

O JOGO NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE AS ABORDAGENS DA TEMÁTICA NO CAMPO

The game in Information Science: a bibliographical review of approaches to the theme in the field

El juego en la Ciencia de la Información: Una revisión bibliográfica de las aproximaciones al tema en el campo

Jose Ricardo da Silva Neto¹
Claudio Paixão Anastácio de Paula²
Eliane Pawlowski de Oliveira Araújo³

Resumo: Para sistematizar as diversas abordagens possíveis do termo ‘jogo’ no campo da ciência da informação, realizamos um levantamento bibliográfico utilizando a Base de Referência de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), que rendeu 134 resultados. A nossa análise dos resultados revelou que o termo “jogo” é mais comumente utilizado para se referir a atividades recreativas, sejam elas digitais ou não. Conclui-se que os jogos, originalmente conhecidos como Jocus, têm sido estudados na Ciência da Informação desde o final da década de 1990. Contudo, esses estudos foram inspirados por objetivos diferentes e tiveram poucos autores com mais de uma publicação.

Palavras-chave: Jogo. Ciência da Informação. Jogo digital. BRAPCI.

Abstract: To systematise the various possible approaches to the term 'game' in the field of information science, we conducted a bibliographic survey using the Reference Base of Journal Articles in Information Science (BRAPCI), which yielded 134 results. Our analysis of the results revealed that the term 'game' is most commonly used to refer to recreational activities, whether digital or not. It has been concluded that games, originally known as Jocus, have been studied in Information Science since the late 1990s. However, these studies have

¹Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais, Integrante do GEDII (Gabinete de Estudos da Informação e do Imaginário no Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da UFGM (PPGCI/UFGM). E-mail: resisamara@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6158492876925699>; ORCID id : <https://orcid.org/0000-0002-4915-4938>.

²Doutor em Psicologia Social pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: claudiopap@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8966520652185410>; ORCID id: <https://orcid.org/0000-0001-9587-2191>.

³Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFGM), E-mail: elianepaw@yahoo.com.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2850117029902282>; ORCID id: <https://orcid.org/0000-0002-0949-8760>.

been inspired by different objectives and have had few authors with more than one publication.

Keywords: *Game; Information Science; videogame; BRAPCI.*

Resumen: Para sistematizar las diversas aproximaciones posibles al término "juego" en el campo de las ciencias de la información, realizamos una encuesta bibliográfica utilizando la Base de referencia de artículos de revistas en ciencias de la información (BRAPCI), que arrojó 134 resultados. Nuestro análisis de los resultados reveló que el término "juego" se utiliza más comúnmente para referirse a actividades recreativas, ya sean digitales o no. Se ha concluido que los juegos, originalmente conocidos como *Jocus*, han sido estudiados en las Ciencias de la Información desde finales de los años 1990. Sin embargo, estos estudios se han inspirado en objetivos diferentes y han tenido pocos autores con más de una publicación.

Palabras clave: Juego; Ciencia de la información; videojuego; *BRAPCI.*

Introdução

Dentre as várias abordagens possíveis para a ideia de "jogo", talvez seja de Johan Huizinga, em *Homo Ludens* (1993), uma das mais originais. Isso é feito no capítulo intitulado "A noção de jogo e sua expressão na linguagem", onde o autor caminha pelos significados atribuídos ao conceito de jogo e as palavras equivalentes a este conceito em diversas línguas, em sua busca por alcançar uma definição o mais universalizante possível para os significados de "jogo" e de "jogar". Huizinga (1993) define o jogo como uma atividade livre, cultural, social, desvinculada da vida comum do sujeito, regida por uma ordem de regras que estruturam o jogo e determinam seu momento de início, fim, modo a ser jogado, vencedores, perdedores, com o propósito lúdico.

Inspirado por Huizinga (1993), este artigo pretende discernir quais significados têm sido atribuídos à palavra jogo nos estudos da Ciência da Informação (CI) brasileira. A percepção da necessidade de iniciar uma sistematização das várias abordagens possíveis para o termo dentro da CI surgiu ao se utilizar a palavra "jogo" como chave para a recuperação de pesquisas sobre o tema no campo. Essa busca revelou vários trabalhos que não abordavam o jogo na sua concepção original de *Jocus* (divertimento), como o ponto central da pesquisa, e que utilizavam o termo para representar ou ilustrar contextos e fenômenos não ligados a esse significado.

A partir daí emergiram alguns questionamentos: como o termo é efetivamente mais utilizado dentro da C.I.? Como uma representação para fenômenos e situações que não são especificamente jogos, enquanto prática cultural lúdica, ou para, de fato, se referir a esse tipo de prática?

Diante da emergência de pesquisas e discussões acerca dos impactos informacionais e comunicacionais dos jogos e de plataformas gamificadas⁴ na sociedade, esse questionamento deixa de ser meramente uma questão de semântica e se mostra cada vez mais importante, uma vez que a definição de jogo para a área e a recuperação a partir do termo tornaram-se essenciais à consecução dessas pesquisas.

O jogo enquanto *jocus*

O jogo, na perspectiva abordada neste artigo, é considerado como uma atividade voluntária exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, e que segue regras obrigatórias, apesar de livremente consentidas. Possui um fim em si mesmo e é acompanhado de sentimentos de tensão, alegria e de uma consciência de que consiste em uma atividade diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2010), carregando uma narrativa fictícia e portando possibilidades incertas quanto ao seu desfecho.

As regras que conduzem um jogo são um acordo aceito entre os participantes, que irão delimitar as condições necessárias para o jogo começar, como ele irá se desenvolver e se encerrar, além de determinarem também os requisitos arbitrários da vitória ou da derrota. O peso das regras sobre o jogar é o principal motivo pelo qual não se pode esquecer que as regras no jogo servem para mediar as relações intersubjetivas e não para determinar as condutas dos jogadores (RETONDAR, 2007).

A voluntariedade em relação ao jogo e a liberdade de como se joga são acompanhadas pela restrição do jogo ao seu tempo e espaço, deslocado o sujeito da *práxis* habitual de sua vida comum. Os jogadores, ao iniciarem um jogo, possuem ciência de que o jogo irá se findar em algum momento e sabem que suas regras não se aplicam fora do espaço do jogo, atrelando o ato de jogar à fantasia do momento da atividade executada no jogo. O resultado das partidas, ou do processo de execução de um jogo, é o motivo central do último elemento caracterizante, a incerteza do resultado e, por conseguinte, dos eventos que irão ocorrer até esse desfecho.

⁴ Plataformas Gamificadas: O conceito de gamificação ainda não possui um consenso em sua definição, contudo, a maioria das elaborações sobre o termo apresentam características em comum. Neste trabalho é assumida a gamificação como a utilização dos elementos de jogos eletrônicos fora em plataformas e práticas que não são jogos. O objetivo mais comum da utilização da gamificação é utilizar os elementos prazerosos dos jogos digitais com o propósito de engajar e motivar pessoas, alterar seus comportamentos, direcionando o sujeito a repetir uma determinada ação ou auxiliar na resolução de problemas específicos sem que este seja o intento do usuário (REIS; SILVA; SILVA, 2021; RIBEIRO FILHO; CRAVINO; LOPES, 2023).

Um jogo onde a progressão dos eventos e os resultados são absolutamente previsíveis não apresenta um motivo para ser jogado, visto que, mesmo quando ocorre uma discrepância na vantagem de um jogador sobre o outro, elementos como a expectativa de uma reviravolta ou a esperança de um resultado inesperado a favor do “azarão” é um dos principais geradores de emoção durante uma partida. Por esta razão, os jogos prezam por igualarem as chances dos jogadores e garantir formas para que o jogador que inicia ou cai, momentaneamente, em estado de desvantagem, possa recuperar a competitividade durante o desenrolar da partida, tornando os resultados sempre incertos, valorizando cada momento de virada na busca da vitória e a manutenção da tensão à medida que o jogo avança (HUIZINGA, 1993; RETONDAR, 2007; ARRUDA, 2011; CAILLOIS, 2017).

Além dos aspectos “operacionais” que envolvem o jogo, como regras, lógica de desenvolvimento do percurso dos jogadores, e delimitação de tempo e espaço de ocorrência, há algumas atitudes psicológicas (ou impulsos primários) que caracterizam a relação do jogador com esta atividade. Será Roger Caillois (1913-1978) quem irá destacar essa perspectiva a partir de sua obra "*Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*", publicada originalmente na década de 1960.

Lara e Pimentel (2006) irão resumir as proposições de Caillois (2017) destacando a afirmativa do autor de que há quatro impulsos primários que regem e estruturam os jogos: *agon* (competição), relacionado à ambição de triunfar graças ao próprio mérito; *ilinx* (a busca de vertigem); *mimicry* (simulacro) relacionado ao gosto por uma personalidade alheia; e *alea* (sorte), vinculado à renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino. Esses impulsos, ou atitudes psicológicas, podem ser pensadas a partir de formas culturais e institucionais, sendo exemplos de formas culturais os esportes (*agon*), as loterias, cassinos e apostas (*alea*), o carnaval e o teatro (*mimicry*); o alpinismo e a busca pela velocidade (*ilinx*). Já as formas institucionais podem ser exemplificadas como os exames e concursos (*agon*), a especulação (*alea*), o uniforme e os cerimoniais (*mimicry*) e as profissões que exigem domínio da vertigem (*ilinx*) (LARA; PIMENTEL, 2006).

As proposições de Caillois (2017), continuam os autores, apontam para a possibilidade de ocorrência de seis conjunções entre as quatro atitudes acima referenciadas: *agon-alea*, *agon-mimicry*, *agon-ilinx*, *alea-mimicry*, *alea-ilinx*, *mimicry-ilinx*. Mas,

As conjunções consideradas fundamentais são, na compreensão de Caillois, aquelas capazes de uma cumplicidade essencial entre os princípios de jogos: agon-alea e mimicry-ilinx. Alea e agon, combinados, revelam um livre jogo da vontade a partir da satisfação em rever-se uma dificuldade concebida de forma arbitrária e aceita por vontade própria. A ligação de mimicry e ilinx, em suas formas mais claras, aparece como metamorfose das condições de vida, constituindo-se num dos recursos principais da mescla de horror e fascinação. Nessas duas coligações, apenas as categorias mimicry e agon são consideradas verdadeiramente criadoras, ao passo que ilinx e alea são percebidas como devastadoras por ocasionarem uma atração horrível e funesta, cuja sedução se deve neutralizar (LARA; PIMENTEL, 2006, p. 182).

De modo geral, os estudos de Caillois (2017), concluem os autores, demonstraram as bases fundamentais dos jogos, inter-relacionando essa atividade com aspectos da vida humana. De modo especial, os jogos,

Como fatores e imagens da cultura, criam hábitos, provocam mudanças, oferecem indicações sobre preferências, debilidades, forças e caracterização de uma civilização. Seja como expressão ou derivativo dos valores coletivos, seja pela camuflagem da vertigem, confusão e transe, e saliência da competição e da sorte nas “sociedades ordenadas”, o jogo constitui-se como espaço de revelação das contradições e paroxismos do humano (LARA; PIMENTEL, 2006, p. 183).

O jogo é uma atividade que remonta ao início da civilização humana. Essa afirmativa é referendada por achados arqueológicos (datados aproximadamente de 3500 a.C.) de um jogo de tabuleiro para dois jogadores no antigo Egito, o que demonstra como o jogo permeia, desde os primórdios, a vida, os hábitos e a cultura da humanidade. Esse tipo de entretenimento tem acompanhado o desenvolvimento da sociedade, apresentando formas e tecnologias diferentes a cada época (COSTA, 2018, SILVA NETO *et al*, 2021).

Das diferentes possibilidades oferecidas pelos jogos, destacam-se nesse artigo aquelas relacionadas aos jogos digitais, entretenimento surgido no mercado na década de 1970, e que vêm ganhando cada vez mais público. Segundo dados da GO GAMERS⁵ (2022), esse tipo de entretenimento, nos últimos anos, tem mobilizado cada vez mais a sociedade: de 29,5% da população brasileira (cerca de 61 milhões de pessoas), em 2016, que se divertiam com os jogos online e eletrônicos, esses números passaram a 66,3% (cerca de 139 milhões) em 2019, e a 74,5% (cerca de 160 milhões) da população em 2022.

⁵ GO GAMERS: A Go Gamers é uma consultoria especializada no mercado de games que promove pesquisas acadêmicas, de público e de mercado, unindo especialistas da indústria, profissionais e acadêmicos. Além de difundir conhecimento, prestamos serviços em diversas categorias como consultoria em gamificação, treinamento/workshop, pesquisa e conteúdo. Definindo direcionamentos estratégicos adequados aos negócios e marcas para o seu posicionamento no mercado de games.

Considera-se que uma das possíveis justificativas para esse sucesso está vinculada à capacidade de imersão que esse tipo de mídia possibilita aos jogadores. Esta característica, considerada como o principal diferencial dos jogos digitais em relação a outros objetos de entretenimento, como materiais literários e cinematográficos, por exemplo, permite ao usuário interferir, até certo ponto, nos acontecimentos dispostos diante dele, estabelecendo uma relação íntima com a narrativa proposta.

A narrativa que integra o jogo é responsável pela experiência informacional dos jogadores que precisam, não somente ler e interpretar as informações disponibilizadas, mas também decidir o que fazer, condição que determinará como será sua ação dentro do jogo (PINHEIRO; BRANCO, 2008). Desta forma, tem-se que, para que um jogo exiba a continuidade da história a qual se propõe, é necessário que o jogador “jogue”, ou seja, interaja com a narrativa. Esse movimento assemelha-se ao que Lévy (1999, p. 79) define como interatividade e que implica, em linhas gerais, na “participação ativa do beneficiário de uma transação de informação”, condição que aproxima os jogos digitais como campo de investigação dentro da CI.

O jogo observado como um fenômeno informacional

A relação do jogador com o jogo – enquanto fenômeno informacional – pode ser analisada sob diferentes perspectivas. Uma delas está relacionada ao entendimento do jogo enquanto um documento, conceito este que vem passando por ressignificações na CI.

As atuais reflexões sobre o conceito de documento consideram sua abordagem informacional e não apenas o suporte, visto que o documento é definido não só por sua instância física (suporte material), mas também pelo seu conteúdo simbólico que é construído no momento da interpretação, ou seja, o documento é simbolicamente construído durante o processo de sua interpretação (ORTEGA, 2016a; ORTEGA, 2016b).

Essa possibilidade de aproximação do jogo enquanto documento é percebida, por exemplo, quando se associa o jogo digital à CI por meio dos estudos relacionados à leitura. Nessa perspectiva, pode se associar a narrativa constante dos jogos digitais aos três fatores basilares para a introjeção de conhecimentos, proporcionados pela ação de leitura, levantados por Dumont (1998, p.32): “1) o contexto, quando se verifica que a interpretação da leitura depende de fatores sociais e culturais da vivência do leitor; 2) o sentido, o como o leitor

interpreta e significa as suas leituras; e 3) a motivação, que leva o sujeito a querer ler determinada obra”.

No caso dos jogos digitais, o contexto pode ser visto como o ambiente na qual se encontra o jogador dentro da história do jogo; o sentido pode remeter a como o sujeito interpreta o material narrativo que o jogo o está oferecendo; e a motivação seria o que impele o jogador a tomar as ações demandadas dele para que possa apropriar a proposta daquela narrativa.

Outras possibilidades de aproximação do universo dos jogos digitais com a CI podem ser desenvolvidas, como, por exemplo, a) as vertentes relacionadas ao jogador enquanto usuário da informação (no aspecto comportamental); b) como sujeito informacional (na perspectiva de uma análise das práticas informacionais relacionadas aos jogos); c) as competências em informação e o desempenho do jogador, dentre outras.

Nesse sentido, considerando as várias possibilidades de desenvolvimento de novas correntes investigativas na CI relacionadas ao universo dos jogos, em especial, os digitais, interessa verificar o que já foi desenvolvido no campo, principalmente na CI brasileira, o que poderá auxiliar a constituir uma linha consistente e articulada de pesquisa.

Metodologia

Para atingir aos propósitos mencionados anteriormente, conduziu-se um estudo cuja metodologia empregada foi a Pesquisa Bibliográfica, visto se tratar de um estudo exploratório desenvolvido a partir de publicações acadêmicas, em especial, teses, dissertações e artigos científicos (GIL, 1989). O procedimento delineado para a recuperação do material a ser analisado foi a busca ampla pelo termo “jogo” na plataforma BRAPCI. A decisão por não refinar a busca com critérios ou termos adicionais se baseou na intenção de acessar o maior número possível de trabalhos que mencionam o termo “jogo”, independentemente de seu contexto ou aplicação. A escolha pela plataforma BRAPCI se deu devido ao propósito de recuperar trabalhos no campo da CI. Não houve restrição temporal para a obtenção de resultados relacionados à pesquisa, podendo ser recuperados trabalhos de qualquer período que estivessem inseridos na plataforma⁶.

⁶ A Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI) é uma plataforma de busca que reúne os títulos de periódicos da área de Ciência da Informação (CI) brasileira e indexa seus artigos, constituindo-se uma base de dados referenciais. Atualmente (2023) disponibiliza referências e resumos

Os resultados do levantamento foram ordenados e analisados, num primeiro momento, por meio de fichas de entrada inseridas em uma planilha do software Excel⁷ para facilitar a recuperação e contagem dos resultados. Com o objetivo de registrar e ordenar os resultados, a planilha foi elaborada com os seguintes campos: título do trabalho; ano de publicação; revista onde foi publicado; autores; resumo do trabalho; sentido no qual a palavra jogo foi utilizada; link de acesso do trabalho.

Após este primeiro levantamento foram realizadas a leitura e a análise dos resultados e, durante as tentativas de organizar essas leituras segundo seu conteúdo, foram observadas algumas regularidades que, eventualmente, se interpenetram e que não eram necessariamente ou mutuamente auto excludentes:

- a) trabalhos cujo objetivo principal se relaciona aos jogos como atividade lúdica (excluindo-se os executados em plataforma digital);
- b) trabalhos que abordavam os jogos digitais como tema principal da investigação;
- c) trabalhos que não abordavam os jogos como problema central da pesquisa, mas cujo termo (Jogo) constava em algum dos tópicos indexadores do trabalho (que foram responsáveis por sua recuperação).

A partir da análise dessas regularidades, e da necessidade de organizar a sua compreensão, tornou-se possível estabelecer as categorias que serão apresentadas mais à frente. Com base nesse esforço, foram elaborados gráficos e tabelas para representarem e sistematizar os resultados obtidos que, como indicado anteriormente, foram analisados visando obter a compreensão dos significados relacionados à palavra “jogo” no contexto dos estudos desenvolvidos na CI referenciados na BRAPCI. Os dados produzidos pelo levantamento se encontram disponíveis para consulta e análise no repositório de dados Zenodo⁸.

de 19.255 textos publicados em 57 periódicos nacionais impressos e eletrônicos da área de CI. Dos periódicos disponíveis, 40 estão ativos e 17 históricos (descontinuados).

⁷ O Microsoft Excel é um editor de planilhas produzido pela Microsoft para os computadores configurados em sistema operacional Microsoft Windows e dispositivos móveis como Windows Phone, Android e IOS. O programa conta com recursos de cálculo, gerenciamento de tabelas e geração de gráficos de dados.

⁸ O Zenodo é um repositório digital multidisciplinar de Acesso Aberto criado com o propósito de permitir que pesquisadores, grupos e instituições de qualquer área do conhecimento que não possuam um repositório institucional ou temático próprio possam compartilhar e disseminar os seus resultados de seus estudos. Os dados produzidos por esta pesquisa estão disponíveis no link: https://zenodo.org/record/7676537#.Y_nEPibMLIU.

Resultados

O levantamento executado na plataforma BRAPCI utilizando a pesquisa livre com o termo “jogo” em todas as categorias de busca recuperou 134 trabalhos. Destes, 13 resultados se referiram a trabalhos duplicados na plataforma e 2 resultados não permitiram recuperar os trabalhos devido ao fato de o link de acesso estar quebrado e pela indisponibilidade, na plataforma, do arquivo referente ao trabalho.

As análises efetuadas contemplaram três aspectos iniciais: a) análise por categoria; b) análise temporal; c) e análise por autoria que foram complementadas pela análise por palavra-chave e pela exemplificação do termo além da perspectiva lúdica.

a) Análise por categoria

Dentre os 119 trabalhos efetivamente recuperados identificou-se a prevalência de duas categorias que reuniram a maioria dos artigos que utilizam o termo jogo. Uma primeira categoria que contemplou os trabalhos que abordavam os jogos digitais, perfazendo um total 50 trabalhos, e uma segunda categoria que inclui todos os trabalhos que utilizaram o termo “jogo” como figura de linguagem, categoria que fez um total de 51 trabalhos recuperados. A outra categoria identificada refere-se a trabalhos que utilizaram o termo jogo enquanto prática lúdica cultural “analógica”⁹ (18 resultados). Esses resultados podem ser vistos graficamente nas representações abaixo (Quadro 1 e Gráfico 1):

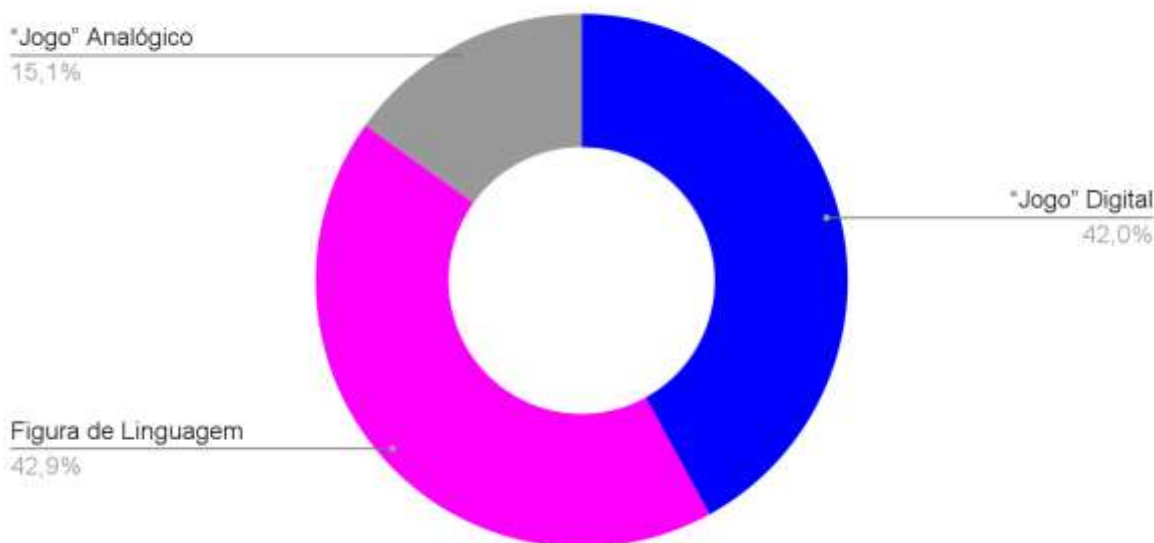
⁹ Jogo Analógico, é o termo utilizado para se referir a jogos não digitais, ou seja, não dependentes de suportes computacionais para serem jogados.

Tabela 1 – Categorias e subcategorias

Categoria	Exemplos	Descrição
Jogos como Figura de linguagem	Utilizações da palavra Jogo como “jogo do poder”, “abrindo o jogo” (dentro outras), e presença de expressões relacionadas ao ato de jogar, como “esconder uma carta na manga”.	Trabalhos onde o termo jogo foi utilizado para ilustrar ou expressar uma ideia que não caracteriza um jogo (<i>jocus</i>) de fato.
Jogos como prática lúdica cultural Digital	Jogos Digitais, jogos eletrônicos, e modalidades de esportes eletrônicos.	Trabalhos que tem como objeto de estudo ou mencionam jogos digitais, jogos eletrônicos e outras formas de entretenimento vinculadas a mídias digitais.
Jogos como prática lúdica cultural analógica	Brincadeiras de roda, jogos de tabuleiro, jogos de interpretação, esportes e afins.	Trabalhos que tem como objeto de estudo ou mencionam práticas esportivas, jogos e brincadeiras não digitais.

Fonte: elaborado pelas autoras

Gráfico 1. Categorias de Jogos abordadas em trabalhos na CI



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Além das análises por categoria verificou-se que a baixa repetição de palavras-chave entre os trabalhos levantados que abordam os jogos digitais. Tal fato aponta para outra evidência: a falta de uma coesão temática nos estudos sobre jogos digitais na Ciência da Informação, salvo a exceção para as palavras-chave “jogo digital, vídeo game e videojogo” que, juntas, totalizam 26 trabalhos. A palavra-chave mais recorrente nessa temática foi

“Inteligência Artificial” com 5 incidências, com 4 ocorrências tiveram as palavras-chave: Ciência da informação; jogos educativos digitais; tecnologias da informação e comunicação (TICs).

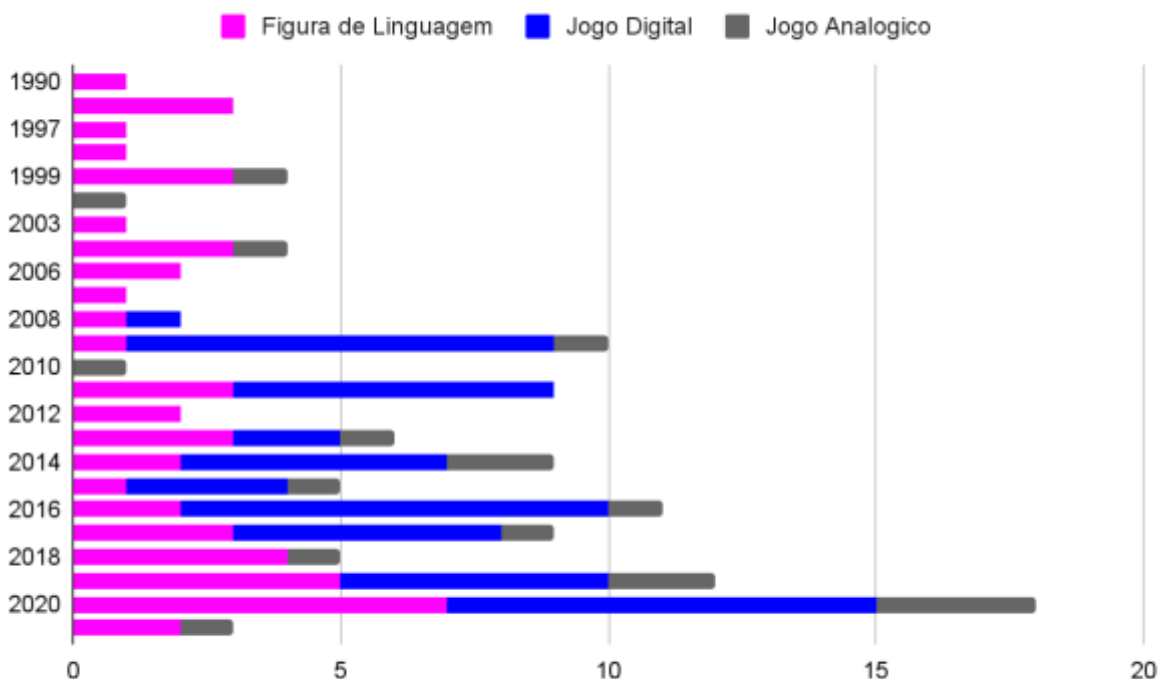
A repetição de palavras chaves entre os 18 trabalhos presentes na categoria voltada a menção e abordagem de jogos analógicos se mostrou mais consistente. A palavra-chave mais recorrente foi “educação” com 4 aparições, as palavras: aprendizagem; biblioteconomia; ciência da informação; jogo educativo e mecânicas de palavra, apresentaram igualmente 3 ocorrências. A presença das palavras-chave “educação, aprendizagem e jogo educativo” aponta para um foco no uso dos jogos como ferramentas pedagógicas em atividades de unidades de informação.

b) Análise temporal

Foram identificados trabalhos da BRAPCI, que mencionam o termo “jogo”, apenas a partir de 1990, 28 anos depois do trabalho mais antigo presente na plataforma, que data de 1972. Destes, aqueles que contém o termo como figura de linguagem são presença dominante entre os trabalhos publicados no período de 1990 a 2008, contabilizando 16 trabalhos. Essas publicações ocorreram: uma em 1990; três em 1993; uma em 1997; uma em 1998; três em 1999; uma em 2003; três em 2004; duas em 2006; e uma em 2007.

Somente a partir de 1999 é que começaram a surgir trabalhos contemplando o termo jogo relacionado a jogos analógicos e esportes, com um único trabalho naquele ano. Posteriormente ocorreu apenas uma publicação com o termo jogo, relacionado a jogos analógicos e esportes, nos anos de 2001, 2004, 2009 e 2010. Após um intervalo de dois anos (2011 e 2012), a partir de 2013, começaram a acontecer publicações anuais: uma em 2013, duas em 2014, uma em 2015, 2016, 2017, 2018, duas em 2019, três em 2020 e uma em 2021. (GRÁFICO 2).

Gráfico 2 – Distribuição temporal das publicações por categoria



Fonte: Elaborado pelas autoras.

É percebido a partir de aumento na frequência dos trabalhos envolvendo a palavra jogo, como um todo a partir de 1999. No entanto, é em 2009, quando a revista Prisma, vinculada à Faculdade Portuguesa de Letras da Universidade do Porto (FLUP), publica a edição nº 10, especial sobre videojogos, que ocorre uma primeira explosão no número de publicações que mencionam o termo “jogo” relativo aos jogos digitais dentro da BRAPCI. No total, foram doze trabalhos apresentados na edição, dos quais oito foram recuperados na referida plataforma.

Apesar de no ano seguinte (2010) não ter havido registro de publicações sobre jogos digitais pela plataforma BRAPCI, nos anos subsequentes (2011 a 2021) estes trabalhos tornaram-se frequentes, apresentando, em média, publicações de cinco trabalhos por ano.

c) Análise por autoria

No conjunto dos resultados recuperados pela plataforma BRAPCI só se encontram autores com mais de uma publicação entre os trabalhos que abordam os jogos digitais. Nas publicações que utilizam o termo jogo referindo-se a jogos analógicos, ou como figura de linguagem, isto não ocorreu.

As repetições de autores começam quando Samuel Almeida, Óscar Mealha e Ana Isabel Veloso, em 2009, publicaram na Revista Prisma de número 10, o artigo intitulado *Videogame Usage and Gameplay: Call of Duty 4 Case Study* no qual o principal objetivo foi compreender as questões de uso e de jogabilidade¹⁰ em jogos digitais tomando como base as características do jogo Call of Duty. Dois anos depois, o trio produziu uma nova avaliação de um jogo digital, desta vez, do jogo *FarmVille* que culminou na publicação do artigo “*Heuristic Evaluation of FarmVille*” publicado na Revista Prisma de número 14.

Em 2011, Marcelo Simão de Vasconcellos foi o autor de dois textos publicados na Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde. Com a coautoria de Inesita Araújo Soares, o autor produziu um artigo nomeado *Usos da Etnografia em mundos virtuais baseados na imagem*. Já em 2016, com a colaboração de Flávia Garcia de Carvalho e Juan Puppim Monteiro, Vasconcellos publicou o artigo “Jogo do acesso aberto”: desenvolvendo um *newsgame*¹¹ para a comunicação e saúde.

Em 2016, Roberto Lopes dos Santos Junior e Vanderson Monteiro Nunes produziram juntos dois trabalhos, sendo eles: “A Arquivologia e os videogames: primeiras aproximações”, na Revista Informação em Pauta; e o “Estudo da preservação digital dos videogames sob o viés da Arquivologia” na Revista Informação & Sociedade.

Ressaltam-se, por fim, os trabalhos que utilizaram o termo jogo como representação de outros objetos que não são, segundo a literatura, por definição, jogos. Isso ocorreu nos casos em que o uso da palavra jogo foi dirigido, não a um jogo de fato, mas utilizado como uma forma de ilustrar outro fenômeno ou processo como, por exemplo, “um jogo de disputa entre narrativas num telejornal”. Tal ocorrência aponta para um uso indiscriminado da palavra jogo como uma palavra de fácil utilização e carregada de múltiplos sentidos, como recurso ilustrativo para representar outros fenômenos ou processos, e não como o resultado de uma abordagem mais estrita da temática como objeto de estudo ou assunto abordado voltado para a perspectiva de *Jocus*.

Observa-se, ainda, que isso é feito recorrendo ao termo jogo como uma palavra conveniente, muitas vezes sem que, sequer, seja explicado esse uso. Exemplos deste uso são

¹⁰ Jogabilidade

¹¹ *Newsgame* são assim chamados porque são jogos digitais com o propósito de serem utilizados como forma de divulgação para eventos históricos, geralmente apresentados em sites de notícias. Este tipo de jogo digital se propõe a demonstrar os aspectos de um determinado assunto em forma de processo, por meio dos recursos interativos, suas regras e mecânicas de funcionamento (VASCONCELLOS; CARVALHO; MONTEIRO, 2016).

expressões como “uma jogada de marketing” ou “o jogo do mercado financeiro”. Em ambos os casos, a palavra jogo e seus derivados são desapropriadas de seus sentidos originais e empregadas em contextos os quais não são referentes a jogos segundo a concepção lúdica.

Conclusões

A presença das palavras-chave “Inteligência Artificial” e “Tecnologia da Comunicação e Informação” nos trabalhos sobre jogos digitais, somados ao maior número de trabalhos sobre jogos digitais em detrimento dos jogos analógicos (no total foram 50 trabalhos acerca dos jogos digitais e 19 trabalhos sobre jogos analógicos), permite concluir que, para além do seu uso enquanto figura de linguagem, o termo “jogo” para a Ciência da Informação brasileira está mais associado aos jogos digitais, talvez pela sua relação histórica com a ciência dos dados e o estudo de sistemas de informação. É possível que isso se dê devido ao seu aspecto computacional e comunicacional, o que provavelmente facilita o estabelecimento de paralelos devido à proximidade da C.I. com a comunicação e sistemas de informação. Contudo, esta hipótese precisa ser averiguada em estudos futuros.

Os trabalhos que abordam os jogos digitais apresentaram distanciamento temático dos trabalhos que abordaram jogos analógicos, isso ficou evidenciado pela diferença das palavras chaves mais frequentes das duas categorias. Enquanto os trabalhos que abordam os jogos analógicos se focam na execução da atividade lúdica com fins educativos, a abordagem aos jogos digitais se associa com maior frequência a temas como inteligência artificial e as TICs. Como se o principal a ser observado fosse o fato de serem objetos tecnológicos feitos com algum tipo de programação que dá a aparência de ser um mecanismo de inteligência artificial, mas, sem de fato se aprofundarem nas problemáticas envolvidas nestes tópicos, como, por exemplo, sobre que critérios deveriam ser utilizados para definir uma inteligência artificial, ou se, de fato, é possível considerar uma plataforma de mídia gamificada como uma inteligência artificial.

Entre os trabalhos levantados, somente quatro eram direcionados às questões da arquivologia, os quais traziam apontamentos e elaborações sobre como tratar os jogos digitais enquanto documentos pautando principalmente tópicos quanto à preservação de potenciais acervos de jogos digitais. Devido à baixa quantidade de produções recuperadas dando ênfase aos jogos enquanto atividades em bibliotecas escolares se torna inviável neste trabalho realizar um apontamento conclusivo sobre esse tema.

No entanto, os jogos analógicos por sua vez aparecem em trabalhos mais associados a preservação da memória sobre algum esporte, ou, tópicos relacionados a mediação da informação e aos jogos como possíveis ferramentas para atividades pedagógicas em bibliotecas, principalmente as escolares. Isso sugere a possibilidade do desenvolvimento de pesquisas abordando os jogos enquanto atividades para a mediação da informação em instituições que visam promover a memória, em especial em museus que comportem a apresentação de atividades com propostas lúdicas para seu público.

Delimitar o sentido atribuído à palavra “jogo” dentro do campo da Ciência da Informação, evidencia como ao longo do tempo os termos podem mudar de significados e ajuda a compreender as tendências dos estudos sobre jogos na área. Contudo, a pesquisa apresentada não possui pretensão nem cobertura o suficiente para instituir um significado fixo e global para o termo “jogo” dentro da Ciência da Informação. O trabalho concluído aqui se dispõe como uma base para orientação de possíveis pesquisas vindouras sobre os jogos digitais e analógicos oriundos do campo da Ciência da Informação.

Referências

- ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais, aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011. p. 193.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017. 301 p.
- COSTA, Diego da Silva. **Perspectivas de informação práticas lúdicas: o jogo digital enquanto mediador infocomunicacional**. 2018. 123f. Dissertação (Mestrado). Escola de Comunicação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://ridi.ibict.br/handle/123456789/970>. Acesso dia 15 de fev. 2023.
- DUMONT, Lígia Maria Moreira. **O imaginário feminino e a opção pela leitura de romances de séries**. 1998. 257f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro; Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Rio de Janeiro.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 6º ed. São Paulo: Perspectiva. 1993. 243 p.
- LARA, Larissa Michelle; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Resenha do livro Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem de Roger Caillois. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 179-185, jan. 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277186009_RESENHA_DO_LIVRO_OS_JOGOS_

E_OS_HOMENS_A_MASCARA_E_A_VERTIGEM_DE_ROGER_CAILLOIS. Acesso dia 15 de fev. 2023.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**: Por uma Antropologia do Ciberespaço.. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 216 p.

NEGRINE, Airton. **Simbolismo e jogo**. Editora Vozes Limitada, 2015. 229 p.

ORTEGA, Cristina Dotta. O conceito de documento em abordagem bibliográfica segundo as disciplinas constituintes do campo. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 7, n. esp, p. 41 – 64. 2016a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/118749/116233>. Acesso em 18 nov. 2022.

ORTEGA, C. D. Ordenação de documentos como processo de organização da informação. In: ORTEGA, Cristina Dotta; SILVA, Camila Mariana Aparecida da; SANTOS, Marcelo Nair dos. **Ordenação de documentos na atividade bibliotecária**. Brasília: Briquet de Lemos, 2016b. p. 6-14. Disponível em: [Ordenação de documentos na atividade bibliotecária.pdf \(ufmg.br\)](#). Acesso dia 15 de fev. 2023.

PINHEIRO; Cristiano Max Pereira. BRANCO; Marsal Alves. Em Busca dos Ludemas Perdidos. In: **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. Belo Horizonte, p. 71 - 76, 2008 Disponível em: VII SBGames - Proceedings - Art & Design Track - Full Papers/Technical Posters. Acesso dia 15 de fev. 2023.

REIS, Kallyuonogucharas Araújo; DA SILVA, Raquelly Brenna Régis; DA SILVA, Luiz Fernando Virgínio. Aoga: plataforma mobile gamificada para auxílio na adoção de uma nova metodologia de ensino. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 3, p. 22956-22980, 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/25918>. Acesso dia 01 de abr. 2024.

RETONDAR, Jerfeson José Moebus. **Teoria do jogo**. Editora Vozes: Petrópolis, RJ. 2º ed 2007. 95 p.

RIBEIRO FILHO, Raimundo José; CRAVINO, José Paulo; LOPES, J. Bernardino. Experiência Gamificada na Aula Remota de Matemática com a Plataforma Quizizz. **REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación**, v. 21, n. 3, p. 23-39, 2023. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9004099>. Acesso dia 01 de abr. 2024.

SARTINI, Brígida Alexandre; GARBUGIO, Gilmar; BORTOLOSSI Humberto José; SANTOS, Polyane Alves Santos; BARRETO, Larissa Santana Barreto. Uma Introdução à Teoria dos Jogos. **II Bienal da SBM**, Universidade Federal da Bahia. 2004. 62 p. Disponível em <https://www.ime.usp.br/~rvicente/IntroTeoriaDosJogos.pdf>. Acesso dia 15 de fev. 2023.

SILVA NETO, Jose Ricardo, ARAÚJO, Eliane Pawlowski Oliveira; PAULA, Cláudio Paixão Anastácio. A estrutura dos jogos digitais pela perspectiva da competência e mediação em informação. In: ALVES, A. P. M. **Estudos Avançados sobre Competência em Informação**. Florianópolis: Rocha Gráfica e Editora Ltda, p. 117-139. 2021. Disponível em: <https://nersi.eci.ufmg.br/livros/estudos-avancados-sobre-competencia-em-informacao/>. Acesso dia 15 de fev. 2023.

Recebido em: 30 de janeiro de 2024

Aceito em: 10 de maio de 2024
