

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE
INFORMAÇÃO (CBG)

RODRIGO MOREIRA DA COSTA

OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO DE CONSTRUÇÃO DE
CONHECIMENTO

Rio de Janeiro
2022

RODRIGO MOREIRA DA COSTA

**OS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE CONSTRUÇÃO DE
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação.

Orientador (a): Prof. Dr. Robson Santos Costa

Rio de Janeiro
2022

Ficha Catalográfica

Moreira, Rodrigo
M838j Jogos Eletrônicos como instrumento de construção
de conhecimento / Rodrigo Moreira. -- Rio de
Janeiro, 2022.
38 f.
Orientador: Robson Santos.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Administração e Ciências Contábeis, Bacharel em
Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação,
2022.
1. Jogos Eletrônicos. 2. Bibliotecas. 3.
Informação . 4. Conhecimento. 5. Capital Cultural.
I. Santos, Robson, orient. II. Título.

RODRIGO MOREIRA DA COSTA

**OS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE CONSTRUÇÃO DE
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação.

Rio de Janeiro, ____ de ____ de 20 ____.

Prof. Dr. Robson Santos da Costa
Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação (CBG) da Universidade
Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Orientador

Prof. Me. Nikiforos Joannis Philyppis Junior
Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação (CBG) da Universidade
Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Me. Rafael de Souza Mendonça
Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – IBICT
(UFRJ)

AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter me auxiliado até aqui. O tempo correu como deve ser, os segundos passados por esta universidade foram preciosos em cada instante.

Agradeço às amizades e laços que construí fora e dentro do campus através de estágio e a cada membro docente por todo conhecimento que por mim foi adquirido.

Entre alegrias e tristezas, meus sinceros agradecimentos ao meu irmão e meus pais, Mateus, Wallace e Delaine. Sem o esforço de vocês no passado, não haveria um futuro para que eu pudesse percorrer.

Ao orientador Robson, por ter me guiado nesse caminho árduo e satisfatório que foi essa pesquisa.

Aos grupinhos desesperados e conselheiros: João, Rafaela, Felipe, Tayane, Maria Luiza, Jéssica / Lucas e Beatriz vocês foram incríveis e fizeram desta jornada mais leve.

Nathan e a Cristiane, pelo carinho e a paciência em guiar e definir novos caminhos para clarear ideias deste TCC.

Tereza como uma pessoa que carregarei em memória pelo resto da minha vida

Isabella por me escutar e me dar puxões de orelha e ao mesmo tempo carinho no momento certo e na hora certa.

Pedro e Guilherme como grandes parceiros de irmandade e longa data.

Aos tios e tias e avós avôs, Amo vocês!

RESUMO

Os jogos eletrônicos são um dos principais instrumentos da atual cultura popular em um sentido globalizado. Muitas vezes, os próprios desenvolvedores e, em alguns casos, o próprio jogador (usuário) é capaz de criar ou recriar formas de entretenimento com o uso de informação e conhecimento que estiverem ao seu alcance, podendo disseminá-los pela World Wide Web. Desse modo, esse trabalho objetiva verificar se os jogos eletrônicos podem ser vistos como um instrumento de informação e construção de conhecimentos, agregando capital cultural aos seus jogadores. Em virtude do, muitas vezes, alto custo dos equipamentos, o trabalho sugere que os mesmos sejam usados por bibliotecas – em especial públicas e escolares – como um meio auxiliar para a produção de conhecimento. Para entendermos esse potencial informativo, foram analisados três jogos: Shadow of the Tomb Raider; Persona 5 Royal e Minecraft. Concluimos que os jogos possuem grande potencial informacional e que podem, se devidamente utilizados, agregar valores no processo de aumento de conhecimento e capital cultural dos jogadores/usuários.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Biblioteca. Informação. Conhecimento. Capital Cultural

ABSTRACT

Electronic games are one of the main instruments of current popular culture in a globalized sense. Often, the developers themselves and, in some cases, the player (user) is able to create or recreate forms of entertainment with the use of information and knowledge that are within their reach, being able to disseminate them through the world wide web. Thus, this work aims to verify if electronic games can be seen as an instrument of information and knowledge construction, adding cultural capital to its players. Due to the often high cost of equipment, the work suggests that they be used by libraries – especially public and school libraries – as an auxiliary means for the production of knowledge. To understand this informative potential, we will analyze three games: Shadow of the Tomb Raider; Persona 5 and Minecraft. We conclude that games have great informational potential and that, if properly used, they can add value in the process of increasing knowledge and cultural capital of players/users.

Keywords: Electronic games. Library. Information. Knowledge. Cultural Capital.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	The Last of Us comparativo jogo/série em produção.....	12
Figura 2	A “Cidade Oculta” de Paititi conhecida como “Eldorado”.....	23
Figura 3	Representação do minério cinábrio em Tomb Raider.....	24
Figura 4	Representação do monólito de deus da lua.....	25
Figura 5	Patolli foi um jogo apreciado pelo povo Inca.....	25
Figura 6	Retirar a “máscara” e mostrar sua verdadeira forma.....	27
Figura 7	Ambiente escolar no jogo Persona 5 Royal.....	28
Figura 8	O protagonista e sua Persona.....	29
Figura 9	Star Wars - O Império contra-ataca referência em Minecraft	30
Figura 10	Arquitetura japonesa na Tokyo representada.....	31
Figura 11	The Uncensored Library – a biblioteca sem censura.....	32
Figura 12	Imagem do acervo em vista panorâmica.....	32

SUMÁRIO

1	Introdução	9
1.1	Problema	9
1.2	Objetivos	9
1.3	Justificativa	10
2	Referencial Teórico	13
2.1	O Capital Cultural	13
2.2	Jogos Eletrônicos	15
2.3	Tecnologia da Informação e Comunicação	18
3	Metodologia de pesquisa	20
3.1	Campo de pesquisa	20
3.2	Técnicas de coleta e análises de dados	20
4	A influência cultural e potencial informacional	21
4.1	Shadow of the Tomb Raider	22
4.2	Persona 5 Royal	26
4.3	Minecraft	29
5	Considerações Finais	33
	Referências	35

1 INTRODUÇÃO

Ao analisar o impacto dos contextos onde a sociedade utiliza diversas mídias, principalmente o conteúdo de jogos eletrônicos, a pesquisa se direciona em como estes podem ser uma influência em relação aos comportamentos de seus jogadores e nas informações potenciais que estão presentes nesses jogos – de forma mais implícita ou explícita -, buscamos compreender como estas informações, disponibilizadas em diversos tipos de plataformas e jogos, possuem a intenção de informar e fomentar o consumo destes materiais, podendo levar à construção de conhecimento por parte dos jogadores. É apresentado o conceito de cultura; uma breve conceituação do que são jogos eletrônicos foi feita e de como se dá a apresentação de informações contida neles e o que são as Tecnologias da Informação e Comunicação. Através de uma metodologia de análises e observações de jogos específicos em diferentes plataformas, a saber: Shadow of the Tomb Raider; Persona 5 e Minecraft, foi observado como se apresentam as informações – muitas ligadas às áreas do conhecimento – nesses jogos buscando uma possibilidade de seus usos, enquanto fontes de informação para produção de conhecimento e capital cultural no ambiente de bibliotecas.

1.1 PROBLEMA

Procurando analisar como a adição dos jogos eletrônicos e suas devidas plataformas podem influenciar e produzir conhecimento em usuários de unidades de informação surge o questionamento: os jogos eletrônicos podem ser instrumentos de produção de conhecimento e capital cultural?

1.2 OBJETIVOS

Apresentaremos aqui, nosso objetivo geral e os nossos objetivos específicos.

1.2.1 Objetivo Geral

Avaliar se os jogos eletrônicos podem ser potenciais informativos e meios de construção de conhecimento e capital cultural

1.2.2 Objetivos específicos:

- a) Definir o que são jogos eletrônicos;
- b) Fazer um breve histórico dos jogos eletrônicos;
- c) Discorrer sobre as tecnologias de informação;
- d) Verificar por meio de revisão de literatura como as bibliotecas podem utilizar os jogos eletrônicos em seu espaço.

1.3 JUSTIFICATIVA

A principal ideia deste trabalho é mostrar se os jogos eletrônicos, junto às demais plataformas, podem ser entendidos como instrumentos de disseminação informacional e de construção de conhecimento, sendo, desse modo, um meio de produção de capital cultural – no sentido de Bourdieu – nos usuários de bibliotecas. Segundo um estudo feito pela Library Journal, citado por Yenigun (2013) 15% das bibliotecas americanas já emprestavam jogos aos seus usuários sendo seu público-alvo, em sua maioria, os adolescentes.

Os anos de 2020 e 2021 foi um período marcado pelo afastamento social devido a pandemia da SARS-CoV-2, causadora da COVID-19. A Pesquisa Game Brasil (2021), afirma que 72% de uma população estudada, jogam jogos eletrônicos (pesquisa feita com 12.498 pessoas de 26 estados, incluindo o distrito federal nos dias 7 e 22 de fevereiro de 2021). Na 8ª edição deste artigo, mostrou que 75,8% da população passou a jogar jogos eletrônicos por mais tempo. Esta pesquisa englobou jovens e adultos de ambos os sexos (as mulheres foram a maioria alcançando uma porcentagem de 51,5% dos jogadores entrevistados). Sendo a educação uma das

áreas mais afetadas por essa situação pandêmica, as escolas, universidades, creches e afins, que exigem um contato mais direto das pessoas, criaram dinâmicas por meio da internet, principalmente para não perder todo o conteúdo curricular que já era ministrado.

Em Joinville (SC), uma escola ficou reconhecida durante esse período, por adotar o jogo conhecido como Minecraft. Tal jogo foi utilizado e apresentado aos professores, como uma forma criativa e dinâmica de se ter um contato virtual e online com os personagens, sendo que cada estudante se representava por meio de avatares durante a dinâmica aplicada pelo professor.

Uma das justificativas para o uso do jogo foi a de que o professor e os alunos poderiam de alguma forma, se comunicar e ter um contato, mesmo que limitado, mantendo-se inclusive o foco e a atenção dos alunos no processo de aprendizado. Esse fato se deve ao tamanho interesse que cada estudante demonstrou em relação à realidade do jogo, então, nesse contexto, o professor sentiu que o repasse das informações que desejava transmitir, foi efetuado com maior facilidade por conta desse novo instrumento no ato de ensinar, como um acessório complementar.

Os jogos eletrônicos podem estimular os alunos, principalmente se alguns destes – como o citado Minecraft – forem utilizados de maneira a estimular não somente o conhecimento, mas também a imaginação, pois se trata de um jogo onde o jogador constantemente cria algo. Há, também, a questão da praticidade, que em tempos de limitações causadas pela COVID-19, professores e alunos puderam encontrar uma saída, complementando em alguns quesitos o conhecimento do aluno, sem perdas do conhecimento obtido pelo estudante em anos anteriores.

Segundo Bourdieu (1966 apud NOGUEIRA, 2017, p.103) “[...] Se supõe que a riqueza cultural exerça efeitos valorosos sobre a classificação dos indivíduos nas diferentes hierarquias sociais.” Entendemos que os bibliotecários e as bibliotecas podem se adaptar, buscar e conhecer junto aos seus usuários, os efeitos poderosos de apresentar os jogos eletrônicos com uma perspectiva de aprendizado, junto aos professores. Compreendemos que, em um futuro não muito distante, diversas

bibliotecas, como as escolares, por exemplo, poderão fazer parcerias com os professores, trilhando novas formas de aprendizagem com ferramentas pouco usuais, unindo tecnologia, informação e conhecimento de forma lúdica e espontânea.

Deve-se ressaltar que o uso de jogos eletrônicos exige um investimento que não é viável a toda população, isso porque esses jogos, de grande potencial informativo, exigem aparelhos mais sofisticados como videogames e PCs gamers, podendo ser facilmente adaptáveis para uso em nuvem, com um pagamento mensal ou anual, com a opção de disponibilizar uma quantia numerosa de jogos, aos seus utilizadores, sendo necessária uma banda larga de alta velocidade, com eficiência considerável. Tais custos devem ser levados em consideração, porém entendemos que os benefícios seriam, em longo prazo, superiores, uma vez que os jogos são comprovadamente relevantes para a aprendizagem como embasados por pesquisas de campo da ciência cognitiva (GEE, 2003, 2004).

A própria *cultura pop* abraçou o universo dos games sendo exemplo disso filmes e séries que são produzidos baseados em jogos como: Resident Evil, Uncharted, Tomb Raider, Sonic e, estreando no próximo ano de 2023, a série do jogo The Last of Us.

Figura 1: The Last Of Us: comparativo jogo/série em produção



Fonte: Garotas Geek¹

¹ Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/a-primeira-imagem-da-serie-de-the-last-of-us-da-hbo-e-perfeita/>

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para desenvolver um maior entendimento dos conteúdos que serão abordados se faz necessário levantar os conceitos de cada assunto relevante para o desenvolvimento da pesquisa. Sendo assim, utilizaremos como base estudos sobre o Capital Cultural, Jogos eletrônicos e Tecnologia da Informação e Comunicação.

2.1 O CAPITAL CULTURAL

Antes de começar a demonstrar a ideia de Capital Cultural, buscou-se apresentar primeiramente a ideia de cultura que segundo White (1972, p.23), é um processo de simbolização feito pelo ser-humano para tudo e qualquer coisa que venha ser tangível ou não. Esta afirmação se baseia nas ideias de que a cultura, seja tudo aquilo que esteja ligado às organizações de cunho social, crenças religiosas, ideologias ou até mesmo ferramentas da tecnologia. Socialmente falando, a ideia de cultura se liga às hierarquias sociais, criando, assim hierarquias culturais (CUCHE, 2002), o que influenciará no acesso e produção de conhecimento das pessoas.

Segundo Bourdieu (1966) citado por Nogueira (2017),

o termo “capital”, acoplando-o ao qualificativo “cultural”, para deixar claro que se trata de uma outra dimensão da realidade social, a qual – ainda que menos tangível – implica igualmente na produção, distribuição e consumo de bens (Bourdieu, 1966)

A visão de Nogueira (2017), no que diz respeito ao pensamento sobre capital cultural, pelos olhos de Bourdieu, nos mostra que qualquer que seja a criação apegada aos valores culturais, ela pode nos enriquecer na produção de conhecimento e informação. Podemos assim associar o que Nogueira (2017) diz que os jogos eletrônicos podem ser uma fonte de capital cultural, oferecendo determinados valores culturais.

Segundo Strauss (1950, apud Cuche, 1999):

Toda cultura pode ser considerada como um conjunto de sistemas simbólicos. No primeiro plano destes sistemas colocam-se a

linguagem, as regras matrimoniais, as relações econômicas, a arte, a ciência e a religião. Todos estes sistemas buscam exprimir certos aspectos da realidade física e da realidade social, e mais ainda, as relações que estes dois tipos de realidade estabelecem entre si e que os próprios sistemas simbólicos estabelecem uns com os outros (Cucho, 1950, p. 19).

As histórias presentes nos jogos têm um contraste informacional singular que permite representar diversas situações presentes na realidade criando uma conexão com o jogador, e portanto, se enquadra no que o autor pondera por sistemas simbólicos.

E como um complemento ao que Strauss considera assertivo, podemos citar Bourdieu sobre esses sistemas de cultura, por meio de Nogueira (2017, p.104) que diz que:

Esse conjunto de bens simbólicos abarcados sob a expressão de “capital cultural” pode existir sob três modalidades (EE):

- A. Em seu estado incorporado, apresenta-se como disposições ou predisposições duradouras que se entranham no corpo de uma pessoa, tornando-se suas propriedades físicas (ex.: posturas corporais, esquemas mentais, habilidades linguísticas, preferências estéticas, competências intelectuais, etc.). Esse é para Bourdieu, o estado “fundamental” do capital cultural;
- B. Em seu estado objetivado, configura-se como a posse de bens materiais que representam a cultura dominante (ex.: livros, obras de arte e toda sorte de objetos armazenados em bibliotecas, museus, laboratórios, galerias de arte, etc.);
- C. Em seu estado institucionalizado, manifesta-se como atestado e reconhecimento institucional de competências culturais adquiridas (ex.: o diploma e todo tipo de certificados escolares).

Os jogos possuem potencial e significância na construção de capital cultural por meio das informações abordadas nos conteúdos. A adoção desses jogos eletrônicos em ambientes de bibliotecas pode ser de grande auxílio na produção de capital cultural que é muito limitado segundo Bourdieu citado pela (UNIVESP, 2011) às classes mais dominantes.

2.2 JOGOS ELETRÔNICOS

Para falarmos dos jogos eletrônicos, não podemos deixar de citar o criador da principal plataforma utilizada para o funcionamento dos mesmos, o videogame, em 1966: Ralph Baer, um engenheiro eletrônico alemão que foi para os Estados Unidos refugiado da Segunda Guerra Mundial e criou um equipamento capaz de processar os jogos eletrônicos por meio de sua veiculação através da televisão. Por sua criação é hoje considerado o pai dos consoles de jogos eletrônicos, segundo Riego (2018 apud SANTANA, 2018).

Segundo Santana (2018) o físico americano William Higinbotham, que foi responsável pela primeira bomba atômica, foi o criador do primeiro jogo eletrônico, Tennis For Two, que era exposto em uma tela para ser processado em um computador analógico, simulando um jogo de tênis rebatendo uma bola de um lado para o outro. O mesmo criador do primeiro jogo curiosamente desenvolveu o vídeo game, porém não o patenteou, passando assim o feito e o título de pai dos videogames para o alemão.

Segundo Monteiro (2009 apud RAMOS, 2008): Os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis – ora do bandido, ora do policial ou do médico – o que lhe facilita colocar-se no lugar do outro e refletir sobre os diferentes papéis assumidos

Podemos observar que o uso de jogos eletrônicos possui um grande valor, onde, por meio de uma alternativa imersiva, diferentes pontos de vista na sociedade, podem ser observados, sendo para cada usuário um ponto específico o que cada jogo pode proporcionar ao seu usuário. Isso nos leva a refletir que o bibliotecário pode ser um filtro necessário, para que a informação contida em um determinado game, não seja consumida por pessoas que não estejam adequadas para o conteúdo, pois assim como Ranganathan (1963, p.189) afirma que para cada livro o seu leitor, podemos afirmar que para cada jogo o seu potencial jogador.

Por conta dos estímulos e a forma como os usuários enxergam o dinamismo dos jogos eletrônicos, é possível afirmar que existe um aumento na sua aprendizagem cognitiva, abrangendo a área afetiva e social que está sendo apresentada, sendo possível ultrapassar os limites das salas de aula (SABIN, 2004).

Segundo Santos (2006 p.8 apud MONTEIRO, 2009 p.5) diz:

Os jogos trazem, ainda, importantes contribuições ao desenvolvimento da criatividade ao transportar, para a ficção, situações que poderiam ser vivenciadas no mundo real. Ajuda o aluno a refletir, tomar decisões, fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo aprende-se a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo que é proporcionado o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador.

Como forma de progresso dessas ideias em auxiliar os meios de conhecimento, a *American Library Association* – ALA – afirmou, por meio de Schwartz (2014), que os jogos em contextos educativos têm sido uma opção regular para ajudar a tornar a aprendizagem mais lúdica e envolver os alunos. Mas os impulsos mais recentes para a *gamificação*² procuram expandir a importância dos jogos, de apenas divertidos e envolventes, para mais importantes no ensino de conteúdos, no acompanhamento do progresso da aprendizagem, e na prática de competências.

O jogo, desde a idealização do conceito ao significado da palavra, surge como uma justificativa de ser um entretenimento ao seu público usuário. Para Huizinga (apud MENDONÇA, 2019, p.22):

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito, e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo (HUIZINGA, 2000, p.8).

Com os caminhos enraizados que estes jogos eletrônicos constroem em sua criação, cada um deles são considerados partes importantes que agregam a cultura.

² Do inglês *gamification*, é uma forma de usar elementos comuns dos jogos em situações que não se restringem ao entretenimento.

Disponível em: <https://www.ludospro.com.br/blog/o-que-e-gamificacao>

Desde a criação de vínculos emocionais com o conteúdo que é apresentado dentro dos jogos dada a evolução dos mesmos, as empresas buscam explorar conteúdos e culturas, para obter sucesso em de seu conteúdo (CANDAL, 2018 p.3).

Estes jogos muitas das vezes buscam trazer uma forma de interação única entre a realidade e o virtual.

O estímulo do consumo desses conteúdos podem ser um fator importante para questões educacionais e econômicas de um país, sendo um mercado que cresce constantemente no Brasil e no mundo, com eventos de grande movimento social e financeiro, o que significa que trazer os jogos para dentro de um ambiente como uma biblioteca, atende os requisitos de manter a biblioteca sempre se permitindo estar se atualizando, como segundo Ranganathan (1963, p.241):

Reza a Quinta Lei: ***A Biblioteca é um organismo em crescimento*** [...] chama a nossa atenção o fato de a biblioteca, como instituição, possuir todos os atributos de um organismo em crescimento. Um organismo em crescimento absorve matéria nova, elimina matéria antiga, muda de tamanho e assume novas aparências e formas. (RANGANATHAN, 1963, p.241)

O acesso de outros tipos de conteúdo complementa o interesse desses usuários e enriquece de maneira lúdica o conhecimento de temas diferenciados.

Talvez a maior “rivalidade” dos jogos eletrônicos seja a maneira que eles são vistos perante a sociedade, que a enxerga de maneira negativa, sendo constantemente motivo de debate, pois algumas pesquisas abordam que estes jogos incitam os jogadores à violência ou a uma mudança cognitiva quanto à prática de violência, principalmente em relação ao público mais jovem. Para Oliveira (2017 apud Casey e Caudle, 2013) “ Universitários possuem nível mais elevado, portanto já tem mais maturidade para lidar com afetos negativos.” Porém se observarmos a avaliação da APA (2015 apud OLIVEIRA et al 2017, p.1179) afirma que as influências dos jogos violentos não são um único fator, mas que um acúmulo de fatores pode levar a comportamentos de agressividade e violência.

Os jogos quando utilizados com uma indicação ou com alguém especializado aconselhando podem se tornar uma experiência mais proveitosa. No espaço da biblioteca, o bibliotecário pode fazer esse papel como mediador da utilização deste conteúdo.

Muitos jogos estão buscando incorporar princípios de aprendizagem, e segundo Gee (2009 p.167-178) A informação deveria funcionar como o mecanismo dos jogos, quando eles enviam a informação “no momento certo” – ou seja, quando os jogadores precisam, não sendo semelhante aos livros didáticos que são pouco eficientes quanto a isto.

2.3 Tecnologia da Informação e Comunicação.

Logo depois da alta na chegada dos computadores, que é considerado o maior meio de se interagir com o mundo devido ao advento da internet, os videogames foram aos poucos avançando e entrando no mesmo caminho, já que em suas futuras gerações, foram adicionados meios para que os *consoles*³ estivessem conectados à rede. Segundo Berghetti (2016, p.5) citando (COLL; MONEREO, 2010, p. 51-52). “Sem dúvida a nova ferramenta tecnológica mais estudada no que se refere ao impacto no desenvolvimento cognitivo, social e emocional, é a dos videogames [...] por que foi a primeira relacionada com os computadores que entrou na vida de crianças e adolescentes”.

Assim como indicou Fonseca (2018, p.73 apud SAMPAIO. 2021, p. 59)

A cognição humana não é apenas o produto sofisticado dos substratos ou das regiões cerebrais mais recentes e mais evoluídas, mas também do entorno social e cultural, resultando das interações mutuamente desenvolvidas no seio das inter-relações entre os indivíduos mais experientes e inexperientes. Em outras palavras, o social é a origem da cognição, pois embora o cérebro seja a matéria prima para o desenvolvimento, ele não é a sua origem. (SAMPAIO, 2021 p. 59)

³ Consoles são conjuntos de equipamentos específicos compostos por visores compatíveis e seus respectivos componentes cujo objetivo é auxiliar a comandar um sistema.

Essas tecnologias possuem um grande poder de representação e com os avanços tecnológicos, elas representaram ainda mais potencial informativo, assim como a utilização dos Oculus Rift, os óculos de realidade virtual.

É importante ressaltar que o bibliotecário deve utilizar da mediação para a utilização desses jogos, como VYGOTSKY (2018 apud SAMPAIO, 2021 p.60.), “pois se faz necessário um processo de mediação, caracterizado pela redação do ser humano com o ambiente em seu redor. Com base nisso suas funções psíquicas superiores se desenvolvem. ” Pois todo tipo de conteúdo em alguma instância altera suas atitudes e é importante saber o que se deve permitir ser disseminado.

Segundo a American Library Association (2015):

A gamificação, a aprendizagem baseada em jogos e o jogo podem representar desafios. Pode ser aplicado em excesso, com os utilizadores que acreditam que a simples aplicação de “recompensas de jogo” (pontos, nivelamento, distintivos) tornará as atividades mais interessantes e exequíveis. Os jogos, especialmente os jogos de videogames, podem revelar-se viciantes, o que mesmo no contexto da educação pode revelar-se prejudicial. [...]

Os bibliotecários precisam ter o conhecimento desses tipos de contextos, para controlar o fluxo desses conteúdos, sendo uma brecha para que consigam motivar o consumo não somente de outras fontes de conhecimento e informação, mas também de livros.

É correto afirmar que de fato é empolgante ter em mente que devido à globalização, os jogos de características multiplayer sejam mais facilmente utilizáveis por uma gama maior de pessoas. Porém, deve ser notada uma maior possibilidade, pela falta de informação quanto à excessividade da utilização destes mesmos conteúdos podem ser notoriamente nocivos em contextos da criação de novos vícios fazendo uso inadequado destes jogos por longos períodos, frisando no pensamento de Sorj (2003 apud OLIVEIRA et al 2017, p. 1180) “[...] a exclusão digital não está relacionada somente ao acesso à tecnologia, mas também à falta de capacitação para usufruir de seu potencial. ”

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

Os procedimentos e suas metodologias adotadas para a pesquisa serão abordados nos tópicos abaixo. A partir das definições do campo da pesquisa com base nos objetivos formulados para se chegar aos resultados. Objetivos estes que foram fundamentados em questionamentos em relação ao potencial informativo e de produção de conhecimento dos jogos eletrônicos.

3.1 CAMPO DA PESQUISA

Como forma de aprofundamento e buscando dados que possam desenvolver de forma clara e objetiva a pesquisa, foi definida que a metodologia ideal para o prosseguimento seria a exploratória, onde consequentemente poderia ser feita uma obtenção de dados, fundamentalmente trabalhada com os jogos que foram definidos para a pesquisa, sendo eles, Shadow of the Tomb Raider, Persona 5 e Minecraft. Observamos como utilizar esses jogos, em que plataformas estão presentes e facilidades de acesso às mesmas.

3.2 TÉCNICAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Para o acesso do conteúdo, selecionamos os jogos Shadow Of Tomb Raider, Persona 5 e Minecraft, sendo utilizado a leitura de artigos para história e definição dos mesmos, e, na prática, realizando uma jogabilidade com o intuito de realizar buscas de elementos que entendemos relevantes para a pesquisa, com isso utilizamos o videogame através de uma plataforma específica, sendo ela o console PlayStation 4 e, conjuntamente aos textos, o uso de materiais produzidos pela plataforma Youtube, uma maior clareza e objetivismo quanto à proposta principal da pesquisa.

4 A INFLUÊNCIA CULTURAL E POTENCIAL INFORMACIONAL

Como anteriormente citado, os jogos eletrônicos se tornaram algo de extrema pluralidade e influência cultural, muitas das vezes até no modo que nos vestimos como observamos com (CANDAL, p.3), tamanha proporção pode ser medida nos grandes sucessos de jogos de relevância na comunidade gamer. Podemos observar pelo tamanho da procura por eventos de características gamer no Brasil, como a GameXP, Brasil Game Show, CCXP entre outros nomes de relevância, sendo atração no universo da cultura pop. Como entretenimento é um grande mercado econômico, segundo o site comexdobrasil (2021), a pesquisa feita no dia 6 de outubro de 2021, o Brasil é o líder de lucratividade no comércio de jogos na América Latina, ficando apenas em 13º mundialmente.

Embora o consumo esteja elevado em comparação aos nossos países vizinhos, a produção destes mesmos jogos ainda é menor do que em países de ponta. Mesmo com baixo investimento na área, o Brasil ainda consegue números positivos por conta da criação de um projeto de incentivo a desenvolvedores de jogos no Brasil chamado *Projeto Brazil Games*⁴ A iniciativa gerou um saldo de 53 milhões de dólares no ano de 2020.

Enquanto o nosso país engatinha na criação desses jogos de maior riqueza em relação a conteúdos e atratividade, abordaremos jogos de sucesso criados em países mais desenvolvidos na área gamer, com uma popularidade alta nesse mercado, e que consideramos relevantes em valor informacional e cultural

Primeiramente, como uma das referências em jogos de exploração no universo dos games, a arqueóloga Lara Croft, protagonista do jogo **Shadow Of Tomb Raider**,

⁴ Projeto Brazil Games é um projeto sem fins lucrativos, criado pela ABRAGAMES, Associação Brasileira das desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, em parceria com a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), com o objetivo de fortalecer a indústria brasileira de jogos digitais, capacitando e criando oportunidades de negócios para as empresas brasileiras no mercado internacional. Disponível em: <https://portal.apexbrasil.com.br/noticia/brazil-games-e-o-novo-nome-do-projeto-de-exportacao-da-abragames/#:~:text=O%20Projeto%20Setorial%20de%20Exporta%C3%A7%C3%A3o,fortalecer%20a%20ind%C3%BAstria%20brasileira%20de>

seguido com o sucesso do público infantil e juvenil o **Minecraft** e finalizando com o jogo mais premiado de J-RPG, **Persona 5 Royal**

4.1 SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft, é uma personagem muito conhecida no universo dos jogos eletrônicos. Ela faz parte da Saga Tomb Raider, que é referência nos jogos desde o início dos anos 2000, quando fez sua estreia nos consoles de aventuras que juntam ação e conhecimento de uma vasta pluralidade cultural quando se trata do tema exploração, caracterizando-se como um jogo de ação-aventura, embora não sendo um jogo de caráter educativo, sendo o público alvo, os jovens e adultos.

Em seu último jogo, desenvolvido pelas empresas Eidos Montréal, Nixxes Software e pelos estúdios Square Enix, Feral Interactive e Square Enix Europe e, lançado em 2019, Shadow Of Tomb Raider traz Lara Croft de volta à ativa para o último desafio de sua trilogia de jogos, onde encara novamente a comunidade secreta reconhecida como *A Trindade*, grupo que percorre o mundo inteiro em busca de itens lendários que podem mudar o curso da humanidade.

Sendo o mais recente jogo da arqueóloga, artefatos ligados aos Deuses da Lua Ix Chel e Chac Chel, relacionando conjuntamente a outras referências da cultura Maia, Inca e Asteca que são encontradas na exploração do jogo pelo jogador, através de selvas, templos tumbas e vilarejos do povo local retratado no país sul-americano, Peru.

Durante o jogo, observamos o potencial que um jogo eletrônico demonstra na ambientação local, juntamente com a caracterização dos personagens junto da história que é demonstrada na imersão que o jogo proporciona, tendo como exemplos de pluralidade cultural desde comportamentos até a caracterização dos moradores locais.

É importante salientar que a cidade representada, é a cidade mitológica dos incas, mas representada de maneira mais naturalista pelos desenvolvedores do jogo,

se tratando de Paititi, mais conhecida como a cidade de Eldorado, cidade que se acredita ser coberta de ouro e de ter sido povoada por um povo mitológico que seria de outro plano astral segundo sua lenda.

Para os criadores, foi retratada apenas como uma cidade oculta como na imagem a seguir:

Figura 2 - A “Cidade Oculta” de Paititi conhecida como “Eldorado”



Fonte: (SMITH, 2018)

Os artefatos encontrados enquanto os jogadores exploram as regiões do jogo, fazem, em alguns casos, alusão ao que realmente era utilizado durante o povo daquela época, sendo alguns deles especiarias, entre elas um minério bastante conhecido, no caso o cinábrio representado na imagem.

Figura 3 - Representação do minério Cinábrio em Tomb Raider



Fonte: (SMITH,2018)

Conseguimos observar o pó de cinábrio, que é encontrado pelo jogador em um momento, onde ele é descrito como um item de produção de cerâmicas, murais, tatuagens e rituais nativos de suas crenças. Em comparação com a realidade, o cinábrio em pó, não continuou usado como material de pintura (corantes) e em ritos religiosos, por ser um item um grau alto de contaminação química, sendo este o mercúrio.

Em uma pesquisa publicada pelo Folha de São Paulo, realizada por Americanos, Alemães e Canadenses, ANGELO (2009) afirma que foi descoberto, a mais de 3.500 anos, que os povos incas e maias utilizavam deste minério, sendo que, poluíam o ambiente onde vivemos atualmente com este minério considerado nocivo para a saúde.

Outro artefato curioso que é considerado um dos jogos mais antigos da América, é o jogo Patolli que aparece na imagem, e que é encontrado como um artefato utilizado pelo povo local. Na internet você encontra versões mais atuais do jogo, mas com a dinâmica semelhante da citada pela própria Lara Croft, quando o tabuleiro é encontrado.

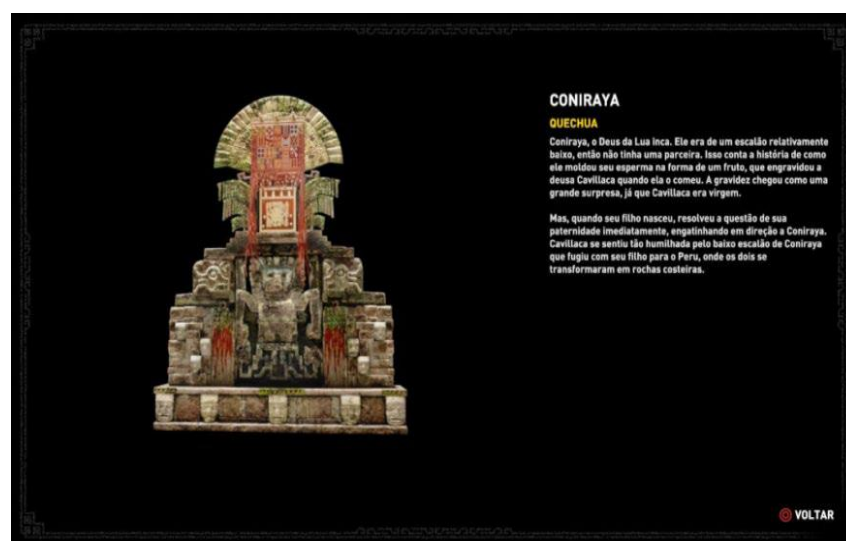
Figura 4 - Patolli foi um dos jogos apreciados pelo povo Inca



Fonte: (SMITH, 2018)

Além de artefatos que contam alguns detalhes sobre a histórica civilização Inca, Maia e Astecas são ilustrados de maneira lúdica e através de monólitos encontrados no jogo, o que seriam os deuses que cada membro daquele povo que eram devotos. Na imagem a seguir conseguimos observar de maneira superficial, como este monólito representa um dos deuses venerados da cultura Maia e Asteca, além de uma breve descrição do mesmo.

Figura 5 - Representação do Monólito do deus da lua



Fonte: (SMITH, 2018)

O jogo está disponível nas plataformas: Playstation, Xbox, Microsoft Windows, macOS, Linux, Google Stadia, Mac OS Classic.

4.2 PERSONA 5 ROYAL

Desenvolvido pela Atlus e P Studio, Persona 5 Royal foi lançado pela primeira vez em 2016, sendo ele este o último dos 4 jogos da série já lançados, é um *spin-off*⁵ do mesmo universo do jogo Shin Megami Tensei. Ao contrário dos outros jogos da franquia, o quinto jogo da saga Persona fez muito sucesso com seu enredo dramático e marcante, com uma gameplay simples mas com uma boa dinâmica de jogo para os gamers, embora com um método clássico de combate por turno, que não é mais tão comum em jogos de estilo RPG. O jogo Persona pode ser categorizado como um jogo de estratégia, mas não possui características relacionadas à educação infantil, sendo possível mediar somente ao público jovem e adulto.

Para lutar contra os desejos distorcidos do coração das pessoas, um grupo de adolescentes descobre um estranho aplicativo que surge em seus smartphones, que mostra uma realidade paralela, onde conseguem enxergar a verdadeira forma das pessoas que estão em seus arredores no dia a dia.

Para o desenvolvimento da trama, foi adotada intrinsecamente a psicologia analítica de Carl Gustav Jung, para Jung (apud OUTROCASTELO, 2017) “Persona está associado ao comportamento de contato com o mundo exterior, dada a necessidade de adaptação às exigências do meio social onde elas vivem”, as personagens necessitam mostrar quem eles realmente são, pois por muito tempo se deixaram presos, utilizando suas máscaras

Na imagem observamos o protagonista do jogo pronto para se libertar dos costumes ou até mesmo pensamentos reprimidos, devido aos padrões que lhe foram impostos, ou seja, libertar a persona que habita em seu interior em momentos de conflito.

⁵ Spin-off, também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo. Disponível em: <https://www.significados.com.br/spin-off/>

Figura 6 - Retirar a "máscara" e mostrar sua verdadeira forma



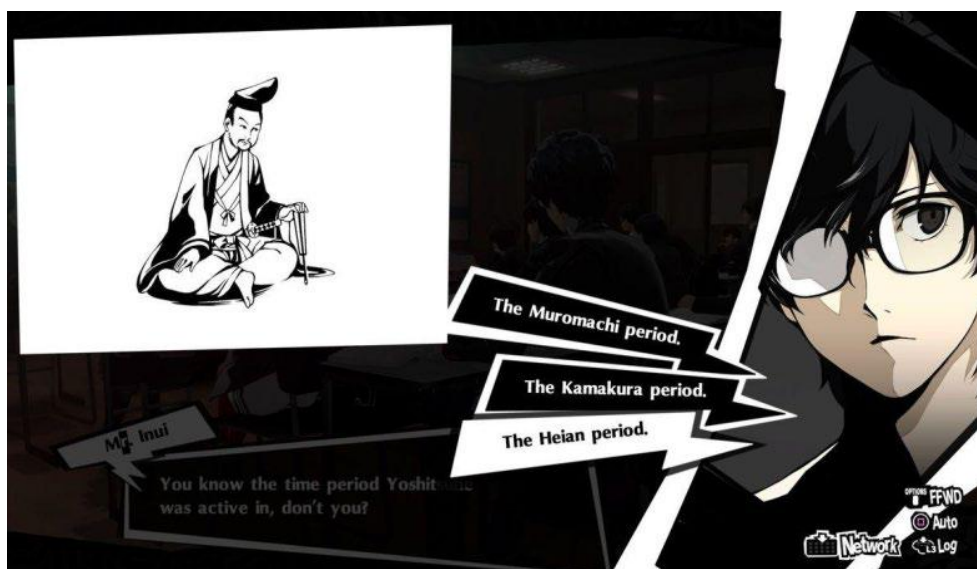
Fonte: (MAEDA, 2020)

O personagem principal também possui suas tarefas e responsabilidades fora do universo cognitivo, em ambientes escolares, atividades junto dos seus amigos em visitas a parques recreativos, museus e fazendo parte do cotidiano da vida do jovem, que está em fase de adaptação à cidade de Tóquio.

Neste ponto, podemos observar diversos tipos de conhecimentos, em especial os de caráter das Ciências Sociais no ambiente escolar e cultural do país asiático, assim como aspectos ligados ao campo da História.

Na imagem abaixo, conseguimos observar o protagonista sendo questionado pelo professor sobre o período histórico japonês em que o homem retratado, Minamoto Yoshitsune, era associado e as eras japonesas cogitadas como resposta.

Figura 7 - Ambiente escolar no jogo Persona 5 Royal



Fonte: (MAEDA, 2020)

Ao confrontar seus receios de demonstrar sua verdadeira personalidade, o protagonista e, conseqüentemente, outros personagens da história, trazem suas verdadeiras formas, através de uma “invocação” para enfrentar os inimigos que são representados como as “sombras”, que são como as personas, sendo elas entendidas como segundo Jung (apud OUTROCASTELO, 2017)

Arquétipo associado às virtudes e defeitos de caráter que o indivíduo desconhece existir em si mesmo.
Uma pessoa tende a projetar sua sombra nos outros e negá-la em si mesma.

Em momentos de crise os personagens do jogo ativam sua persona para enfrentar as sombras que as cercam como na imagem seguinte.

Figura 8 - O protagonista e sua Persona



Fonte: (MAEDA, 2020)

Podemos entender que Persona 5 Royal escapa apenas de ser um RPG, para ser um jogo com grande potencial informativo e reflexivo - adentro ao campo de conceitos da Psicologia, como a própria Persona - Isso ocorre em um contexto geral em meio ao caos em que a sociedade japonesa é retratada, com suas dificuldades diárias, Persona 5 é uma obra única e que pode ser usada de vários modos em um processo de ensino.

Persona 5 Royal chegou em 2020 sendo exclusivo para Playstation e lançado primeiramente para a plataforma Playstation 4 e 5. Em 2022, foi anunciado pela Xbox, Nintendo e para PC.

4.3 MINECRAFT

Minecraft é o jogo mais popular já lançado para PC, chegando a outras plataformas como Playstation, Xbox, Java, Fire OS, Android, IOS, Nintendo, Windows e Linux

Um jogo com características inicialmente simples, mas com muito potencial imaginário, o jogo Minecraft, foi criado pelo sueco Markus Persson, tendo como foco a construção e quebra de objetos diversos em blocos. Depois de se mostrar um grande sucesso, o jogo ganhou atualizações e recebeu parcerias grandiosas com a criação de conteúdos digitais de marcas mundialmente reconhecidas, como a Disney, Pixar e marcas como Jurassic Park e Star Wars, como mostra a imagem.

Figura 9: Star Wars - O Império contra-ataca Representação Minecraft



Fonte: (PERSSON et al, 2021)

Além de ser referência para um público infantil, Minecraft ainda consegue despertar o interesse de pessoas mais jovens e alguns adultos, com um nível de alcance muito mais elevado, atingindo todas as camadas da chamada “cultura nerd”. O game possui uma vasta possibilidade de criações como citada anteriormente na pesquisa, onde professores e alunos adotaram o jogo, como uma plataforma para estudo, criando a escola no ambiente virtual junto aos estudantes (VIGAS, 2021).

Minecraft é o típico jogo que podemos aplicar em salas de aulas e bibliotecas e categorizá-lo como um jogo educativo para todas as idades, pela possibilidade de estimular a criatividade. Devido sua variação, nos mostra que o jogo possui um poder ilimitado quando se trata de agir com imaginação, sendo possível citar como exemplo a possibilidade criar representações de cidades reais dentro do jogo. Na imagem a seguir podemos observar localidades e estruturas japonesas representadas pela

cidade de Tokyo, construída dentro do Minecraft, onde este mesmo conteúdo pode ser obtido gratuitamente, quando o jogo é adquirido pelo jogador.

Figura 10 - Arquitetura Japonesa na Tokyo representada



Fonte: (PERSSON, 2022)

Um dos pontos mais relevantes para um profissional da informação, é levar uma informação que seja válida para que seja disseminada a informação de utilidade pública e sem censuras.

Em Minecraft foi criado um mapa de uma enorme biblioteca inspirada na biblioteca de Nova Iorque, com a função de combater a desinformação, e a censura de países como Egito, México e Rússia. A biblioteca digital encontrada em Minecraft possui livros e artigos que foram proibidos em diversos países que não possuem uma liberdade de imprensa fortalecida.

O projeto que foi idealizado pela ONG Repórteres Sem Fronteiras, capitaneado pelo diretor de arte DDB Germany Sandro Heierli buscou atingir os jogadores entre 15 e 30 anos, em especial de países com censuras dentro da internet e instigá-los a trilhar o caminho do jornalismo independente (FINNEY, 2021).

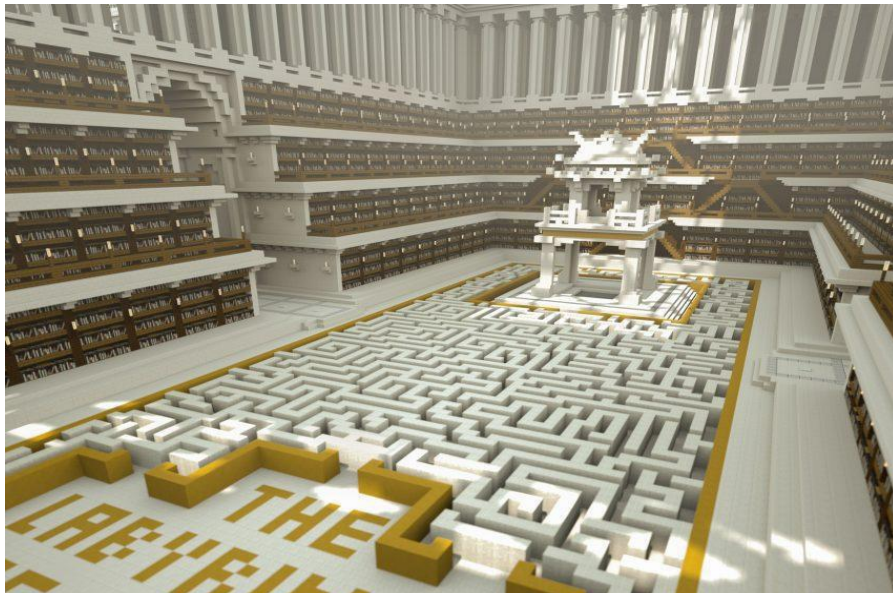
Nas imagens 11 e 12 conseguimos observar a majestosa biblioteca feita com 12,5 milhões de blocos, com a participação de 24 jogadores especializados nesses tipos de construções de 16 países.

Figura 11 – The Uncensored Library – a Biblioteca sem censura



Fonte: (THE UNCENSORED LIBRARY, 2021)

Figura 12 - Imagem do acervo em vista panorâmica



Fonte: (THE UNCENSORED LIBRARY, 2021).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatando-se os fatos de que as tecnologias de informações auxiliarem e continuam fazendo progresso na disseminação a longas distâncias de informações em tempo real, os jogos eletrônicos, nas mais diversas plataformas, como o videogame, smartphone, tablet e computadores, elevam os jogos eletrônicos para um novo grau de relevância na modernidade. A visão da biblioteca de um jogo virtual, como é o caso do Minecraft, é um fator trivial para a utilização destes meios para alcançar uma liberdade que em situações como as dos países que são contrários à liberdade de imprensa, ou em certas populações, sem liberdade de escolhas.

As tecnologias da informação e comunicação estão cada vez mais presentes no nosso dia-a-dia, inclusive nas plataformas de jogos eletrônicos, observamos o quão útil foram os jogos durante o momento de pandemia, onde o jogo Minecraft em um servidor on-line uniu diversos alunos junto do seu professor para momentos de aprendizado em sala de aula dentro de um jogo, sendo esta tecnologia importante para a transmissão de conhecimento para estes alunos.

Dados os seus conceitos e até mesmo a justificativas citadas, observamos que os jogos eletrônicos devem ser considerados ferramentas que podem auxiliar no ensino de uma geração, com um potencial informativo além do que de fato é geralmente entendido por pessoas que “julgam o livro apenas pela capa”. Dependendo do modo como são usados, os jogos são capazes de se colocar em posição de encorajamento e posicionamento inclusive a causas sociais e políticas. Podemos citar como exemplo, *The Last Of Us - Parte II* fez de sua personagem principal uma representação feminina de força e representatividade na luta contra a homofobia, sendo capaz de fazer uma apresentação da pluralidade cultural.

Assim como em *God Of War*, onde, em sua última versão, observamos a representação lúdica do universo Nórdico, com criaturas e deuses mitológicos e

ambientações diversas. Como uma biblioteca poderia explorar esses grandiosos exemplos?

Ranganathan deixou claro, para as futuras gerações em sua quinta lei, que a biblioteca é um organismo vivo, e sempre se adaptando ao contexto em que ela está inserida, se tornando um novo ambiente. A inserção dos jogos eletrônicos dentro das bibliotecas pode ser o caminho para novos métodos de ensino.

Por ser uma das ciências mais antigas do mundo, a Biblioteconomia, assim como a Ciência da Informação, com o estudo da informação ligada aos avanços tecnológicos podem analisar os jogos eletrônicos como um caminho para o futuro das bibliotecas, sendo eles uma fonte, um suporte para a formação de cidadãos com um capital cultural mais rico em um futuro próximo.

REFERÊNCIAS

ANGELO, Claudio. Índio poluía o ar há 3.500 anos no Peru. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 19 maio 2009. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ciencia/fe1905200901.htm>. Acesso em: 3 abr. 2022

BERGHETTI, Ademar. Game, Literatura e Aprendizagem: contribuições na contemporaneidade. *In*: Simpósio Nacional de Literatura e Informática, 8., 2016. Rio Grande do Sul. **Anais** [...] Rio Grande do Sul: UPF, 2016.

CANDAL, Camila. **Cultura Mundo e Suas Influências**. p.3, 2018
Disponível em: https://www.academia.edu/49441010/Cultura_Mundo_e_suas_influ%C3%AAsncias_World_Culture_and_its_influences. Acesso em: 30 mar. 2022

CONSUMO de jogos eletrônicos cresce mais de 40% no Brasil em um ano e mercado vê receita aumentar. **Comex do Brasil**, Rio de Janeiro, 6 out. 2021. Disponível em: <https://www.comexdobrasil.com/consumo-de-jogos-eletronicos-cresce-mais-de-40-no-brasil-em-um-ano-e-mercado-ve-receita-aumentar/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

CUCHE, Denys. **Hierarquias sociais e hierarquias culturais**. *In*: ___. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 2002. (p.143-174).

D-1.Produção: UNIVESP, 2011. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal UNIVESP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a3eO6-D4nHo>

ESTUDANTES de SC tem aulas virtuais pelo Minecraft (aulas reais e com professores!). Produção: NSC TV e Rede Globo. Gravação de: Feenix VIGAS. [S. l.], 2020. 1 vídeo (2 min. 45 sec.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xEhhkQ45Uqs>. Acesso em: 27 fev. 2022.

FARIA, Ana Carolina Evangelista et al. Método Montessoriano: **A importância do ambiente e do lúdico na educação infantil**. 1. ed .Revista Eletrônica da Faculdade

Metodista Granbery, [S.l], 12 jan/jun. 2012 Acesso em. 11 abr. 2022. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/NDY2.pdf>

FINNEY, Alice. Minecraft library provides gamers with "a safe haven for press freedom". **DEZEEN**, [S.l], 17 ago. 2021. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2021/08/17/uncensored-library-reporters-without-borders-minecraft-censored-books/>. Acesso em: 12 mar. 2022

GAMIFICATION. In: AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION.[Chicago, 2015].Disponível em: <https://www.ala.org/tools/future/trends/gamification>. Acesso em: 11 abr. 2022

GEE, James. **Bons videogames, boa aprendizagem**. Phi Kappa Phi Forum.v. 85, n.2, 2003,2004. Disponível em: https://grupos.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/855093/mod_data/content/4272/15838-49193-1-PB.pdf

MAEDA, Naoya. **Persona 5 Royal**. Produção: P Studio, Atlus. [S.l.]: Sony Entertainment, 2019. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0177-CUSA17416_00-PERSONA5R0000000.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Jogos Eletrônicos como meio de produção de conhecimento**. Orientador: Robson Santos Costa. 2014. 66 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/251>. Acesso em: 30 jan. 2022

MONTEIRO, Tairine Vieira Barros. **Importância dos Jogos Eletrônicos na Formação do Aluno**. Orientadora: Cláudia Helena dos Santos Araújo.2009. 11 f. Tese (Bacharelado) - Universidade de Ciências Sócio-econômicas e Humanas, Universidade estadual de Goiás, Anápolis, 2009. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Claudia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cludia_Helena_dos_Santos_Araujo.pdf. Acesso em: 3 mar. 2022.

NOGUEIRA, Maria Alice. Capital Cultural. In: CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário Bourdieu**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. cap. 40, p. 103-106. ISBN 978-85-513-0229-3.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de et al. **Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social**. Trends in Psychology, 2017. v. 25, n. 3, pp. 1167-1183. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tpsy/a/9JYCNpvWtFtmWvdVNWdJpcx/abstract/?lang=pt>
Acesso em: 24 fev. 2022

Persona 5 e a Psicologia. Produção OUTROCASTELO. Youtube: [s.n], 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8T0UIXfKfbA>. Acesso em: 2 abr. 2022.

PERSSON, Markus. **Minecraft** Produção: Mojang Studio Et al. Plataformas digitais: Sony Interactive Entertainment Et al., 2011. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP4433-CUSA00744_00-MINECRAFTPS40001. Acesso em: 27 fev. 2022.

RANGANATHAN, S R. **As Cinco Leis da Biblioteconomia**. 2. ed. Brasília, DF: Briquet de Lemos / Livros, 2009. 362 p. ISBN 978-85-85637-38-5

RIEGO, Bruno. **Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos?**. Orientadora: Maria Cristina Zago. - 2018. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) – Centro Universitário UNIFAAT, Atibaia, São Paulo, 2018. Disponível em: <http://186.251.225.226:8080/handle/123456789/127>

SMITH, Heath. **Shadow of the Tomb Raider**. Eidos Montréal, Crystal Dynamics. [S.l.]: Square Enix, 2018. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0082-CUSA10938_00-DEFINITIVE00SIEA. Acesso em: 1 mar. 2022

WHITE, Leslie. **O conceito de cultura**. In__:. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009. p.9-23. ISBN 978-85-7866-012-3.