certos objetivos.

Conforme mostra a tabela entre os que votaram que preferem jogar só ou com amigos, os que votaram que jogam só são os jogadores que jogam em consoles, os jogos de console buscam uma narrativa mais profunda, pois os jogos seguem em sua maioria a narrativa da jornada do herói de Campbell, em que o usuário que está jogando, imerge para dentro do jogo e vive a aventura só.

As plataformas de PC e celulares tem uma facilidade a jogadores terem o acesso online, por isso que no caso dos respondentes, a sua maioria votou que joga com amigos e que fazem amigos ao jogar, pois essas duas plataformas em sua maioria são jogos online, e a experiência se torna mais rica ao modo que os jogadores joguem com os amigos, assim a circulação informacional entre os usuários é constante, em que cada pessoa interage com a outra, havendo o repasse informacional que beneficia o jogo.

Algumas plataformas têm uma facilidade maior, por proporcionar mais jogos para isso, e isso reflete diretamente na troca de informação entre usuário e games, e botando o usuário no papel de mediador, quando um usuário A, acessar o jogo e vai jogar com seu amigo, o usuário A sendo o líder do grupo, vai liderar a equipe para alcançar sua missão, seu objetivo, como analisado por Lucchese e Ribeiro (2017), que acerca da cooperatividade dos jogos, dentro dos jogos multijogadores existem conflitos, conflitos estes que os jogadores tem que buscar e solucionar para alcançar seus objetivos, assim o usuário A como líder do grupo vai comandar a equipe para solucionar estes conflitos, assim havendo uma troca informacional, entre o usuário A, o jogo pois suas ações refletem dentro do jogo e para o usuário B, assim em uma outra ocasião o usuário B vai jogar com o usuário C, dessa vez o usuário B se torna o líder do grupo, fazendo o mesmo papel no qual o A fazia, dessa forma já podemos ver a prática informacional no qual vemos o usuário sendo mediador da informação, quando observamos que o através das informações na qual o usuário A passou pro usuário B, houve a mediação entre o usuário B e o usuário C, através do troca que houve entre o jogo e os usuários, conforme Guaraldo (2013) conceitua a informação em que diz a importância dos intermediários, mediadores dentro dos mais variados contextos sociais.

4.4 Classificação dos jogadores

Com o objetivo de compreender a circulação informacional dentro dos games, se faz preciso entender compreender os seus usuários e como os mesmos são ligados aos jogos. A questão 04 que apresenta a tabela da Newzoo ela mostra uma tabela no qual mostra tipos de jogadores, fazendo uma classificação de como o usuário se avaliam em relação aos tipos diferentes de jogadores de videogame.

Conforme aponta a tabela produzida pela Newzoo, você se considera um jogador:
66 respostas



GRÁFICO 4 – Classificação dos jogadores

Fonte: Dados da pesquisa

Conforme mostra a tabela, mais da metade dos respondentes com 53% se consideram jogadores que preenche o tempo; 25,8% o jogador convencional; 15,2% o jogador do banco de trás e apenas 6,1% se consideram ultimate gamer. Nesta categoria será analisado junto do gráfico da questão 04 as questões 06, 11 e 14. Conforme o usuário se avalia como um jogador as respostas das questões dissertativas complementam uma a outra, para assim entender como os usuários têm papel de mediadores da informação, sendo analisado a prática informacional adota aos usuários e como eles fazem a troca informacional dos jogos para o seu cotidiano.

Ao perguntar aos respondentes quais gêneros de jogos eles mais gostam foi obtido uma grande parcela de respostas nos gêneros MOBA, FPS e Futebol virtual, esses jogos tem como sua característica partidas com um tempo médio de 30 minutos cada partida, e levando em consideração ao que os respondentes se avaliaram através da tabela do Newzoo, faz uma ligação, pois jogos como MOBA e FPS tendem a terminar em 30 minutos, futebol já leva menos tempo, em 10 minutos já se joga uma partida então muitas vezes o usuário se limita a jogar uma ou duas partidas e já considera por satisfeito e não se aprofunda de mais horas de jogo por conta de o jogo ter um início e fim considerado rápido, já os que responderam MMO, jogos de mundo aberta já se considera um jogador convencional, pois são jogos que exigem mais dedicação dos jogadores, jogos considerados mais imersivos, em que o usuário controla um avatar e suas ações refletem no seu jogo, não termina em somente 30 minutos, são jogos com grandes horas de jogabilidade.

Com relação à questão 14 é importante medir a tabela, que tendo uma análise das respostas, não se pode dizer que mesmo um jogador que se considera um jogador do banco de trás, não vai ter a mesma imersão do ultimate gamer, cada jogador faz sua imersão, mesmo que seja em apenas meia hora de jogo por dia, ou aqueles que jogam por horas, a experiência é individual e cada um aproveita da melhor forma possível, com isso dentro da questão 14 foi perguntado se ao jogarem jogos de tabuleiro eles sentiam a mesma imersão, essa pergunta vem pra trabalhar o conceito do jogo de HUIZINGA, que o jogo está em todos os meios e sempre acompanhando, e mesmo que não seja um jogo eletrônico, os respondentes tinham imersão ao jogar jogos de tabuleiro da mesma forma como ficam imersos com o jogo online, apesar de algumas respostas negativas e até mesmo de usuários que nem chegaram a jogar jogos de tabuleiro, os que responderam que começaram com jogos de tabuleiro, na maioria das respostas eles diziam que tinham a imersão ao jogar, e isso influenciou de quando passaram para os jogos digitais, pois a imersão existente nos jogos de tabuleiro se potencializou ao poder jogar algo digital e com um poder de imersão maior.

A questão 11 e, na qual se pergunta sobre os picos de emoção no qual o usuário já teve jogando, os usuários que estão dentro do meio de jogadores convencionais e ultimate gamers, foram os que mais falaram sobre experiências de emoções que passaram do jogo para sua vida, de usuários que já choraram ao conquistar ou por se não conseguir tal feito em um jogo, brigas em relacionamentos.

Em muitos dos casos, na sua maioria dos casos os respondentes falaram que se sentiam felizes em determinadas situações, um sentimento de conquista, e gratificação no qual afetava no seu dia a dia, e refletia no desempenho em trabalho, faculdade.

A informação passada do jogo, como uma mensagem dizendo “parabéns” reflete em uma ação que traz ao usuário uma informação e isso reflete em outras formas, quando o respondente diz que ao terminar um jogo, sentiu um vazio, refletiu bastante sobre sua vida e isso fez com que sua relação com determinadas pessoas mudasse para melhor, pois através da informação obtida do jogo, isso afetou não somente a vida, mas a daqueles no qual ele melhorou seu relacionamento por conta do jogo, isso mais uma vez traz o usuário como mediador da informação, o mesmo pegando as informações no qual foram passadas do jogo e essas informações indo para outras pessoas, com isso está presente a troca informacional do jogo para o cotidiano de quem jogou e o mesmo mediando a informação para aqueles que não obtiveram a informação que ele teve no jogo.

Essa categoria ramifica um pouco de cada situação trabalhada nesta pesquisa, tocando no assunto dos jogos em seu contexto social, da evolução dos jogos desde os

primórdios até a evolução para os atuais jogos eletrônicos. Temos um trabalho de estudo de usuário no qual conhecemos os tipos de usuários que estamos trabalhando, e fazendo uma ligação de suas características para serem feitas as análises e conforme vemos como cada usuário se classifica conforme sua característica, foi possível ter uma análise do impacto informacional existente entre usuários, e conforme eles se avaliam como jogadores, e assim vemos como é o impacto que as informações dos jogos influenciam no cotidiano de cada um, e o papel de mediador do usuário com as informações adquiridas através dos jogos.

5 CONCLUSÃO

Não tem como evitar que o videogame está cada vez mais inserido dentro da nossa sociedade, não é somente mais um brinquedo, hoje o videogame é um suporte que auxilia na circulação das informações. Não se pode fechar os olhos para os instrumentos de informação presentes na nossa vida e não ver o videogame como um é tirar um grande operador informacional, o grande alcance que existe dentro dos jogos, todos os mundos virtuais e acessos que um jogo pode alcançar, todas as trocas informacionais presentes dentro dessa ferramenta, o videogame mostra ser uma ferramenta importante para o auxílio informacional dos usuários.

Mesmo os bibliotecários não tendo uma função de mediadores dentro dos mundos virtuais, como é comum dentro dos ambientes informacionais, no videogame quem faz esse papel é o próprio usuário, muitas vezes sem nem sequer compreender seu papel, muitas vezes buscando somente uma diversão, um passatempo, mas através do videogame o usuário encontra um forma de captar uma informação presente no jogo e aquela informação capaz de passar alguma emoção, algum conhecimento no qual vai ser passado para o seu dia dia, vai auxiliar o mesmo a adquirir habilidades para o seu convívio social.

O estudo de usuário foi importante para entender como os usuários trabalhavam as informações coletadas através dos jogos, e como eles entendiam, mostrando como essas informações eram trabalhadas, se quando absorvidas dentro do jogo elas permaneciam somente no jogo ou eram transferidas para o seu cotidiano, pois conforme Figueiredo (1999) conceitua estudos de usuários como sendo investigações que visam identificar as reais necessidades de informação dos indivíduos. Através do estudo foi feito a análise de que os usuários alcançaram seus objetivos, quando buscavam jogar para se divertir ou para conversar com amigos, mas, ao mesmo tempo as informações adquiridas nos jogos foram repassadas para o seu cotidiano, mostrando que existe uma troca informacional entre os jogos e seus usuários, e mostrando o papel em que o usuário tem como mediador dentro dessa ferramenta.

Conforme Braga et al. (2018, p. 304): “É na composição da tríade indivíduo – manifestação – sociedade (mundo), que a mediação se faz presente. Nas relações de geração de sentido, no próprio funcionamento da cultura é que o ato mediativo se estabelece.” Assim ao falar que o usuário é mediador trabalhar justamente a composição da tríade, na qual o indivíduo ao entrar no jogo ele capta as informações, e com essa informação ele manifesta o que foi absorvido da informação, dessa forma, sua manifestação é passada para fora do mundo, assim a informação que foi manifestada no jogo é captada e absorvida pelo usuário e

repassada para a sociedade, fazendo assim o usuário o mediador da informação existente dentro o jogo.

Como os jogos tem uma grande fonte de informação, o bibliotecário, junto da biblioteca poderia trabalhar essas informações adquiridas pelos usuários, entender o jogo como uma ferramenta informacional, no qual pode auxiliar em vários aspectos dos usuários, os bibliotecários poderiam auxiliar as pessoas, mostrando a elas e fazendo com que elas consigam reconhecer seus talentos adquiridos através dos jogos. Usuários que ganham a vida, dando aula de inglês, que aprenderam jogando videogame e tornou essa habilidade como uma forma de sustento, cabe ao bibliotecário mostrar esta possibilidade para reconhecerem esse potencial informacional, assim os usuários consigam captar dentro dos jogos a sua função de mediador e que todas as informações na qual foram absorvidas dentro do jogo podem refletir na sua vida e na de outras pessoas.

Diante do estudo feito e analisando o usuário como mediador da informação dentro da troca informacional entre jogos e usuário, este trabalho recomenda uma análise acerca de como os bibliotecários devem se preparar para encarar o videogame como uma fonte informacional e como eles podem auxiliar ainda mais os usuários com todas as informações recebidas dentro dos jogos e assim melhorar ainda mais a circulação informacional existente.

Por fim, este trabalho pretende contribuir com debates acerca de novas ferramentas informacionais, saindo do convencional e abrangendo novos meios de fontes de informação, e trazer o videogame como uma ferramenta informacional, no qual as informações passadas dos jogos para que seus usuários causam impactos em suas vidas.

REFERÊNCIAS

- BARBOZA, Eduardo Fernando Uiliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 2014. Disponível em: <<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>>. Acesso em: 04 ago. 2019
- BARROS, A. J. P.; LEHFELD, A. S. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1990.
- BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci. Explorando “Arkham Asylum”: sobre vídeo game e aprendizagem inventiva. **Polis e Psique**, Rio Grande do Sul, v. 2, n. 1, p.32-42, 2011.
- BERTI, Ilemar Christina Lanson Wey; ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Estudo de Usuários e Práticas Informacionais: do que estamos falando?. **Informação & Informação**, Londrina, v. 2, n. 22, p.389-401, ago. 2017.
- BILLIEUX, Joël et al. Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. **Computers In Human Behavior**, Geneva, v. 29, n. 01, p.103-109, out. 2013
- BRAGA, Felipe Alves de Lima; COSTA, Maria de Fátima Oliveira; NUNES, Jefferson Veras. Contribuições dos estudos usuários para a mediação da informação: um olhar sobre os modelos teóricos de Dervin, Savolainen e Wilson. **Informação & Informação**, Londrina, v. 23, n. 3, p.287-313, set./dez. 2018.
- CAPURRO, R. **Epistemologia e Ciência da Informação**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 5. Anais... Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2003.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em progresso. **Revista de Ciências e Tecnologias de Informação e Comunicação**, Porto, v. 1, n. 4, p.4-37, 2007.
- DINO. **Com 83% da preferência, celular é a principal plataforma para games no Brasil**. 2019. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/economia/dino/com-83-da-preferencia-celular-e-a-principal-plataforma-para-games-no-brasil/>>. Acesso em: 15 set. 2019.
- FERREIRA, Sueli Mara Soares Pinto. **Novos paradigmas e novos usuários de informação**. Ciência da Informação, Brasília, v. 25, n. 2, p. 1-10, 1995.
- FIGUEIREDO, Nice Menezes de. **Estudos de uso e usuários da informação**. Brasília: IBICT, 1994. 154p.
- FIGUEIREDO, Nice Menezes de. **Paradigmas modernos da ciência da informação: em usuários, coleções, referência e informação**. São Paulo: Polis, APB, 1999. 168 p.

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias; COSTA, Sely Maria de Souza. Evolução teórico-metodológica dos estudos de comportamento informacional de usuários. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 1, n. 39, p.21-32, jan./abr., 2010.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. **Práticas de informação e leitura**: mediação e apropriação da informação nas cartas de leitores de um jornal popular do interior de São Paulo. 2013. 239 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. 243 p.

LEITE, Leonardo Cardelli. **Jogos Eletrônicos multi-plataforma**: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. 2006. 271 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Puc-rio, Rio de Janeiro, 2006.

LEVY, Edna G. **Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game**. 2019. Disponível em: <https://www.jogodeareia.com.br/wp-content/uploads/2019/04/Jogo_de_Areia_-_Os_arquetipos_e_os_Jogos_de_Video_Game.pdf>. Acesso em: 11 set. 2019.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf> Acesso em: 16 out. 2019

NATALE, Adriano, A. **A ciência dos videogames: tudo dominado... pelos elétrons!** Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013. 96.p

NOGUEIRA, Augusto. **A surpreendente evolução dos jogos online**. 2012. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/a-surpreendente-evolucao-dos-jogos-online/86955>>. Acesso em: 04 ago. 2019.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 474.p

NUNES, Jefferson Veras; CARNEIRO, Bárbara Luisa Ferreira. Dos estudos de usuários à noção de práticas informacionais: contribuições da Teoria da Prática. **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 2, n. 9, p.150-168, fev. 2019

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar. In: SBC – PROCEEDINGS OF SBGAMES, 15., 2016, São Paulo. Anais.... São Paulo: Sbgames, 2016. p. 880 - 888.

VADER, Vince. **Estudo da Newzoo apresenta novas ideias de perfis de gamers**. 2019.
Disponível em: <https://www.updateordie.com/2019/05/22/estudo-da-newzoo-apresenta-novas-ideias-de-perfis-de-gamers/>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

APÊNDICE – QUESTIONÁRIO

Questão 1. Idade

- a)16 a 20
- b)20 a 24
- c)24 a 26
- d)26 em diante

Questão 2. Quantos anos começou a jogar vídeo game

- a)Nasceu já tinha videogame em casa
- b)5 a 10 anos
- c)10 a 15 anos
- d)15 anos em diante

Questão 3. Quantas horas você joga videogame por dia?

- a) 1 a 2
- b)2 a 4
- c)4 em diante
- d) jogo quando tenho tempo

Questão 4. Conforme aponta a tabela produzida pela Newzoo: Você se considera um jogador:



THE NEW BREED OF GAME ENTHUSIASTS

AN OVERVIEW OF THE EIGHT PERSONAS THAT MAKE UP NEWZOO'S GAMER SEGMENTATION



© Copyright Newzoo 2019 | Newzoo's Gamer Segmentation | Source: Consumer Insights in 30 markets | newzoo.com/consumer-insights

- a) Ultimate gamer — Não ama nada mais do que gastar seu dinheiro e tempo livre com games
- b) Jogador convencional— Tem toneladas de hardwares e prefere passar seu tempo jogando games, e não assistindo a outras pessoas fazerem isso
- c) Que preenche o tempo — Joga para passar o tempo, quando tem tempo
- d) Jogador do banco de trás — Costumava jogar muito, mas ficou velho e a vida aconteceu, então se diverte assistindo a eSports e outras pessoas jogando

Questão 5. Costuma jogar em que plataforma?

- a) PC
- b) Console (Playstation, xbox, nintendo)
- c) Celular
- d) Multiplataformas

Questão 6. Qual gênero de jogo você tem mais afinidade e joga mais? (Moba, Fps, MMORPG entre outros. Disserte:

Questão 7. Já desenvolveu alguma habilidade por conta dos videogames? Disserte:

Questão 8. Já se prejudicou por conta dos videogames? Disserte:

Questão 9. Quando joga videogame, costuma jogar sozinho ou com amigos? Disserte

Questão 10. Já fez amizade com jogadores que você só mantinha contato dentro do jogo? Relate a experiência:

Questão 11. Já teve um pico de emoção dentro do jogo no qual essa emoção ficou presente em você (pessoas que estão lhe vendo jogar percebem que você está emocionado (feliz, triste, com raiva) disserte sobre:

Questão 12. Você considera videogame importante na sua vida? Disserte:

Questão 13. Alguma informação que você obteve no jogo, através do próprio jogo ou de outros jogadores, você passou a utilizar no seu cotidiano? Disserte:

Questão 14. Você começou a jogar nos meios eletrônicos ou iniciou com os jogos de tabuleiros? Você sentiu a evolução no quesito imersão quando jogava em tabuleiro e passou a jogar por meios eletrônicos?

Questão 15. Você considera o jogo uma válvula de escape de sua realidade? Disserte: