



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA

EMANUEL JUDÁ BARBOSA MOREIRA VIEIRA ALVES

**PROPOSTA DE INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA CLASSIFICAÇÃO
DECIMAL DE DEWEY BASEADO NA DEFINIÇÃO DOS SEUS GÊNEROS**

Salvador
2025

EMANUEL JUDÁ BARBOSA MOREIRA VIEIRA ALVES

**PROPOSTA DE INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA CLASSIFICAÇÃO
DECIMAL DE DEWEY BASEADO NA DEFINIÇÃO DOS SEUS GÊNEROS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Ciência da Informação, Universidade Federal
da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau
de Licenciado em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Ivana Aparecida Borges Lins

Salvador
2025


EMANUEL JUDÁ BARBOSA MOREIRA VIEIRA ALVES

**PROPOSTA DE INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA
CLASSIFICAÇÃO DECIMAL DE DEWEY BASEADO NA DEFINIÇÃO DOS
SEUS GÊNEROS**


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Ciência da
Informação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a
obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em Salvador/Ba: 12/02/2025


Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente
 IVANA APARECIDA BORGES LINS
Data: 28/05/2025 11:02:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Dra. Ivana Aparecida Borges Lins – Orientadora – UFBA

Documento assinado digitalmente
 JOSE CARLOS SALES DOS SANTOS
Data: 03/06/2025 18:23:18-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. José Carlos Sales dos Santos – Membro Interno Titular – UFBA

Documento assinado digitalmente
 HILDENISE FERREIRA NOVO
Data: 28/05/2025 21:22:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Dra. Hildenise Ferreira Novo – Membro Interno Titular - UFBA

Dedico este trabalho ao meu Deus Jesus,
aos meus familiares e a todas as pessoas
que acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Deus Todo Poderoso e Salvador da minha vida.

Agradeço a minha mãe Bárbara que me guiou e me cuidou em todas as etapas da minha vida, eu só cheguei até aqui por sua causa. Agradeço ao meu irmão Benjamim pelo companheirismo e amizade. E agradeço a toda a minha família, desde a minha avó Bárbara pelo seu acolhimento, aos meus tios Balbino, Augusto e Amilton e as minhas tias Sandra, Ademildes, Fernanda e Elizabeth pelas palavras de encorajamento e de conselhos, aos meus primos Vinicius e Davi e a minha prima Cecília pelas horas de diversão, e agradeço ao meu padrasto Luís.

Quero agradecer a todos os meus professores que eu tive na UFBA e principalmente aos professores do ICI (Instituto de Ciência da Informação), agradecer especialmente à minha orientadora profa. Ivana Lins pela sua empolgação e por acreditar nessa pesquisa, como também gostaria de agradecer aos membros da banca composto pelo prof. José Carlos Sales dos Santos e pela profa. Hildenise Ferreira Novo pela avaliação profissional e de imensa profundidade acadêmica. Quero agradecer a todos os colegas da comunidade estudantil de Biblioteconomia, como também de outras áreas da faculdade que me possibilitaram fazer trocas de conhecimento e pela minha formação acadêmica e política.

Agradeço a todos os irmãos e irmãs e pastores e pastoras da Igreja Batista Moria, pela comunhão em adoração ao Nosso Senhor Jesus Cristo.

E para todas as pessoas que já fizeram parte da minha jornada nessa graduação, obrigado, espero que o futuro meu e de todo mundo seja brilhante e incrível.

RESUMO

Os jogos eletrônicos se tornaram um aspecto importante no modelo de entretenimento humano na sociedade contemporânea e, à medida que evoluíram, com as diferentes experiências proporcionadas, foram criados novos conceitos e práticas inspiradas nesses jogos. A presente pesquisa visou na proposta de criação de uma subclasse dentro da CDD que contemple os jogos eletrônicos a partir dos gêneros que provêm dessa mídia. O procedimento adotado foi o bibliográfico e documental e a análise feita foi do tipo hipotético-dedutivo. Para se chegar ao resultado desejado se apresentou os seguintes objetivos: delimitar os tipos de gêneros de jogos eletrônicos presentes nas lojas digitais em 2024; demarcar quais as definições adequadas para cada tipo de gênero levantado; e por fim sugerir uma subclasse dentro da classe 794 da CDD, que delimite os tipos de gêneros encontrados. Ao final deste trabalho, foi observado uma lacuna na tabela de classificação da CDD em relação a categorização dos gêneros dessa mídia, sendo proposta uma possível nova subclasse que possibilitou ser usada pela Biblioteconomia na construção de acervos sobre o material estudado.

Palavras-chave: Gêneros de Jogos Digitais; Jogos Eletrônicos; Classificação Decimal de Dewey.

ABSTRACT

Electronic games have played an important role in the model of human entertainment in contemporary society and, as they have evolved, with the different experiences provided, new concepts and practices inspired by these games have been created. This research aimed to propose the creation of a subclass within the DDC that includes electronic games based on the genres that provide this media. The procedure adopted was bibliographic and documentary, and the analysis carried out was of the hypothetical-deductive type. In order to achieve the desired result, the following objectives were presented: to delimit the types of electronic game genres present in digital stores in 2024; to demarcate which definitions the guidelines for each type of genre raised; and finally to suggest a subclass within class 794 of the DDC, which delimits the types of genres found. At the end of this work, a gap was identified in the DDC classification table in relation to the categorization of the genres of this media, and a possible new subclass was proposed that could be used by Librarianship in the construction of collections on the studied material.

Keywords: Digital Game Genres; Electronic Games; Dewey Decimal Classification.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sala Gamer da Biblioteca Infantojuvenil Monteiro Lobato.....	28
Figura 2: As crianças se divertindo com vídeo games no Wii, Xbox 360 e Playstation 3 na filial principal da Biblioteca Pública de Nova York na sexta-feira.....	29
Figura 3: Categorias de Jogos da Steam (2022).....	44
Figura 4: Catálogo de Jogos Xbox (2024).....	45
Figura 5: Catálogo de RPG da PlayStore (2024).....	46
Figura 6: Nintendo Store (2024).....	47
Figura 7: Epic Games Store (2022).....	48
Figura 8: Ubisoft Store (2024).....	49
Figura 9: GOG Store (2022).....	49
Figura 10: Electronic Arts (2022).....	50
Figura 11: Battle. net(2024).....	51

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Estudos sobre a temática Videogame	15
Quadro 2: Estudos sobre a representação temática da informação.....	15
Quadro 3: Quadro temporal da história dos jogos e suas mídias.....	27
Quadro 4: Facetas de gêneros de jogos eletrônicos com exemplos de rótulos de gênero representando cada faceta.....	35
Quadro 5: Lojas digitais organizadas por gêneros ou por jogos.....	51
Quadro 6: Relação dos termos de gêneros encontrados nas lojas e quais foram escolhidos na pesquisa.....	54
Quadro 7: Relação dos gêneros de jogos eletrônicos relacionados ao tipo de jogo, estrutura do jogo e interação do jogador.....	55

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

- AACR** - Anglo-American Cataloging Rules (Regras de Catalogação Anglo-Americanas)
- BRAPCI** - Base de Dados em Ciência da Informação
- CDD** - Classificação Decimal de Dewey
- CD-ROM** - Compact Disc Read Only Memory (Disco Compacto - Memória Somente de Leitura)
- CI** - Ciência da Informação
- DRM** - Digital Rights Management (Gestão de Direitos Digitais)
- DVD** - Digital Versatile Disc - Read Only Memory (Disco de Vídeo Digital - Memória Somente de Leitura)
- ESRB** - Entertainment Software Rating Board (Conselho de classificação de software de entretenimento)
- FPS** – First Person Shooter (Tiro em Primeira Pessoa)
- FRBR** - Functional Requirements for Bibliographic Records (Requisitos funcionais para registros bibliográficos)
- IFLA** - International Federation Of Library Associations and Institutions (Federação Internacional de Associações e Instituições de Bibliotecas)
- ISBD** - International Standart Bibliographic Description (Descrição Bibliográfica Padrão Internacional)
- LC** - Library of Congress (Biblioteca do Congresso)
- MARC** - Machine Readable Cataloging (Catalogação legível por máquina)
- MARCXML** - Machine Readable Cataloging in Extensible Markup Language (Catalogação legível por máquina em linguagem de marcação extensível)
- NES** - Nintendo Entertainment System (Sistema de entretenimento Nintendo)
- OC** - Organização do Conhecimento
- PC** - Personal Computer (Computador Pessoal)
- RDA** - Resources Description and Access (Descrição do recurso e acesso)
- RPG** – Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papeis)
- RI** - Repositório Institucional
- SOC** - Sistema de Organização do Conhecimento

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	18
3 ABORDAGENS SOBRE SISTEMAS DE CLASSIFICAÇÃO	30
3.1 Como categorizar informações?	33
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	36
4.1 Método de Procedimento e Nível da Pesquisa	37
4.2 Universo e Amostra da Pesquisa	37
4.3 Técnicas e Instrumentos para a Coleta de Dados e Informações	38
5 PERCURSO DA PESQUISA	39
5.1 Achados da Pesquisa	41
6 ANÁLISE DOS DADOS	43
6.1 A Organização dos Tipos de Gêneros nas Lojas Digitais	43
6.2 A Definição de Gêneros de Jogos Eletrônicos	54
6.3 Proposta de indicação de uma subclasse dentro da classe 794 baseada na CDD para os gêneros de jogos eletrônicos	60
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	65
ANEXOS	70

1 INTRODUÇÃO

A produção do conhecimento humano verificado no atual cenário, configura-se como um modelo incessante de criação, acesso e uso aos conteúdos informacionais e, o seu caráter dinâmico é intensificado pela tecnologia digital. Assim, as ideias e práticas culturais encontram-se em constante aprimoramento, transformando comportamentos e atitudes da sociedade, o que requer do campo da organização do conhecimento uma estruturação de classes conceituais, visando facilitar a busca e recuperação de informação.

Os jogos eletrônicos trouxeram novas formas de se promover o entretenimento no âmbito da sociedade. Uma das fortes características desse inovador formato de diversão é a interatividade da pessoa humana com o universo digital, visto que o modo como a máquina (computador) reage, ou responde às ações do jogador, estabelecendo metas a serem atingidas e provocando sensações cognitivas quase reais. Desde então, formas cada vez mais singulares e diferentes de experimentar os jogos eletrônicos foram criadas, tornando-se um segmento rico culturalmente.

A riqueza dos jogos eletrônicos pode ser observada na sua história, em conjunto com a de tecnologia, muito devido ao processo criativo por trás do desenvolvimento de jogos e, de como essa mídia foi capaz de juntar arte e história para melhorar a interatividade do jogador com o jogo. A medida que os hardwares e os softwares foram evoluindo e, especialmente, na sua força motriz de formar novas comunidades culturais para celebrar, pesquisar e debater essa forma de lazer, sendo considerada atualmente como a 10ª arte.¹

A proposta de se pensar em uma classificação que contemple os gêneros de jogos eletrônicos, visa refletir sobre as diferentes formas que tais jogos podem ser experimentados e acessados em ambientes informacionais, criando uma linha de raciocínio que possa se adequar à Classificação Decimal de Dewey (CDD), já que no referido sistema não existe uma classificação específica para essa temática.

Com esta preocupação, o estudo aqui apresentado, foi em busca de lojas digitais visando identificar quais são os termos empregados para a busca e recuperação de jogos, a partir da categoria gêneros, em suas bibliotecas, ou filtros de pesquisa. A partir da seleção dos termos comuns encontrados nessas lojas,

¹ 10ª arte: numeração tipológica de maior consensualidade sobre a manifestação da arte disponível no mundo, no qual os jogos eletrônicos estão inseridos em décimo lugar.

partiu-se, em seguida, para a busca da definição dos gêneros de jogos eletrônicos tendo como requisito a jogabilidade, para que sejam filtrados e selecionados os termos que se encaixam com essa proposta. Por fim, com a definição dos gêneros de jogos estabelecida, foi consultado a tabela CDD, e a partir das suas regras de notação foi delimitado a classificação devida para cada termo.

Enfatiza-se que os jogos eletrônicos evoluem na forma como o jogador interage com as novas mecânicas disponíveis no mundo digital, promovendo a aparição de novos gêneros e categorias, sendo um fenômeno em processo no entretenimento humano e a Biblioteconomia e Ciência da Informação podem dar contribuições inestimáveis para esse novo paradigma conceitual.

Desse modo, esta pesquisa tem como seu principal **problema** *como propor a criação de uma subclasse dentro da CDD que contemple os jogos eletrônicos a partir dos gêneros que provêm dessa mídia?*

O estabelecimento dos objetivos da pesquisa é imprescindível para o norteamiento dos processos propostos no estudo, como também ajudam a focar o processo metodológico na resolução da sua problemática. Deste modo, o **objetivo geral** do estudo é a proposta de a delimitação de uma classificação no âmbito da CDD para os gêneros dos jogos eletrônicos, considerando o conceito desses diferentes tipos de gêneros, a partir do fator da jogabilidade.

Quanto aos **objetivos específicos**, tem-se o seguinte:

- Delimitar os tipos de gêneros de jogos eletrônicos existentes nas lojas digitais no contexto atual – 2024.
- Propor quais são as definições adequadas para cada tipo de gênero.
- Sugerir a indicação de subclasse a partir da Classe 794, da Classificação Decimal de Dewey (CDD), delimitando os tipos de gêneros e respectivas definições.

A **justificativa** desta pesquisa é referente a constatação de que, apesar dos jogos eletrônicos fazerem parte da realidade lúdica de uma parcela expressiva da população mundial, é uma área pouco explorada pelos atuantes da Ciência da Informação (C.I.) e da Biblioteconomia, apesar de ter sido constatado algumas iniciativas bem pontuais, ainda é um campo bastante pequeno, visto que é uma área de extrema riqueza informacional, tanto por trás da sua história, no desenvolvimento tecnológico como também moldou a forma da humanidade se relacionar com o entretenimento e a prática do jogo.

Haverá definições distintas para autores diferentes, muitas vezes encontradas na internet por entusiastas, como também por profissionais da tecnologia da informação, que trabalham diretamente com design de games, além de que, os desenvolvedores de jogos, quando são permitidos a terem liberdade criativa, podem juntar elementos de diferentes gêneros para criar novas experiências lúdicas, aumentando consideravelmente o escopo dessa classificação.

A investigação do tema, se configura em uma significativa oportunidade para a área da Biblioteconomia trabalhar com esse tipo de cultura do entretenimento, podendo servir como um objeto de estudo válido para a organização do conhecimento dessa arte.

Para o desenvolvimento da pesquisa, traçou-se o desenho metodológico que em linhas gerais é o seguinte;

Trata-se de um estudo de caso, pois está voltado especificamente para um levantamento sobre um sistema de classificação e as formas de conceituar uma classe informacional específica que é o gênero dos jogos eletrônicos.

A natureza desta pesquisa é aplicada pois se baseia em estudos sobre a categorização de gêneros de jogos, e é proposto aplicar esse conhecimento em um sistema de classificação existente com o propósito de organizar uma unidade informacional.

As abordagens são qualitativas por estarem sujeitas a uma análise conceitual profunda do objeto de pesquisa não podendo estar sujeita a uma métrica numérica.

Os objetivos da pesquisa têm um caráter descritivo, no qual procura compreender como estruturar um conceito, e entender como categorizá-los de acordo com as regras de classificação.

Essa pesquisa é voltada para o procedimento bibliográfico para buscar fundamentar a sua teoria por meio de outros materiais científicos já publicados em base de dados digitais, e em parte é documental por buscar informações diretamente de sites de lojas virtuais como fontes de análise para a pesquisa, mas que não passaram por um tratamento científico anterior, sendo este um documento digital.

O caráter de análise deste trabalho é hipotético-dedutivo, partindo de uma premissa: *a partir das regras existentes na CDD, será possível propor uma nova subclasse que contemple os gêneros dos jogos eletrônicos.*

Este trabalho tem sua base teórica em duas vertentes: a primeira voltada para a temática em torno dos jogos eletrônicos e a segunda sobre a representação temática da informação.

A base teórica focada na temática sobre os jogos eletrônicos, partiu da escolha dos autores que tratam dos videogames, a partir das suas diferentes aplicabilidades na biblioteca, como se apresentam na realidade, sendo uma mídia física ou digital e dos seus processos históricos e conceituais. A seguir, no Quadro 1, é mostrada a relação dos autores, tema e título sobre essa primeira vertente.

QUADRO 1 – Estudos sobre a Temática Videogame

TEMA	AUTOR	TÍTULO
Conceitos	Adriana Kei Ohashi Sato (2008) Marcos Vinicius Cardoso (2008)	Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos
História	Lourdes Souza Batista (2018)	Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos
	Edson Godoy (2014)	Em 1987 surge o PC Engine/Turbografx-16, 1º videogame a usar CD no mundo
	Filipe Salles (2021)	Do primeiro computador do mundo até hoje: a história da Informática
	"NeverKnowsBest" (2023)	The Entire History of Video Games
	Rafael de Souza Mendonça (2019)	Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil
Marketing de jogos	Fernando Luiz Krüger (2005) Giancarlo Moser (2005)	O marketing dos jogos eletrônicos
Mídias físicas e digitais	Jeferson Alveti Moreno (2016)	Estudo sobre as mídias físicas e digitais no mercado de jogos digitais
Jogos eletrônicos na biblioteca	Rafael Ribeiro Rocha (2009)	Os videogames na biblioteca: propostas e reflexões

Fonte: A pesquisa.

Sobre a representação temática da informação segue o Quadro 2.

QUADRO 2 – Estudos sobre a representação temática da informação

TEMA	AUTOR	TÍTULO
Classificação	Alice Príncipe Barbosa (1969)	Teoria e prática dos sistemas de classificação bibliográficas.
	Marisa Brascher (2008) Lígia Café (2008)	Organização da informação ou organização do conhecimento?

	Marcelo Cavalcante Nunes (2018)	Tesouro de videogames.
	Linair Maria Campos (2014) Maria Luiza de Almeida Campos (2014)	A Personalidade e matéria na teoria da classificação facetada.
	Benildes Coura Moreira dos Santos Maculan (2017) Gercina Angela Borém de Oliveira Lima (2017)	Buscando uma definição para o conceito de “conceito”.
	Carlos Alberto Ávila Araújo (2006)	Fundamentos teóricos da classificação.
	Ana Maria Delazari Tristão (2004) Gleisy Regina Bóries Fachin (2004) Orestes Estevam Alarcon (2004)	Sistema de classificação facetada e tesouros.
	Shiyali Ramamrita Ranganathan (1997)	Subject heading and facet analysis. Hidden roots of classification.
	Marcos Luiz Cavalcanti de Miranda (2020) Samantha Alves Rodrigues dos Santos (2020)	A organização do conhecimento no rpg eletrônico por meio de ontologias.
Catálogo	Eraldo Isídio Pereira Júnior (2016)	De Panizze ao RDA: um estudo sobre a evolução da catalogação nos cursos de biblioteconomia no Brasil.
Construção da definição	Adriana Kei Ohashi Sato (2008) Marcos Vinicius Cardoso (2008)	Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos.

Fonte: A pesquisa.

Toda a estrutura narrativa deste trabalho de conclusão de curso (TCC) está disposta da seguinte forma:

Na primeira seção tem-se a Introdução em que se apresenta o tema, o problema, os objetivos, uma breve apresentação da metodologia, uma apresentação dos autores e suas temáticas, além do desenho das seções do trabalho.

Na seção seguinte a abordagem versa sobre o contexto histórico dos jogos eletrônicos, o avanço dos estudos da catalogação e classificação como também de uma breve abordagem da Classificação decimal de Dewey, uma amostragem detalhada da metodologia, como também dos resultados do método de pesquisa.

A última seção é centrada na análise de dados, de acordo com os objetivos específicos delimitados, como a verificação de tipos de gêneros de jogos nas lojas digitais, na definição dos gêneros e na proposta de classificação dos gêneros pelas regras da CDD, por fim, a conclusão do estudo verifica se a classificação proposta

poderá ser a base para que os suportes de jogos eletrônicos sejam trabalhados na Biblioteconomia.

O desenvolvimento deste estudo segue para abordar questões teóricas que contribuíram para que a proposta de delimitar uma classificação no âmbito da CDD para os gêneros dos jogos eletrônicos, considerando o conceito desses diferentes tipos de gêneros, a partir do fator da jogabilidade ocorra no âmbito das bibliotecas.

Ao final da pesquisa, com o conteúdo organizado em 7 capítulos, dado o seu início pela introdução até a conclusão, sendo a partir do seguimento de análise de dados que se centrou na coleta de informações dos termos dos gêneros de jogos eletrônicos em 9 sites de lojas digitais, mostrando a relação de quais termos foram encontrados e selecionando 8 termos baseados no critério da jogabilidade, em seguida, as definições dos termos foram estruturadas baseadas na interação do jogador com o jogo, por fim, ao término das etapas anteriores, a CDD foi analisada pela forma como ordena os termos com os respectivos números de classificação e propõe adicionar os termos selecionados na pesquisa condizentes com a estrutura do sistema Classificação Decimal de Dewey.

Contudo, a presente pesquisa ainda demonstra estar em sua fase inicial, por estar voltado somente a um sistema de classificação (CDD) voltado para bibliotecas, como também surge a necessidade de realizar um estudo referentes aos critérios e regras necessários para se fazer tal mudança na Classificação Decimal de Dewey, além de que necessita de uma troca de informações maior entre bibliotecários e de profissionais de jogos eletrônicos e computadores, com o propósito de que haja um consenso teórico e científico quanto às terminologias e definições dos gêneros de jogos eletrônicos.

Dessa forma, discutir a evolução tecnológica dos videogames ao longo dos anos, e o seu impacto mercadológico e cultural, com destaque específico no mercado estadunidense, japonês e, principalmente, brasileiro é imprescindível, tema que será explorado na próxima seção.

2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Depois da segunda guerra, houve uma evolução crescente na área da computação, impulsionada principalmente pela disputa de informações que aconteceu durante a guerra fria entre os Estados Unidos e a União Soviética, eventualmente essa tecnologia adentrou os espaços de diversas universidades, permitindo que muitos estudantes, professores e pesquisadores testaram ao máximo o potencial desses computadores, apesar de no início as demonstrações desses testes não tivessem a pretensão de serem comercializados, a qualidade desses jogos seria aprimorada e com o tempo teria uma indústria inteira focada nesse segmento.

Alguns dos primeiros jogos criados foram *Bertie the Brain* em 1950, que simulava um jogo da velha contra uma inteligência artificial, como também *Mouse in the Maze* em 1955, criado na União Soviética consistia em um rato dentro do labirinto com o objetivo de encontrar o menor caminho possível para o queijo, e *Tennis Programing* conhecido também como *Tennis for Two* foi criado em 1958, pelo físico Willy Higinbotham.

Tennis for Two, era jogado por meio de um osciloscópio², sendo processado por meio de um computador analógico, o jogo consistia no campo ser uma linha horizontal e a rede, uma linha vertical, a bola aparecia no lado esquerdo, através do controle que tinha um botão e um potenciômetro, o jogador rebatia a bola até o lado do campo adversário (BATISTA, 2018).

O primeiro fliperama comercial foi lançado em 1971, chamado de Computer Space desenvolvido por Nolan Bushnell, trazendo uma nova versão do jogo *Spacewar!*, mais tarde em 1972, o primeiro console³ comercial da história, chamado de *Odyssey 100*, desenvolvido por Ralph Baer, e introduziu jogos como *Table Tennis*, inspiração para o *Pong* da *Atari*. O console Atari 2600, lançado em 1977 foi criado por Nolan Bushnell, iniciando a segunda geração de consoles, chegando a vender 25 milhões de unidades em 5 anos (MACHADO, 2018).

² Instrumento de medida de sinais elétricos/eletrônicos.

³ Computador de pequeno porte que é utilizado principalmente para jogar jogos eletrônicos, são conectados a controles manuais e a uma televisão.

A empresa *Atari*, demonstrou sinais de decadência em 1984, motivados tanto pela falta de inovação nos seus jogos, como também, com a imensa superprodução de jogos que não conseguiram se pagar no mercado, ocasionando um *crash*⁴ na indústria de videogames, (CLUA e BITTENCOURT, 2005) essa situação se reverteu com o lançamento do console *Famicon* no Japão, em 1983, e o console *NES*, nos Estados Unidos em 1985, lançados pela Nintendo, dominando completamente a terceira geração de consoles e compartilhando competitivamente a quarta geração com o console *Sega Gênesis* em 1988. (BATISTA, 2018). Em 1987, surge no Japão o console PC Engine, que foi o 1º videogame a usar CD no mundo.

Em 1989 a Nintendo iniciaria uma nova tendência de consoles portáteis⁵ comerciais com o lançamento do *Game Boy*, com um modelo de videogame muito menor, e com jogos mais simples porém variados, apesar de ter enfrentado forte concorrência no mesmo período com o lançamento de consoles como Atari Lynx, Sega Game Gear e Turbo Express, o GameBoy foi um sucesso comercial, os motivos para isso foram o seu preço baixo, bateria durável, fácil adaptação para crianças e principalmente pelo lançamento do jogo Tetris.

Nos anos 70 começaram a se popularizar os computadores domésticos, nesses sistemas a área dos jogos estavam se desenvolvendo de forma muito diferente dos consoles, sendo impulsionado principalmente por entusiastas da nova tecnologia, em sua grande maioria jovens estudantes, e teria a sua cota de jogos lançados como o lançamento de *Star Trek* em 1971 por Mike Mayfield, que foi um jogo de estratégia baseado em texto, e veio outros jogos semelhantes, com foco no texto, porém com propostas e abordagens diferentes como *The Oregon Trail* em 1971, *Colossal Cave Adventure* em 1976, *Empire* de Walter bright em 1977, mudaria um pouco a tendência com um jogo de guerra baseado em turnos, à medida que os jogos de PC (Computador Pessoal) se popularizaram, o compartilhamento entre os amigos desses títulos cresceu exponencialmente, o que foi um ambiente propício para a pirataria.

⁴ Nas bolsas de valores, um crash, é uma queda abrupta e acentuada dos preços das ações, geralmente provocada por pânico, associado a fatores econômicos subjacentes.

⁵ Console de videogame com tela e controles embutidos e dimensões reduzidas para que possa ser facilmente transportado.

Também nos anos 70 até o final dos anos 90, a única forma de consumir jogos era através de uma versão física, como adquirir um console, e os seus respectivos cartuchos ou CD-ROM que continham o conteúdo do jogo; pelos computadores pessoais; e através dos fliperamas, que através de uma taxa pequena permitia o jogador ter acesso ao conteúdo, com um limite específico de uso (os *continues* disponíveis depois do jogador sofrer uma derrota), todos esses produtos eram vendidos pelas empresas de jogos, através de locadoras e lojas de informática, que faziam o seu marketing através de propagandas na TV aberta, permanecendo assim até mesmo com a popularização dos jogos de computadores que utilizavam o DVD.

Os computadores domésticos começaram a ser comercializados em 1977 com o Commodore Pet, TRS-80 e o Apple II, permitindo que um maior número de pessoas jogassem os jogos como também de desenvolver os seus próprios, permitindo a criação de jogos memoráveis para a época, como *Ultima 1* em 1981 por Richard Garriot, e *Wizardry* em 1981, o que esses jogos tinham em comum era que liberdade da jogabilidade era mais focada, do que a apresentação visual, lembrando que a maioria dos desenvolvedores iniciantes eram jovens estudantes, as diferenças entre o PC e o console foram se distanciando à medida que amadurece o desenvolvimento de jogos, principalmente com o lançamento dos RPG (Role Playing Games)⁶ japoneses como *Final Fantasy* da Squaresoft em 1987.

Os fliperamas voltaram a fama com o lançamento do jogo *Street Fighter 2* em 1991, revolucionando o gênero dos jogos de luta, com foco no combate jogador contra jogador. *Super Mario Bros* foi lançado em 1988 pela Nintendo, e *Sonic the Hedgehog* da Sega lançado em 1991, marcando uma grande rivalidade entre Nintendo e a Sega tanto no âmbito de mercado como também comercial.

Os jogos de PC apresentaram ideias inovadoras na experiência de jogos, demonstrando jogos do gênero 4X⁷ de estratégia com *Civilization* da empresa MicroProse em 1991, Delphine Software ao lançar o jogo *Another World* em 1991,

⁶ Role Playing Game, em português se traduz “Jogo de Interpretação de Papéis” originalmente foi concebido como um jogo de mesa no qual os jogadores assumem o papel dos personagens para elaborar uma história colaborativa com as regras estabelecidas pelo organizador do jogo, nos jogos eletrônicos um jogador pode controlar um personagem ou um grupo no qual avançando nas mecânicas estatísticas, e especificamente os RPGs japoneses são conhecidos por estarem focadas na história principal.

⁷ (*eXplorar*, *eXpandir*, *eXtrair*, *eXterminar*) é um subgênero de jogo eletrônico de estratégia ou de tabuleiro em que os jogadores controlam e evoluem impérios.

apresentou um jogo de ação e aventura com visuais artísticos impressionantes e uma formato único de contar histórias sem diálogo, colocando um cientista para sobreviver num planeta alienígena, como também o jogo *Myst* da Cyan lançado em 1993, demonstrou um resultado impressionante na criação de uma ilha em 3D. *Wolfenstein 3D* (1992) e principalmente *Doom* (1993) foram marcos nos gêneros de jogos de tiro, como também da indústria, ao apresentar a polidez dos gráficos 3D, da jogabilidade, com rapidez nos controles, e nos seus visuais.

Com o lançamento de *Mortal Kombat* (1992), nos arcades e no console da Sega, levantou a discussão da violência dos jogos sendo levado até o senado dos Estados Unidos, com o representante das duas empresas questionados quanto a exposição de menores a violência gráfica dos jogos, por fim esse evento ocasionou na criação da ESRB (Entertainment Software Rating Board), organização responsável por definir um sistema de classificação etária de conteúdo dos jogos eletrônicos na América do Norte, e outros países seguiram a mesma prática de classificação com regras próprias.

Após o rompimento abrupto de contrato da Nintendo, a Sony foi incentivada por seu funcionário Ken Kutaragi, a entrar na indústria de videogames, mesmo com o Sega Saturn sendo lançado 4 meses antes, o lançamento do console PlayStation (1995), com a acessibilidade do preço e do sistema possibilitar um desenvolvimento facilitado para jogos de PC, garantiu uma performance satisfatória nas vendas como também uma biblioteca de jogos impressionante, com lançamentos de *Rayman* (1995), *Crash Bandicoot* (1996), *Tomb Raider* (1996), *Resident Evil* (1996), o Super Nintendo lançado em 1992, continuava forte no mercado naquele período, com jogos como *Donkey Kong Country 1, 2 e 3*, *Final Fantasy VI* (1994), *Earthbound* (1994), *Super Mario RPG* (1996) e *Chrono Trigger* (1995), além disso o lançamento do Nintendo 64 em 1996, apresentando os jogos em 64 bits, com destaque o *Super Mario 64* (1996).

Com o lançamento do jogo *Final Fantasy VII* em 1997, aproveitando da maior capacidade proporcionada pelos CDs e com um orçamento de 40 milhões no desenvolvimento, com história e personagens cativantes e uma apresentação visual superior a qualquer outro jogo na época, esse jogo e diversos outras qualidades garantiram um aumento notável de vendas do PlayStation, junto com o desempenho

do *Nintendo 64*, estavam em uma liderança superior com o *Sega Saturn*, sendo este descontinuado em 1998, e com o lançamento fracassado do *Dreamcast* na próxima geração de consoles, fez a *Sega* desistir em produzir consoles e se focar na produção de jogos.

O jogo *Pokémon* foi lançado no *GameBoy* em 1996, e se tornaria até os dias atuais a maior franquia de entretenimento da atualidade, lançado além de jogos, filmes, anime, jogos de cartas e merchandising. Os jogos de PC ficaram cada vez mais populares, *StarCraft* apresentou uma função multijogador tão atraente competitivamente, que foi o primeiro jogo a se tornar esporte eletrônico na Coreia do Sul, como também essa função multijogador se tornou comum em diversos gêneros de jogos para PC, alguns exemplos são *Unreal Tournamet* (1999), *Quake III Arena* (1999), além de outros jogos single-player marcantes, como *Baldur's Gate* (1998).

Na sexta geração de consoles, o lançamento do *Playstation 2* nos anos 2000, definiu uma liderança estrondosa na concorrência, dando ênfase na qualidade do console para jogos como também a função multimídia do PS2 por um preço baixo, ampliando o público consumidor, além de ter uma grande variedade de estilos de jogos presentes no seu sistema, *Metal Gear Solid 3* (2004), *Final Fantasy XII* (2006), *Kingdom Hearts* (2005), *God of War* (2005) *Shadow of the Colossus* (2005), a *microsoft* em 2001 entrou no mercado de jogos, com o lançamento do *Xbox*, que detinha capacidades técnicas maiores em seu hardware, porém com uma biblioteca menor comparado com o PS2, com alguns jogos de destaque em seu catálogo com *Halo Combat: Evolved* da *Bungie* em 2001, a *Nintendo* lançaria o *Nintendo GameCube*, sendo o seu primeiro console baseado em DVD, tendo jogos como *Luigi's Mansion* e *Super Mario Bros. Melee* no seu catálogo.

O *Nintendo DS* lançado em 2004 e o *Playstation Portable* lançado em 2004, tiveram uma grande disputa de vendas nos portáteis, e apesar da potência gráfica do PSP comparado com o seu concorrente, as parcerias para o desenvolvimento de jogos portáteis do *Nintendo DS*, era melhor consolidada do que o PSP.

A medida que o suporte multiplataforma para os jogos se tornou uma discussão mais recorrente na comunidade de jogadores, tendo porte de jogos do *Xbox* e *Xbox 360* para o PC, como o *Mass Effect* da *BioWare* em 2007, o computador pessoal estava evoluindo no desenvolvimento de jogos eletrônicos, com

o surgimento de novos gêneros de jogos, como o *point and click*⁸ além do aumento do número de jogadores em mecanismos de organização de partidas, somente possível pelo aumento do uso de banda larga, no Brasil, especificamente o uso da banda larga aumentou em 2010, essa evolução beneficiou muitos jogos de FPS⁹ com função multijogador e no cenário do RPG, a categoria de MMO¹⁰ se construiu a partir da proposta de uma enorme população de jogadores no mundo virtual, sendo *World of Warcraft* (2004) da Blizzard Entertainment o maior fenômeno no cenário de jogos online dos anos 2000, chegando a 12 milhões de jogadores dedicados ao mundo virtual.

Com o sucesso do PlayStation 2, a Sony fez do o Playstation 3, sendo o console com as especificações mais altas desse período, como também o mais caro dos seus concorrentes, no Brasil em 2006, seu preço estava em R\$ 7.890, enquanto o seu preço em dólar variava de U\$ 499 a U\$ 599, Xbox 360 foi lançado em 2005 apresentando suporte de interconectividade online podendo baixar jogos digitais na conta e suporte online, Nintendo lançaria o Wii em 2006 no Japão, tendo como destaque um controle de movimento, sendo utilizados para jogos que incentivam os movimentos dos braços, focado em jogos familiares e nostálgicos. O preço do PS3 foi questionado por muitos jogadores por conta do baixo número de jogos principais lançados no seu lançamento, e não entregando as promessas de qualidade gráfica e visual prometidas, vindo a se realizar somente no final da vida do console, como *Uncharted 3* (2011), *Metal Gear Solid 4* (2008), o motivo desse desempenho no lançamento se deu na complexidade de desenvolver jogos para o processador do PS3, enquanto o Xbox 360 lançava clássicos como *Gears of War* da Epic Games (2006), *BioShock* (2006) e *Halo 3* (2007), sendo a Microsoft, através do Xbox, líder na sétima geração de consoles.

Com o console do Wii, a Nintendo cumpriu o objetivo de alcançar diferentes demográficas de públicos, com os jogos focados em esportes e exercícios, além de trazer franquias já consolidadas pelo público como *Super Mario Galaxy* (2007), *The*

⁸ Em português significa apontar e clicar, é uma expressão para jogos de computador que necessitam do mouse para acessar as mecânicas propostas no jogo.

⁹ First Person Shooter, em português se traduz Tiro em Primeira Pessoa, é um gênero de jogo de tiro em que o jogador vê o mundo através dos olhos do personagem principal.

¹⁰ Massive Multiplayer Online, em português se traduz Massivo Multijogador Online, são categorias de jogos criados com a intenção de suportar grande quantidade de jogadores simultaneamente em servidores de acesso online para que possam interagir ou encarar os desafios encarados pelo jogo.

Legend of Zelda: Twilight Princess entre outros, no entanto o console do WiiU (2012) se mostraria incapaz de cumprir as metas de vendas da empresa.

O modo de venda de jogos em mídias físicas começou a ter uma competição com as mídias digitais que eram compradas através de lojas on-line, em 2003, a *Steam* criada pela empresa Valve, apesar de não ser a precursora da disponibilização de títulos no meio digital, foi ganhando espaço e relevância na comunidade gamer a medida que empresas de menores e grandes produtoras, disponibilizavam seus produtos nessa plataforma, popularizando o mercado de mídias digitais (MORENO, 2016).

Com a criação da Steam, houve um aumento no desenvolvimento de jogos por uma ou um pequenas equipes com pouco apoio financeiro de publicadoras, se popularizando o termo “indie game”, alguns títulos para exemplificar essa nova tendência são os jogos *Cave Story* (2004) criado por Daisuke Amiya e *Portal* (2007) pela Valve, devido a esse sucesso, a Microsoft criou o serviço Xbox Live como forma de promover os jogos indie em seu catálogo. Em 2010 a Sony e a Microsoft lançaram as suas versões de controles de movimento com o Xbox 360 tendo o Kinect, e o Playstation 3 com o Playstation Move.

Apesar do baixo desempenho do PS3 no lançamento, foram os jogos exclusivos como *The Last of Us* da Naught Dog em 2013 que possibilitaram ultrapassar as vendas do Xbox 360. Ainda que o lançamento do console WiiU tenha tido críticas positivas, acabou ficando para trás da concorrência à medida que a oitava geração se aproximava. A Sony com o PS4 (2013) esteve a frente na oitava geração de consoles, muito vindo da força dos seus jogos exclusivos, tem na escolha de aquisição de console dos jogadores, enquanto a Microsoft através do Xbox One (2013) usou outra abordagem, entregando um serviço que permite ter acesso a jogos selecionados por assinatura, chamado Xbox Game Pass, esse serviço foi lançado em 2017.

Com o fracasso das vendas do WiiU, a Nintendo tentou apostar no melhor dos dois mundos entre qualidade gráfica, portabilidade e alcance dos jogadores mais sérios e mais casuais resultando na criação do seu novo console Nintendo Switch lançado em 2017, vindo junto com jogos de enorme sucesso como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) e *Super Mario Odyssey* (2017).

PlayStation 5, Xbox Séries e Nintendo Switch são atualmente os consoles de maior predominância no mercado de jogos, apesar das críticas frequentes em relação às diferenças gráficas mínimas e com poucas novidades, comparado com a geração anterior, todos os consoles vem apresentado o seu próprio modelo de serviços, como também de biblioteca, ainda que a tendência dos jogos multiplataforma seja uma realidade em sua maioria, os computadores por sua vez apresentam uma lógica de produção diferente dos consoles, ficando popular à medida que permite maior liberdade ao usuário de modificar a máquina.

No contexto brasileiro, as novidades, notícias e produtos relacionados a jogos eletrônicos foram influenciadas totalmente pela mídia norte-americana, muitas das informações disponibilizadas naquele período como as revistas de jogos, e suas análises, muitas vezes eram traduções para a língua portuguesa das análises norte-americanas ou muitas vezes críticas de jogos balizando economicamente uma boa imagem da empresa de jogos para o seu público consumidor, esse cenário foi mudando à medida que criadores de conteúdo independentes, através das redes sociais e sem ligação com o jornalismo editorial, se propõe a entregar uma visão pessoal sobre os videojogos que consomem.

A maior parte do público brasileiro consumidor de jogos eletrônicos não tinha condições financeiras para adquirir consoles, o que ocasionou “práticas de pirataria e clonagem, mediante o período do protecionismo e, atualmente, com a presença oficial de empresas desenvolvedoras de jogos e consoles no país” (MENDONÇA, 2019).

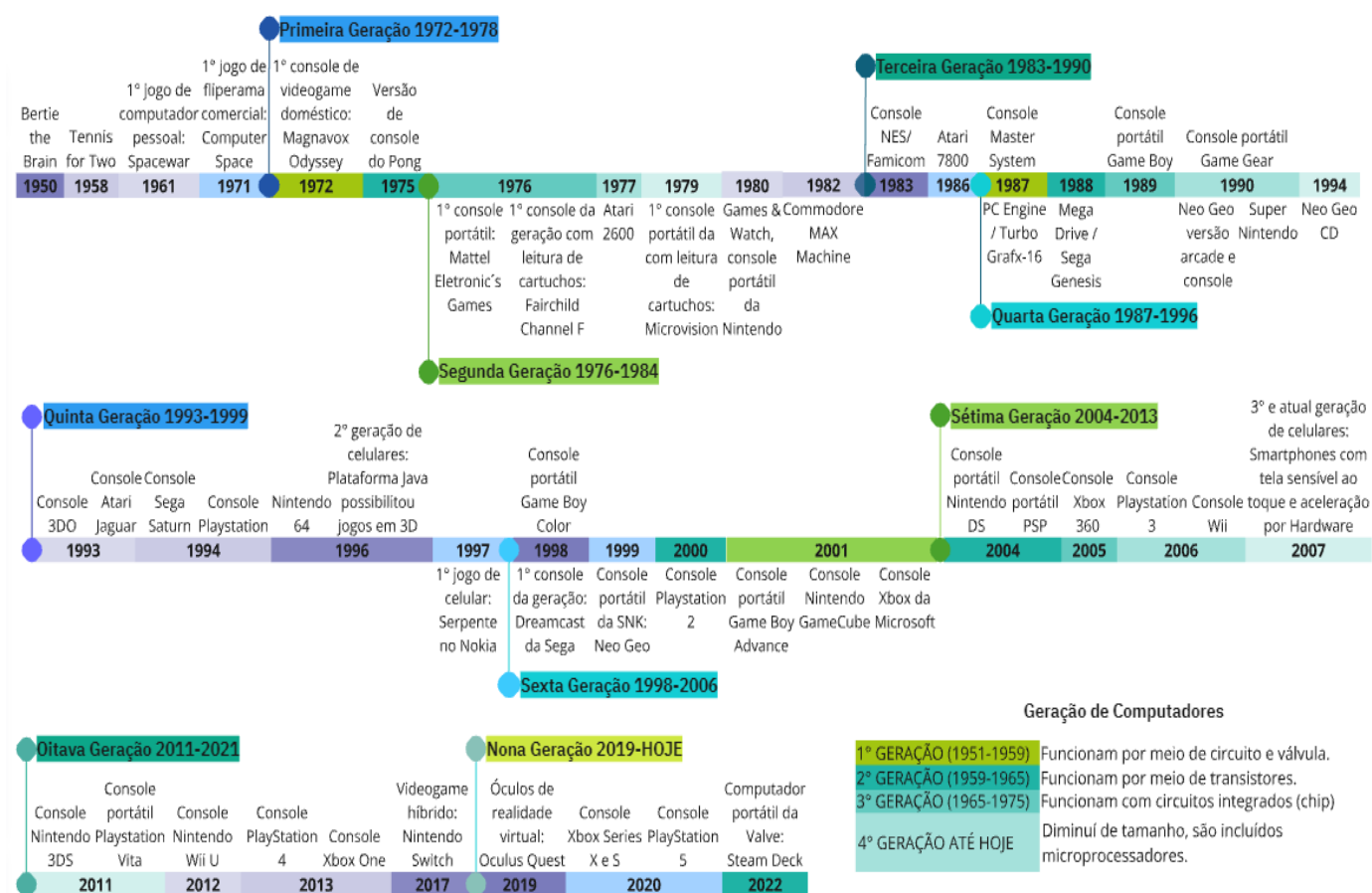
Também foi um ambiente propício para a popularização dos fliperamas sendo iniciado em 1944, com a evolução dos computadores como plataforma de jogos, as Lan houses¹¹ por conta das suas taxas de uso na utilização dos PCs em 1998 popularizaram os jogos de redes online, como também os jogos de celular como Serpente de 1997, um jogo pré-instalado nos aparelhos por ser mais simples, ficou muito popular mesmo para quem não era jogador de jogos eletrônicos.

¹¹ Em português é chamado casa da rede, é um estabelecimento comercial onde os usuários podem pagar para utilizar um PC com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e entretenimento através dos jogos em rede ou online.

Percebe-se então que tanto os jogos eletrônicos como a própria indústria passou por diversos paradigmas em sua história, desde a sua origem como protótipo de jogo eletrônico de tênis nas universidades estadunidenses, até finalmente ter sua entrada no mercado em 1958 com a mesma proposta, tal potencial inicial logo foi seguido por outros marcos no entretenimento como a criação do fliperama em 1971, plataforma responsável por popularizar os jogos de luta nos bares e arcades, enquanto que o primeiro console comercial *Odyssey 100* foi lançado em 1972. Também é possível perceber como essa indústria passou por crises intensas como a da Atari, e passou por uma recuperação inédita com o *Famicon*, desde então diferentes empresas de jogos eletrônicos têm disputado uma grande concorrência entre si nos lançamentos de consoles, com destaque para a *Nintendo* e *Sega* em 1991 e *Playstation* e *Microsoft* em 2010, o Japão teria a *Nintendo* como uma representante importante na indústria de jogos eletrônicos, se destacando nos consoles portáteis e nos jogos acessíveis para diversas idades.

Os computadores domésticos são igualmente essenciais na história dos jogos eletrônicos, pois nessa plataforma surgiram diversas abordagens de jogos criados por desenvolvedores iniciantes, até as próprias empresas desenvolverem jogos para o PC com o passar do tempo, com destaque para jogos de RPG e de aventura baseados em texto.

Com a evolução da tecnologia, e os PCs tendo acesso a uma rede de internet, aumentou as possibilidades de criar novas categorias de jogos, como os jogos de estratégia e os massivos multijogador e online (MMO), a partir também do maior acesso aos computadores e celulares também foi criado lojas virtuais com acesso a mídia digital do conteúdo, ajudando a suprir a demanda pela mídia física de jogos, mas criando outro debate sobre o direito dos consumidores, visto que ter acesso ao conteúdo não é o mesmo quer possuir a propriedade do jogo. Apesar disso, com o surgimento de lojas como *Steam*, os jogos lançados para várias plataformas se tornaram uma exigência comum entre os jogadores.

QUADRO 3 – Quadro temporal da história dos jogos e suas mídias.

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Ao tratar sobre a implicação pedagógica e positiva do videogame para o jogador, Lima (2009) traz um diagnóstico assertivo sobre o ato de jogo, no qual relata: “os jogadores de videogame podem nem perceber, mas enquanto jogam seu jogo favorito, estão realizando diversos processos cerebrais de análise, planejamento e tomada de decisões que irão beneficiá-los também em suas vidas reais.” (LIMA, 2009).

Quanto à Biblioteconomia, ao tratar da produção científica relacionada ao tema de videogames, tem apresentado avanços nas proposições de utilização dos jogos eletrônicos no processo de aprendizado e de conhecimento pedagógico, como também reconhece sua importância cultural no entretenimento da população.

No Brasil, temos exemplos de atividades culturais centradas em jogos eletrônicos, com destaque para a Biblioteca Nacional de Brasília, que em 2024

organizou um torneio de jogos com 11 modalidades de e-sports¹², como também no Estado de São Paulo, em 2022, foram inauguradas 1 sala gamer em 5 bibliotecas municipais, com todo equipamento tecnológico necessário para jogar e um espaço de leitura sobre o assunto videojogos, e em 2023, as 49 bibliotecas do sistema municipal também receberam esse mesmo equipamento.

Figura 1 - Sala Gamer da Biblioteca Infantojuvenil Monteiro Lobato



Fonte: Portal Cidade de São Paulo Cultura

(<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bibliotecas/noticias/?p=33946>)

São iniciativas pontuais mas importantes vindo de estados brasileiros com maior investimento nessas bibliotecas e com maior abertura cultural para essa iniciativa, no entanto, é importante reconhecer que as bibliotecas têm uma abertura maior para jogos de tabuleiro e de cartas que não necessita de equipamentos eletrônicos muito caros, o que demonstra o reconhecimento da existência de um público novo interessado no tópico, sendo o real empecilho o orçamento, segundo Sandrinelli (2013). “Incluir uma coleção de jogos significativa para uma biblioteca já com o orçamento estourado poderia ser um mau negócio.”

Cabe aos profissionais da Biblioteconomia, avaliar a aplicação das atividades culturais relacionados ao assunto como também na possibilidade da construção de uma coleção do acervo específico sobre jogos eletrônicos, verificando as próprias limitações monetárias e as especificidades e limites de cada acervo e região no qual atua.

¹² É um termo que vem do inglês electronic sports, ou esportes eletrônicos, utilizado para definir a modalidade competitiva de jogos virtuais.

Fora do país existem algumas iniciativas que se propõe a adicionar os videojogos como parte integrante e essencial para a biblioteca, na Biblioteca Pública de Houston nos Estados Unidos, ao adquirir consoles portáteis e de mesa, como também uma quantidade expressiva de jogos para serem utilizados no local, teve um aumento na circulação de publicações de 15% a 20%, fato evidenciado pela própria diretora da biblioteca, Sandy Farmer.

Figura 2 - As crianças se divertindo com vídeo games no Wii, Xbox 360 e Playstation 3 na filial principal da Biblioteca Pública de Nova York na sexta-feira.

(Fotos: Suzanne DeChillo/The New York Times)



Fonte: título traduzido pelo próprio autor.

Como também na Biblioteca futurista da Dinamarca, chamada Dokk1, coroada como a Biblioteca Pública do Ano de 2016 pela Agência Dinamarquesa para a Cultura e Palácios, tem em seu interior um espaço chamado 'Arcade games' no qual disponibiliza máquinas de fliperamas, dedicado ao público infantil, com o propósito de juntar tecnologia e diversão a biblioteca, tornando-a um espaço mais acessível e possibilitando a formação de um público novo.

No capítulo seguinte será abordado como os sistemas de classificação evoluíram ao longo do tempo.

3 ABORDAGENS SOBRE SISTEMAS DE CLASSIFICAÇÃO

Com um foco no sistema de classificação, é importante ressaltar as diferenças entre a catalogação e a classificação para os devidos esclarecimentos conceituais, a definição de catalogação dada por (Eraldo Júnior, 2016, p. 21) “tem como função descrever um documento, recurso ou objeto tem como função preparar catálogos adequados e necessários ao usuário e à coleção” enquanto que o conceito de classificação é entendida como um processo mental no qual delimita conceitos e os divide em grupos ou classes, em outras palavras é decidido colocar em “caixas” de grupos conceituais de acordo com as semelhanças e diferenças identificadas na análise dos conceitos (MIRANDA; SANTOS, 2020, p. 110).

A catalogação e a classificação fazem parte central da atuação da Biblioteconomia, no século XIX, enormes avanços se deram nesses dois campos, foram criados sistemas de classificação importante, com ênfase dada em bibliotecários como Ranganathan, de instituições como a Library of Congress (LC) e Mevil Dewey em particular é responsável por desenvolver a Classificação Decimal de Dewey em 1876, Cutter também entregou grandes contribuições nesse campo criando um sistema de classificação, no entanto, o seu trabalho mais importante foi na criação de uma tabela representativa de sobrenomes, ao qual um código numérico é relacionado ao sobrenome de acordo com a ordem alfabética. Houve também, uma enorme produção de regras catalográficas também conhecidas como a “Batalha das regras” com destaque para Anthony Panizzi (1841), Charles C. Jewett (1852) e Charles Amin Cutter (1876), até o surgimento das primeiras regras de catalogação da American Library of Congress em 1886.

A necessidade da classificação se dá pelo apontamento, de que, a linguagem natural do homem social, devido à sua característica diversa de se modificar de acordo com o contexto, poderia dificultar a comunicação do indexador, dos sistemas e de seus usuários, surgindo assim a necessidade de se criar um linguagem documentária, sendo estes sistemas conceituais estruturando quais termos devem ser usados no tratamento da informação, retirando qualquer repetição ou ambiguidade no processo, visando uma melhor representação e recuperação da informação, dentro do bojo das linguagens documentárias estão os sistemas de classificação, como também tesouros, taxonomias e ontologias são responsáveis no controle de conceitos parecidos entre si, na representação dos conceitos por um

termo e nos relacionamentos semânticos entre si, essa definição é tratada por Nunes (2018), como exemplos de sistemas de organização do conhecimento essenciais.

A teoria da classificação facetada, frutos dos estudos por Shiyali Ramamrita Ranganathan, foi criada em 1930 para classificar o acervo da Biblioteca da Universidade de Madras, na Índia (CAMPOS; CAMPOS, 2014), esta teoria é explicada na sua obra *Colon Classification*, como um conjunto de regras que permitiam a atualização das classificações com a adição da representação de novos assuntos, reconhecendo a criação de novos assuntos com o passar do tempo. No tratamento do assunto, Ranganathan o define como o conteúdo retirado do documento, podendo ser dividido em “assunto básico” considerando as suas características dentro de um amplo campo de conhecimento e “assunto isolado”, o termo é tratado fora de contexto, não podendo ser um assunto por si só (RANGANATHAN, 1997a).

A construção de um sistema de classificação facetada é apresentada em três fases. A primeira etapa se trata na construção de conceitos, procurando as suas características verdadeiras relacionadas a sua natureza; minimizando redundâncias e focando na busca de enunciados essenciais. A segunda etapa é centrada no estabelecimento de relacionamentos entre conceitos, no qual determina os tipos de conceitos; a relação entre eles; observar os princípios lógicos de classificação para fundamentar os relacionamentos. A terceira etapa, por fim, se trata da organização do esquema facetado, através da definição do assunto e das fronteiras; levantamento e decisão da ordem de citação das facetas e subfacetas; e agrupamento das subfacetas. (ARAÚJO, 2006)

Para se entender essa etapas da classificação, deve-se entender o conceito de faceta utilizado por (RANGANATHAN, 1997a), no qual o conceitua como “um termo genérico utilizado para ‘assunto básico’ e ‘isolado’”, no qual para Maculan e Lima (2017) considera que a faceta representa um conceito, como também a representação dos conceitos seriam o assunto identificado no documento, enquanto os termos individuais que compõem a faceta são isolados (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004). A divisão das estruturas organizativas dos conjuntos de conceito na Teoria de Classificação Facetada, segundo Ranganathan (1997b) são dadas por

cinco categorias fundamentais: *Tempo, Espaço, Energia, Matéria e Personalidade*, possibilitando sua aplicação nas diversas áreas do conhecimento.

Continuando do tópico de classificação, de acordo com Barbosa (1969), a LC desenvolveu seu próprio sistema de classificação, no fim do século XIX, e apesar das críticas recebidas da arbitrariedade na arrumação dos assuntos em classes, porém manteve sua importância dentro das obrigações dentro da Biblioteca, sendo um sistema distribuído em 20 classes representadas em letras maiúsculas do alfabeto focado na coleção do que no encadeamento dos assuntos. Melvil Dewey, responsável por criar uma classificação na ordem decimal utilizando os números para representar cada classe, com o tempo a CDD se mostrou insuficiente diante das novas necessidades crescentes no seu tempo, que motivou a criação da Classificação Decimal Universal (CDU).

Por parte da catalogação no mesmo século XIX, além da criação de regras catalográficas na língua inglesa, foi também criadas iniciativas para a criação de um código internacional de catalogação, com o apoio de bibliotecários importantes como Fumagalli, Ranganathan e pela IFLA (International Federation Of Library Associations and Institutions), surgiram códigos de catalogação essenciais até os dias atuais como a AACR (Anglo-American Cataloging Rules), e a ISBD (International Standard Bibliographic Description).

Após duas edições da AACR e com o avanço tecnológico da informática e a sua popularização, foi criado o formato MARC, em 1960, com o fim de “proporcionar um registro bibliográfico central para o uso da LC, (...) uma base de dados para os serviços bibliográficos norte-americanos e fornecer à comunidade internacional informações bibliográficas.” (BARBOSA, 1978, apud ERALDO JÚNIOR, 2016, p. 30)”, esse formato foi sendo atualizado até a sua versão final o MARC21 baseado no ISBD e AACR2, ganhando também uma versão para uso em ambiente digital, o MARCXML. A RDA (Resources Description and Access), foi criada em 1998, pois além de padronizar a informação e possibilitar a representação de documentos na criação de base de dados e catálogos no meio analógico e digital, permitia também se utilizar da interoperabilidade nos dados da web do *Linked Data*, sendo capaz de recuperar todos os tipos de conteúdos e mídias disponíveis em diferentes catálogos no ambiente digital da forma mais eficiente para o usuário. (ERALDO JÚNIOR, 2016)

A FRBR (Functional Requirements for Bibliographic Records) é um caso interessante na história da catalogação, pois não se trata de um código de catalogação e não se propõe na descrição dos elementos representativos, é uma metodologia centrada no modelo conceitual do tipo entidade-relacionamento, criada na Ciência da Computação, tendo foco nos elementos: entidades, atributos, relacionamentos. Com as entidades podendo ser os produtos do trabalho intelectual, a responsabilidade em diversos níveis do conteúdo e os assuntos de uma obra; os atributos são o conjunto de características associadas às entidades e os relacionamentos se pautam no vínculo entre entidades, com foco nas tarefas do usuário para atender às suas necessidades informacionais. (ERALDO JÚNIOR, 2016)

Retomando o assunto da classificação, é importante ressaltar que a classificação criada por Melvil Dewey, surgiu a partir da necessidade de organizar sistematicamente os livros de uma biblioteca, de modo que a procura dos títulos fossem identificadas e usadas com a maior rapidez possível, seu sistema consistia em dividir o conhecimento humano até então descoberto com 10 classes, cada qual apresentando 10 subdivisões para especificar o material procurado, além de ter tabelas auxiliares que ajudam a um nível de especificação de assuntos em conjunto com as subdivisões.

Além disso esse sistema de classificação, com o estabelecimento de números ligados a classes, subdivisões e auxiliares, além da explicação contida na própria CDD sobre o seu método de utilização, simplificando a forma como os livros eram organizados, sendo um sistema bastante usada até a idade contemporânea, (BARBOSA, 1969) afirma que o emprego decimal dos números, permitiu a localização relativa dos livros dentro de uma coleção, oferecendo facilidades de uso, expansão e memorização.

Esse trabalho se foca fundamentalmente no Sistema de Classificação Decimal de Dewey em relação ao seu objeto de pesquisa de gêneros de jogos eletrônicos.

3.1 Como categorizar informações?

É importante compreender a relevância de se definir corretamente um objeto, pois é pela definição que dá a compreensão de como uma coisa é percebida e reconhecida por suas características, quando essa etapa é concluída, tem-se a

possibilidade de estabelecer uma categorização, ou seja, em organizar determinados objetos em grupos que compõem propósitos de definições específicas, desse modo o estudo trata de categorizar os gêneros de jogos através do entendimento de como funciona a representação da informação.

Para entrar nesse tópico, é importante entender os gêneros eletrônicos como um objeto informacional que pode ser organizado pelo processo de descrição física e de conteúdo e ser representado como resultado dessas descrições individuais, essa proposta conceitual é tratada por Medeiros e Café, (2008) e serve como base para o entendimento da organização da informação e a representação da informação.

Após o reconhecimento do objeto informacional e da sua representação informacional, entra-se na etapa da organização do conhecimento que tem como fim o acesso e uso da informação, baseando-se novamente pelo conceito proposto por Medeiros e Café (2008), no qual afirma que a Organização do Conhecimento(OC) é um processo de análise do conceito e características desse objeto e como se dará a sua relação com os demais conceitos dentro de um domínio conceitual que abarca assuntos similares e organizados.

Por fim, a categorização da informação que será posta em prática nesta pesquisa, visa reconhecer, definir e representar individualmente alguns tipos de gêneros de jogos, e a partir da análise conceitual das suas tipologias, estabelecer como esses gêneros se enquadram num sistema de organização do conhecimento (SOC), por conta do foco na área da Biblioteconomia o sistema escolhido será a Classificação Decimal de Dewey, por ser responsável por representar a informação, de modo que possa ser recuperada em uma unidade informacional.

Para categorizar os gêneros de jogos eletrônicos, utilizamos as tabelas auxiliares da CDD como forma, língua, tempo e local. A tabela de subdivisão escolhida é a forma, pelo qual segundo Barbosa, (1969) subdividir um assunto pela forma significa subdividi-lo segundo a forma de apresentação do respectivo texto.

Antes de usar a CDD, primeiro será dado um exemplo para a categorização de um gênero utilizando a ontologia como sistema de organização do conhecimento, este exemplo foi retirado dos estudos de Lee et al. (2014) e traduzido por Miranda e Santos (2020) no qual foi escolhido o RPG para essa demonstração, na análise dos gêneros de jogos eletrônicos foram obtidos doze facetas representando as suas

características, que mais tarde seriam representadas como classes e subclasses, sendo estes representados no quadro abaixo obtida pelas autoras:

Quadro 4 - Facetas de gêneros de jogos eletrônicos com exemplos de rótulos de gênero representando cada faceta.

Faceta	Exemplos de focos
Jogabilidade	Ação, luta, RPG, estratégia
Estilo	Sob a jogabilidade “ação” (Beat’em up, Plataforma, Ritmo) Sob a jogabilidade “RPG” (Rogue-Like, JRPG, Western RPG)
Propósito	Educação, entretenimento, festa
Público-alvo	Todos, 12+, MA-17
Apresentação	2D, 3D, baseado em ladrilho, Side-Scrolling
Estilo artístico	Abstrato, retrô, anime
Aspecto temporal	Tempo real, baseado em turnos
Ponto de vista	Primeira pessoa, terceira pessoa, Overhead, perspectivas múltiplas
Tema	Natureza: animais, dinossauros Fantasia: princesas, cavaleiros Esportes: beisebol, basquetebol
Cenário	Espacial: cassino, aeronave, urbano Temporal: medieval, moderno, futurista, steampunk
Tom/atmosfera	Horror, humorístico, sombrio, pacífico
Tipo de final	Finito, ramificado, sinuoso, infinito, pós-jogo

Fonte: Miranda e Santos (2020) adaptado de Lee et al. (2014, p. 130-131).

Ao final da pesquisa das autoras, foram analisadas onze classes de gêneros (Público-alvo estava fora do escopo da pesquisa) e as suas relações ontológicas, foi observado que apesar da riqueza de classes encontradas na representação dos gêneros, ainda não foi o bastante para se configurar num padrão de descrição bibliográfica desta mídia digital, sendo proposta da pesquisa em curso limitar o escopo do gênero para a sua faceta de Jogabilidade, para assim conceitua-lo e propor uma classificação adequada.

No próximo capítulo serão apresentados os procedimentos metodológicos que embasaram o caminho de pesquisa percorrido pelo autor.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de pesquisa norteou o pesquisador nas etapas que devem ser seguidas para responder a atual problemática, e o tipo de metodologia proposta será do tipo bibliográfica-descritiva, pois foi pesquisado nos principais sites de venda digitais das empresas de jogos atuantes no mercado, como também na pesquisa dos termos e conceitos apropriados para a classificação adequada no domínio de gênero para os jogos eletrônicos.

A busca das fontes de pesquisas esteve relacionada ao estudo de sistemas de classificação prestados na área da Biblioteconomia, como também por profissionais da área de informática, especificamente relacionados aos estudiosos na área do design de jogos que trazem as suas próprias concepções quanto ao conceito de gêneros de jogos eletrônicos.

No princípio foram buscadas 12 lojas digitais da mídia de jogos eletrônicos, no entanto, foram constatadas 2 lojas digitais que são revendedoras de chaves de jogos que aplicam o sistema de DRM¹³ de outras lojas digitais para realizar a venda de jogos, por isso as lojas Green Man Gaming e Nuuvem foram consideradas não apropriadas para essa pesquisa.

Trata-se de um estudo de caso, pois está voltado especificamente para um levantamento sobre um sistema de classificação e as formas de conceituar uma classe informacional específica que é o gênero dos jogos eletrônicos.

À natureza desta pesquisa é aplicada pois se baseia em estudos sobre a categorização de gêneros de jogos, e é proposto aplicar esse conhecimento em um sistema de classificação existente com o propósito de organizar uma unidade informacional.

As abordagens são qualitativas por estarem sujeitas a uma análise conceitual profunda do objeto de pesquisa não podendo estar sujeita a uma métrica numérica.

Os objetivos da pesquisa têm um caráter descritivo, no qual procura compreender como estruturar um conceito, e entender como categorizá-los de acordo com as regras de classificação.

¹³ Digital Rights Management, no português é chamado de Gestão de Direitos Digitais, consiste na prática de restringir a difusão por cópia de conteúdos digitais, ao mesmo tempo em que se asseguram e administram os direitos autorais e suas marcas registradas, pelo ângulo do proprietário dos direitos autorais.

Essa pesquisa é voltada para o procedimento bibliográfico para buscar fundamentar a sua teoria por meio de outros materiais científicos já publicados em base de dados digitais, e em parte é documental por buscar informações diretamente de sites de lojas virtuais como fontes de análise para a pesquisa, mas que não passaram por um tratamento científico anterior, sendo este um documento digital.

O caráter de análise deste trabalho é hipotético-dedutivo, partindo de uma premissa: *a partir das regras existentes na CDD, será possível criar uma nova subclasse que contemple os gêneros dos jogos eletrônicos.*

4.1 Método de Procedimento e Nível da Pesquisa

O método de pesquisa será do tipo bibliográfica-descritiva. Bibliográfica pois irá abranger materiais digitais que possuem informações importantes para a pesquisa. Descritiva, pois a pesquisa irá analisar as características desses dados e tentar analisar as suas relações entre as variáveis.

Essa etapa é importante para nortear o leitor, em relação aos tipos de fontes usadas na pesquisa e pela forma como as informações foram interpretadas pelo autor, e norteou a linha de raciocínio do trabalho.

4.2 Universo e Amostra da Pesquisa

Quanto ao objetivo geral tem-se uma pesquisa descritiva, que visa propor a delimitação de uma classificação no âmbito da CDD para os gêneros dos jogos eletrônicos, considerando o conceito desses diferentes tipos de gêneros, a partir do fator da jogabilidade.

O universo explorado se baseou em dados levantados nas lojas digitais de jogos eletrônicos presentes no ano de 2024.

Em relação ao universo e amostra da pesquisa, é imprescindível a sua delimitação para que o estudo não corra o risco de procurar informações que estejam fora do escopo da pergunta inicial, assim poupando o tempo do investigador, em seguida é destacado os instrumentos usados para a coleta de informações.

4.3 Técnicas e Instrumentos para a Coleta de Dados e Informações

Utilização da plataforma Google para a pesquisa dos nomes de 9 lojas digitais, utilizando os termos: “steam”, “xbox catalogo”, “playstation store gêneros”, “nintendo loja”, “epic games store”, “ubisoft store”, “gog”, “eletronic arts biblioteca” e “battle net loja”. Para a coleta de informações presentes nos sites de venda de produtos digitais, foram utilizados os tipos de filtros presentes nas suas pesquisas.

Os demais textos usados na fundamentação teórica, foram achados majoritariamente no Google Acadêmico, no Portal de Periódicos CAPES, como também na base de dados da BRAPCI, Repositório Institucional da UFPB e Repositório Institucional do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia - IBICT.

5 PERCURSO DA PESQUISA

Conforme citado anteriormente, a pesquisa realizou busca nas bases de dados: Google Acadêmico, Google principal, CAPES, BRAPCI, Repositório Institucional da UFPB, Repositório Institucional do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia e lojas de jogos eletrônicos.

A referida busca visou atender os objetivos específicos destacados abaixo:

- Delimitar os tipos de gêneros de jogos eletrônicos existentes nas lojas digitais no contexto atual – 2024.
- Propor quais são as definições adequadas para cada tipo de gênero.
- Sugerir a indicação de subclasse a partir da Classe 794, da Classificação Decimal de Dewey (CDD), delimitando os tipos de gêneros e respectivas definições.

Com os objetivos da pesquisa estabelecidos, do mesmo modo foi delineado o caminho da pesquisa focado principalmente em buscadores de pesquisa que deu acesso aos artigos e sites referenciados no trabalho.

Recuperar os caminhos da pesquisa:

A fonte de pesquisa utilizada foi o Google Acadêmico, usado o termo “gênero de jogos eletrônicos” como forma de coletar informações, como também foi usado o Google principal para pesquisar os sites das lojas de jogos, como também base de dados e repositórios que continham os artigos usados nesta pesquisa.

Ao agrupar as diferentes fontes consideradas importantes para o cumprimento dos objetivos de pesquisa estabelecidos, o autor escolheu o estudo de caso como um dos métodos de pesquisa e especificou quais os aspectos do assunto seriam analisados através desse método.

Estudo de caso:

Esse estudo de caso tem foco nos jogos eletrônicos e suas especificações na divisão dos gêneros, como seriam as suas definições e seu uso na prática bibliotecária.

A escolha dessa estratégia se deu por esse trabalho se aprofundar sobre os sistemas de classificação e como as informações são categorizadas usados como

base para o desenvolvimento desse trabalho, depois disso é elencado os tipos de fontes utilizadas que fazem desse trabalho ser do tipo bibliográfico.

Pesquisa bibliográfica:

A pesquisa bibliográfica teve como foco artigos de pesquisa, que tratassem das conceituações, história e disseminação informacional dos jogos eletrônicos.

Por fim, delimitado os tipos de fontes encontrados, foram elencados diversos termos nos buscadores de pesquisa na internet, com o fim de procurar as fontes condizentes com a proposta do trabalho, os termos que tiveram os melhores resultados foram elencados abaixo.

Fontes buscadas pelos termos:

As fontes foram buscadas pelos termos, jogos eletrônicos; catalogação de jogos eletrônicos; ciência da informação; videogame; bibframe; Marisa Bräscher Basílio Medeiros; biblioteca; rda e videogames, com a combinação de 'ciência da informação' com 'videogame', bibframe' com 'Marisa Bräscher Basilio Medeiros' e 'videogames' com 'biblioteca', dessas combinações foi usado o operador booleano AND para filtrar a presente pesquisa.

Dessa forma, os termos utilizados nos buscadores auxiliaram na recuperação de informações relevantes à pesquisa, como também será relevante para a procura de materiais informativos, gráficos e ilustrativos que serão destacados adiante na sessão de ocorrências.

Ocorrências:

A cada nova fonte encontrada foram feitas leituras preliminares do seu conteúdo para verificar o seu grau de pertinência dos objetivos tratados na pesquisa.

Na BRAPCI, foram encontrados 16 resultados, sendo que tais ocorrências envolveram artigos de periódicos e trabalhos de conclusão de curso.

Além disso, foram usados 7 quadros para apresentar as informações de forma mais organizada sendo 6 elaboradas pelo autor e 1 quadro de Miranda e Santos (2020) também foram usados 11 figuras para ilustrar as informações contidas

no trabalho, ao final dessa etapa, abaixo os tipos de fontes recuperados e utilizados na pesquisa foram listados.

Recuperação:

Foram recuperados 5 artigos de pesquisa na BRAPCI, 9 sites de lojas de jogos digitais, 2 sites que forneciam informações sobre as lojas, 1 site que auxiliou no contexto histórico, 1 vídeo traduzido pelo autor para auxiliar no contexto histórico, 2 livros que serviram de auxílio para a aplicação da classificação CDD nesta pesquisa e 1 livro de referência, a CDD, sobretudo a classe 794.

Essa parte é centrada nos diferentes tipos de fontes utilizados para embasar o trabalho, ao qual procura responder uma questão destacada abaixo.

Quanto ao problema ou questão da pesquisa:

A questão que procura ser respondida nesta pesquisa é estabelecer uma classificação adequada para os gêneros dos jogos eletrônicos com base nos termos e conceitos apropriados, que auxilie na criação de um acervo voltado para a temática de jogos eletrônicos.

O estabelecimento de um problema a ser resolvido no trabalho é essencial na criação de objetivos a serem alcançados no processo de desenvolvimento da pesquisa, pois irão ser usados para sustentar o argumento da resposta em relação à questão da pesquisa, que será mostrada a seguir.

5.1 Achados da Pesquisa

Questão: Para o estabelecimento de uma classificação adequada para os gêneros dos jogos eletrônicos com base nos termos e conceitos apropriados, que auxilie na organização de um acervo voltado para a temática de jogos eletrônicos. Foi pensado:

Objetivo Geral: Na proposição de uma classificação no âmbito da CDD para os gêneros dos jogos eletrônicos, considerando o conceito desses diferentes tipos de gêneros, a partir do fator da jogabilidade.

Objetivos Específicos: O primeiro objetivo específico procurou descrever os termos de gêneros de jogos utilizados nas bibliotecas digitais de empresas de jogos e apresentar a relação dos termos comuns encontrados nas lojas digitais.

Para cumprir o segundo objetivo específico se buscou as definições adequadas para cada tipo de gênero de jogo eletrônico.

O terceiro objetivo específico utilizou a Classificação Decimal de Dewey na classe 794 de acordo com os tipos e definições determinados nos objetivos anteriores.

6 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção serão apresentados os dados que a pesquisa levantou ao longo do seu desenvolvimento.

6.1 A Organização dos Tipos de Gêneros nas Lojas Digitais

Em primeiro lugar apresenta-se o **objetivo geral** do estudo como a proposição de uma classificação no âmbito da CDD para os gêneros dos jogos eletrônicos, considerando o conceito desses diferentes tipos de gêneros, a partir do fator da jogabilidade, que será apresentada mais adiante desta seção.

Quanto aos **objetivos específicos**, tem-se o seguinte:

Em resposta ao primeiro objetivo específico: delimitar os tipos de gêneros de jogos eletrônicos existentes nas lojas digitais no contexto atual - 2024, portanto a partir de uma busca do que é comumente utilizado na mídia em relação aos videojogos, procurou-se descrever os termos de gêneros de jogos utilizados nas lojas digitais de empresas de jogos e apresentar a relação dos termos comuns encontrados nessas lojas.

As lojas digitais apresentam suas próprias formas organizacionais de mediar a informação para que chegue até o usuário, ao mesmo tempo que tentam criar uma identidade própria de marketing, como forma de se diferenciar nesse mercado competitivo. Nesse ínterim, o interesse do usuário, esteja voltado em identificar sua necessidade informacional (o jogo em si), através da pesquisa dos gêneros nos jogos eletrônicos, portanto é necessário verificar como os sites relacionam ou não relacionam os seus tópicos na categoria de gênero. A seguir as lojas pesquisadas:

A - LOJA STEAM:

A Steam é um serviço de distribuição de mídia digital de jogos eletrônicos pertencente à empresa norte-americana chamada Valve, é uma loja digital bastante utilizada pela comunidade de jogadores de computador, chegando a alcançar o pico de 33.675.229 milhões usuários conectados ao mesmo tempo no dia 7 de janeiro de 2024 (significa que esses dados não representam exatamente o total de pessoas

que visitaram, mas o pico máximo de usuários registrado em determinado período do dia 7).

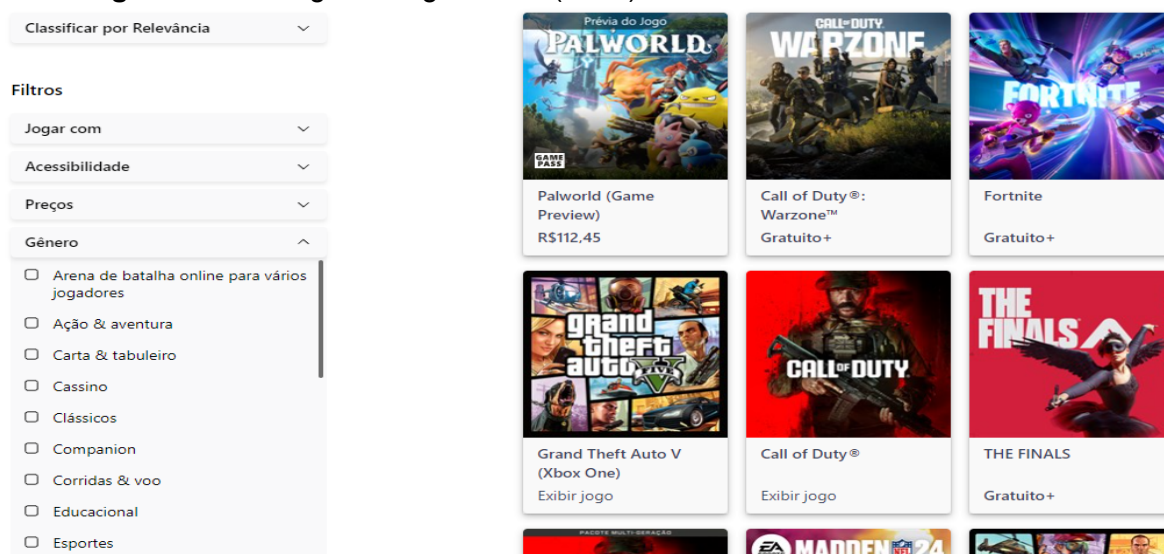
O site é construído com diversas opções de busca de jogos centrados nos lançamentos mais recentes, recomendações como também em promoções, mas para seguir a proposta da pesquisa, será dado foco a tabela de opções localizada na parte de cima e central na página inicial do site, ao qual é dado 6 opções: 'Sua loja', 'Novidades e tendências', 'Categorias', 'Loja de pontos', 'Notícias' e 'Laboratório'. A aba escolhida da plataforma foi 'Categorias' por apresentar maior especificidade dos gêneros de jogos presentes na biblioteca, enquanto as outras abas se centram mais nas novidades mais atuais e em uma navegação personalizada do usuário, essa aba é dividida em seções especiais, gêneros, temas e jogadores, ao qual foram retirados dados da parte de "gêneros" e adicionado no quadro 5.

Figura 3 - Categorias de Jogos da Steam (2022)

Sua loja	Novidades e tendências	Categorias	Loja de pontos	Notícias	Laboratório	Buscar
<div> <div> SEÇÕES ESPECIAIS Gratuito p/ Jogar Demonstrações Acesso Antecipado Compatíveis com Controle Remote Play Softwares Trilhas sonoras Títulos de RV Hardware para RV Steam Deck Ótimos no Deck macOS SteamOS + Linux Para Cyber Cafés </div> <div> GÊNEROS Ação Arcade e Ritmo Hack and Slash Luta e Artes Marciais Plataformas e Corridas Intermináveis Shoot 'em Up Tiro em Primeira Pessoa (FPS) Tiro em Terceira Pessoa Aventura Casuais Metroidvania Objetos Escondidos Quebra-Cabeça RPGs de Aventura Romance Visual Trama Excepcional RPG JRPGs RPGs de Aventura RPGs de Ação RPGs de Estratégia RPGs em Grupos RPGs em Turnos Roguelike Simulação Construção e Automação Empregos e Passatempos Encontros Espaço e Aviação Física e "Faça o que Quiser" Rurais e de Fabricação Vida e Imersivos Estratégia Cidades e Colônias Defesa de Torres Estratégia Baseada em Turnos Estratégia em Tempo Real (RTS) Grande Estratégia e 4X Militar Tabuleiro e Cartas Esporte e Corrida Corrida Esporte em Equipe Esportes Esportes Individuais Pescaria e Caça Simuladores Automobilísticos Simuladores de Esporte </div> <div> TEMAS Anime Espaciais Ficção Científica e Cyberpunk Mistério e Investigação Mundo Aberto Sobrevivência Terror JOGADORES Competitivo On-line Cooperativo MMO Multijogador Multijogador Local e em Grupo Rede Local (LAN) Um Jogador </div> </div>						

B - LOJA XBOX:

O Xbox é uma empresa ligada à Microsoft focada no desenvolvimento de jogos e consoles. O catálogo de jogos da plataforma Xbox, possui filtros na sua aba de pesquisa, localizada na parte esquerda do site e na parte direita são apresentados uma lista de jogos com uma capa de ilustração, nome e a precificação do título. A barra de filtragem é dividida por: Jogar com (opções de console), Acessibilidade, Preços, Gênero, PretPlate (serviço de assinatura), Classificação Etária, Multijogadores, Recursos Técnicos e Idiomas com Suporte. A classe 'Gêneros' foi a escolhida e as subclasses estão dispostas no quadro 5.

Figura 4 - Catálogo de Jogos Xbox (2024)

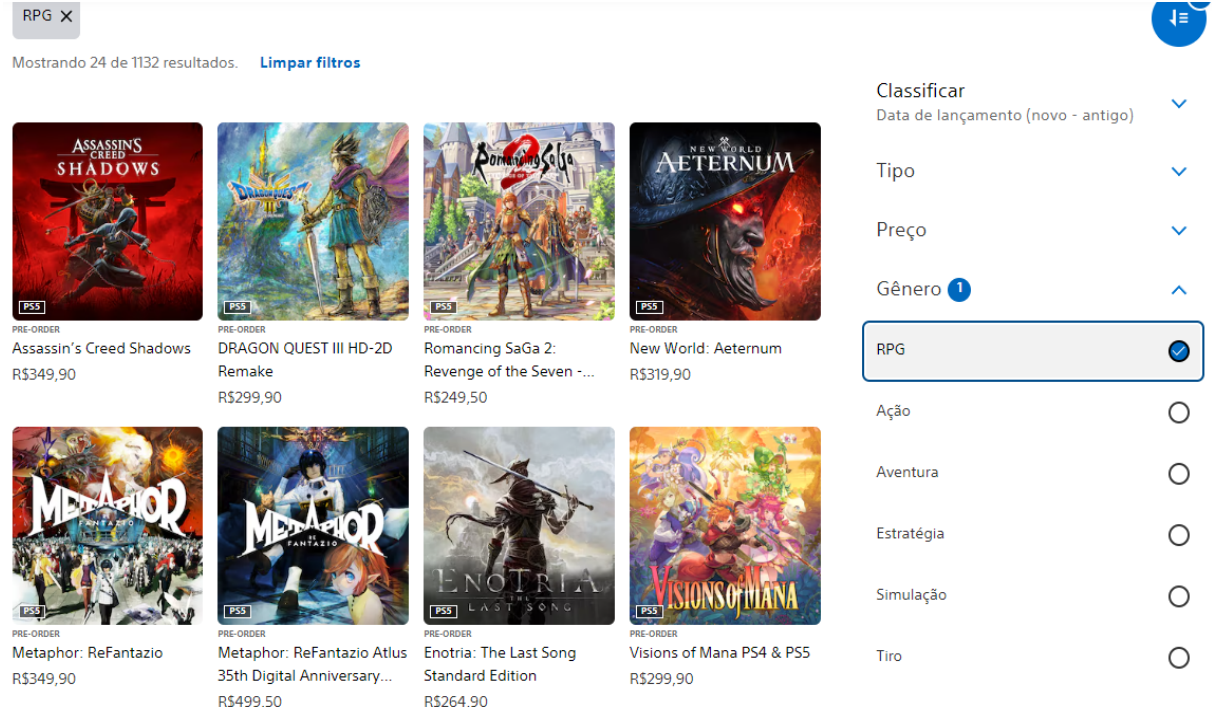
C - LOJA PLAYSTATION:

Loja digital com o mesmo nome do console a qual são vendidos os videogames tanto em mídia física como digital e é pertencente à Sony Interactive Entertainment (SIE), uma empresa multinacional de entretenimento digital e responsável pelo desenvolvimento do console Playstation e de jogos eletrônicos.

Na página inicial da Playstation Store na parte superior do site está posto duas barras de navegação, no qual a segunda está distribuído o nome da loja, novidades, coleções, ofertas, assinaturas e navegar. Na opção 'navegar' conduz a página com todos os jogos da loja, em que, no lado esquerdo do site está apresentado uma lista de jogos com ilustração, título e o seu respectivo preço e no lado direito tem um filtro de pesquisa com a determinada organização: Classificar, Tipo, Preço, Gênero, Plataforma, Data de Lançamento e VR.

Os termos presentes na classe 'Gênero' estão dispostos no quadro 5.

Figura 5 - Catálogo de RPG da PlayStore (2024)

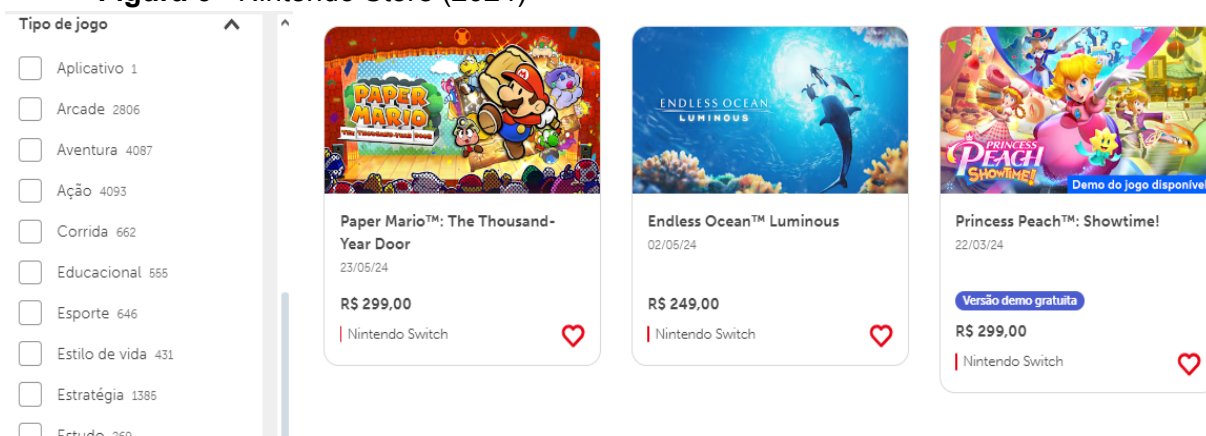


D - LOJA NINTENDO:

O site da loja de jogos da Nintendo tem o mesmo nome da empresa e da maioria dos consoles que produz, é conhecida atualmente como uma desenvolvedora de jogos para todos os públicos e com temática mais leve, tendo um enorme sucesso no Japão principalmente após o lançamento do console do Nintendo Switch em 2017. Na loja apresenta um instrumento de pesquisa com filtros de pesquisa, localizados na parte esquerda do site, e os jogos disponibilizados apresentam ilustração, nome e preço, sendo estes localizados na parte direita da loja.

Os filtros são divididos em: Conteúdo dos Jogos (Conteúdo extra, Jogo com conteúdo extra, Promoções, Título elegível para cupons para jogos, Versão demo disponível), Funcionalidades do Nintendo Switch Online, Plataforma, Disponibilidade, Tipo de Jogo, Versão, Personagem ou série, Preço, Classificação Indicativa e Número de jogadores.

Para fins de pesquisa, somente serão considerados os termos presentes no filtro da pesquisa chamado ‘tipos de jogos’, ao qual está sendo analisado como uma forma de divisão de gêneros de jogos com foco de nomear a jogabilidade dos seus títulos, os termos estarão presentes no quadro 5.

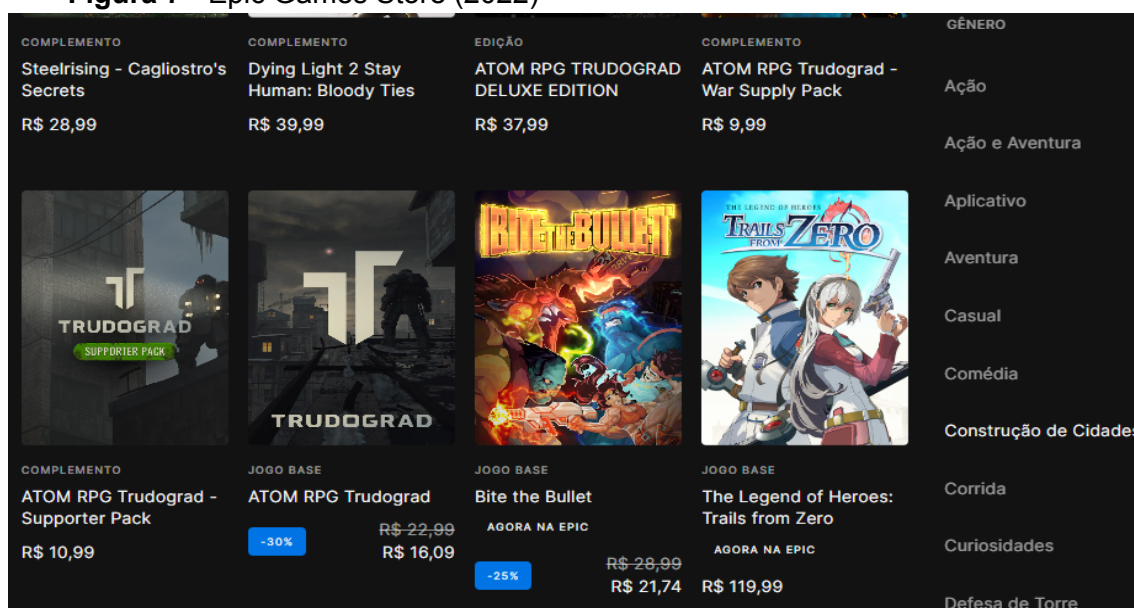
Figura 6 - Nintendo Store (2024)

E - LOJA EPIC GAMES:

O site da Epic Games Store é uma loja de distribuição de jogos eletrônicos que também carrega o nome da empresa Epic Games, adentrou ao mercado de distribuição após o sucesso do jogo Fortnite, além de demonstrar a intenção de disputar esse mercado com a Steam. Na página inicial do site, a direita da caixa de busca 'Pesquisar loja' temos opções como descobrir, navegar e novidades, ao qual os instrumentos de pesquisa que apresentam uma lista de jogos estão presentes na opção de "navegar", estando divididos em: Eventos, Preço, Gênero, Recursos, Tipos e Plataforma.

A coluna com filtros está localizada na parte direita do site, e os jogos estão localizados na parte esquerda da página, com a ilustração, nome e o preço do jogo. Os termos presentes na categoria "Gênero" da Epic Store estão citados no quadro 5.

Figura 7 - Epic Games Store (2022)



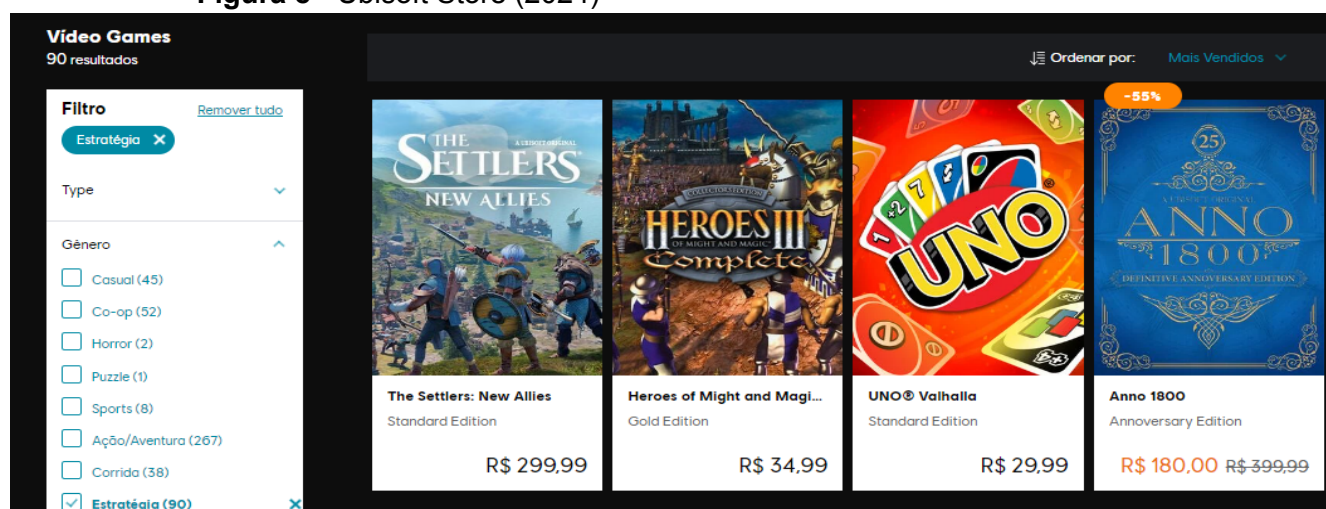
F - LOJA UBISOFT:

A loja da Ubisoft Store distribui todos os jogos desenvolvidos e criados pela Ubisoft, empresa de entretenimento digital, em seu site na página inicial, apresenta uma aba de navegação ao qual temos as opções uma logo do site, videogames, DLC, Ofertas e Ubisoft, no qual para fins de pesquisa será escolhida a opção 'videogames' pois está levará a opção 'Ver todos os vídeo games', que possibilitará acessar a página com uma lista total de jogos e o seu instrumento de busca.

Nessa página, o filtro de busca está localizado acima da lista de jogos com a configuração padrão de visualização com ilustração, título e preço, (valendo ressaltar que com o tamanho do layout da página o filtro irá se localizar na parte esquerda e a lista de jogos na parte direita). O instrumento de busca está munido das seguintes filtragens, utilizando novamente a tradução do autor: Tipo, Gênero, Marca, Jogo, Tipo de DLC e Edição do Produto.

Os termos achados pelo filtro 'Gênero' achado no instrumento de pesquisa foram apresentados no quadro 5.

Figura 8 - Ubisoft Store (2024)

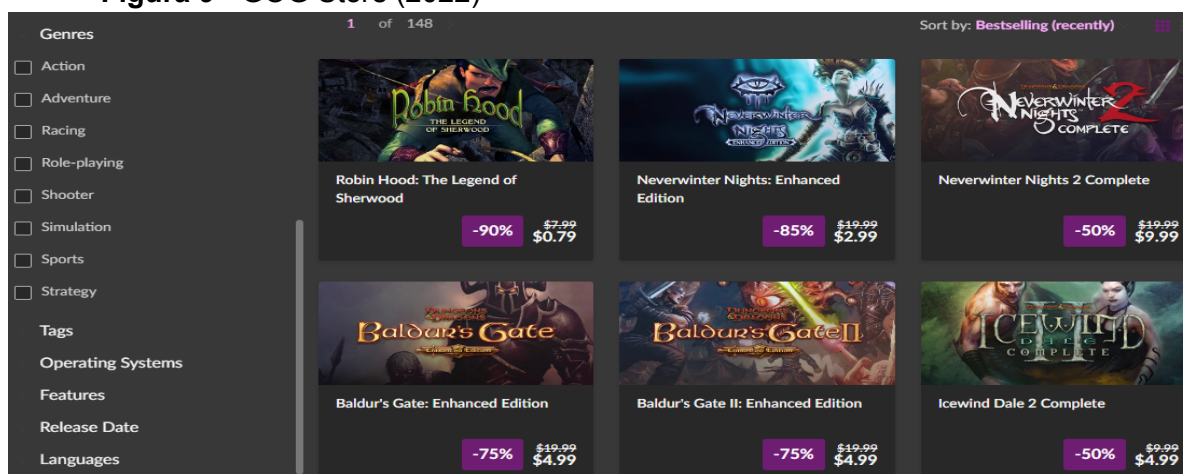


G - LOJA GOG:

GOG.com é uma plataforma de distribuição digital de jogos eletrônicos e filmes. É operada pela GOG Ltd, uma subsidiária integral da CD Projekt com sede em Varsóvia, Polônia. Na página inicial da loja, é encontrado uma aba de 8 opções de navegação, no qual a opção 'Store' leva para a página da loja contendo uma ferramenta de busca com filtros de pesquisas localizados na parte esquerda da página e os jogos com ilustração, título e preço localizados na parte direita, o filtro de pesquisa está distribuído com os seguintes termos traduzido pelo autor: Conteúdo extra para baixar, Faixa de preço, Status de lançamento, Gêneros, Tag, Sistemas operacionais, Características, Data de lançamento e Línguas.

Os termos da classe 'Gênero' foi a escolhida para o propósito dessa pesquisa e estão dispostas no quadro 5.

Figura 9 - GOG Store (2022)

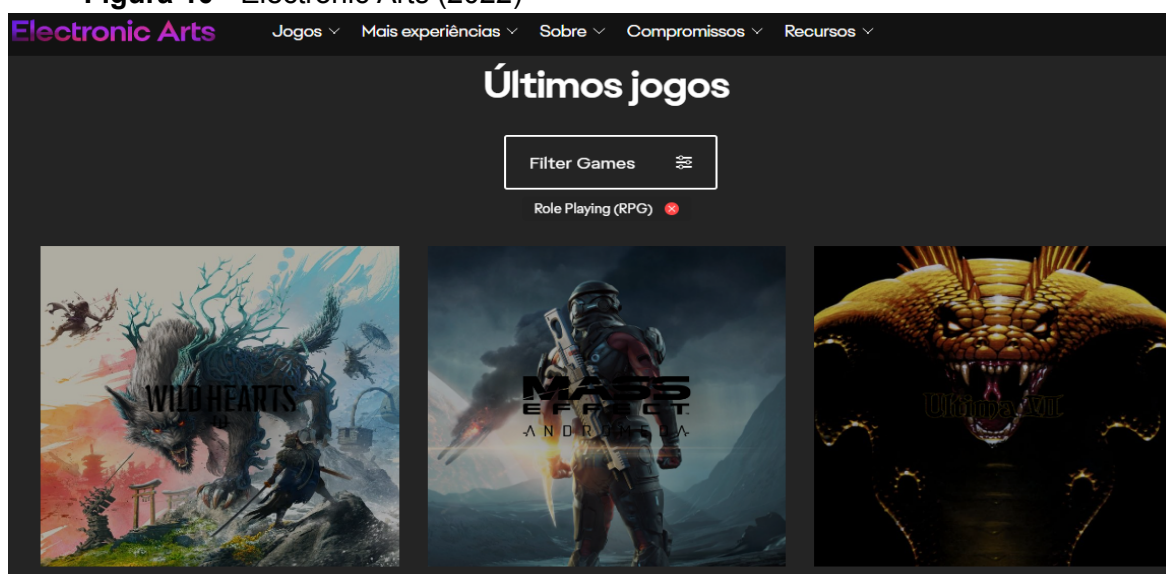


H - LOJA ELECTRONIC ARTS:

Plataforma de distribuição digital de jogos pertencente a Electronic Arts. Na sua loja tem uma barra localizada na parte de cima do site junto com a logo, no qual a opção 'Jogos' contém opções de plataforma com destaque para PC, Playstation e Xbox, pois nelas tem uma aba de 'Últimos jogos' que disponibiliza um filtro de pesquisa no centro do site com as seguintes opções: Franquia, Gênero, Classificação e Ano. Abaixo do filtro estão contidos os jogos com título e ilustração, além de mostrar opções: site oficial, ajuda e os fóruns.

A classe 'Gênero' foi a escolhida e os seus termos estão no quadro 5.

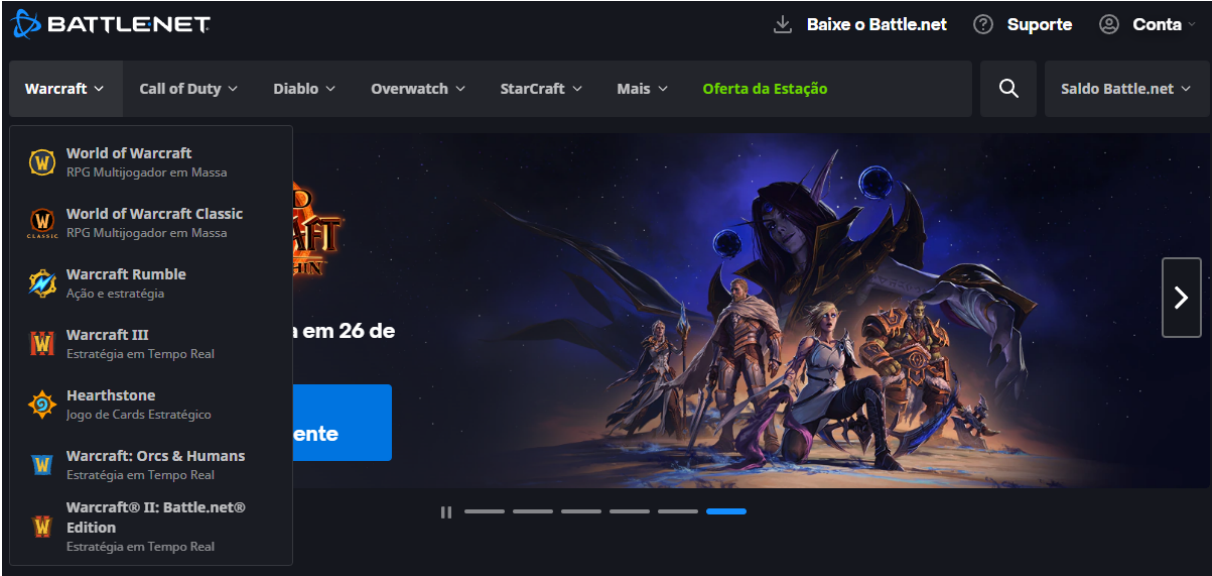
Figura 10 - Electronic Arts (2022)



I - LOJA BATTLE.NET:

Battle.Net é uma loja de distribuição digital de jogos exclusivos da empresa de entretenimento digital Activision Blizzard, sua loja não tem filtros de pesquisa muito elaborados pois o seu catálogo tem uma quantidade muito pequena para tal organização, com uma aba contendo 5 franquias, no qual, cada uma apresenta uma lista de jogos lançados e a opção 'Mais' que apresenta 3 jogos distintos. O conjunto dos títulos desses jogos são apresentados no quadro 5.

Figura 11 - Battle.net (2024)



Ao término da coleta de termos nas lojas digitais é importante notar como os termos escolhidos, por mais que sejam bastante utilizados em lojas oficiais, possuem seus modelos conceituais já conhecidos pela comunidade em que está inserida (RPG, Plataforma, Arcade), enquanto outros simplesmente existem por escolha de marketing da empresa apelando a especificidade do público que deseja alcançar (Família, Educativo, Casual).

No Quadro 5 foram apresentados os seguintes dados encontrados nos 9 sites:

Quadro 5 - Lojas digitais organizadas por gêneros ou por jogos.

Loja digital	Termos organizados por Gêneros	Termos organizados por Jogos
Steam	Ação, Arcade e Ritmo, Hack and Slash, Luta e Artes Marciais, Plataformas e Corridas Intermináveis, Shoot 'em Up, Tiro em Primeira Pessoa (FPS), Tiro em Terceira Pessoa, Aventura, Casuais, Metroidvania, Objetos Escondidos, Quebra-Cabeça, RPGs de Aventura, Romance Visual, Trama Excepcional, RPG, JRPGs, RPGs de Aventura, RPGs de Ação, RPGs de Estratégia, RPGs em Grupos, RPGs em Turnos, Roguelike, Simulação, Construção e Automação, Empregos e Passatempos, Encontros,	Não é organizado por jogo.

	Espaço e Aviação, Física e "Faça o que Quiser", Rurais e de Fabricação, Vida e Imersivos, Estratégia, Cidades e Colônias, Defesa de Torres, Estratégia Baseada em Turnos, Estratégia em Tempo Real (RTS), Grande Estratégia e 4X, Militar, Tabuleiro e Cartas, Esporte e Corrida, Corrida, Esporte em Equipe, Esportes, Esportes Individuais, Pescaria e Caça, Simuladores Automobilísticos e Simuladores de Esporte.	
Loja Xbox	Arena de batalha online para vários jogadores, Ação e aventura, Carta e tabuleiro, Cassino, Clássicos, Companion, Corridas e vôo, Educacional, Esportes, Estratégia, Família e crianças, Ferramentas, Jogos de tiros, Luta, Música, Outros, Plataforma, Quebra-cabeça e curiosidades, Redes sociais, RPG, Simulação, Vídeo e Word.	Não é organizado por jogo.
Playstation Store	Ação, Aventura, Tiro, Arcade, RPG, Terror, Quebra-cabeça, Luta, Casual, Estratégia, Simulação, Original, Família, Direção/corrida, Esporte, Em grupo, Música/ritmo, Simulador, Adulto, Treinamento cerebral, Educativo e Malhação.	Não é organizado por jogo.
Nintendo Store	"Tipo de jogo": Aplicativo, Arcade, Aventura, Ação, Corrida, Educacional, Esporte, Estilo de vida, Estratégia, Estudo, Festa, Independente, Luta, Multijogador, Música, Outro, Plataforma, Prático, Primeira pessoa, Quebra-cabeça, RPG, Simulação, Tabuleiro, Treino, Utilidade e Vídeo.	Não é organizado por jogo.
	Ação, Ação e Aventura, Application, Aventura, Casual, Comédia, Construção de Cidades, Corrida, Curiosidades, Defesa de Torre, Dungeon Crawler, Espaço, Esportes, Estratégia,	

Epic Games Store	Exploração, Furtivos, Indie, Jogo de Cartas, Jogos de Festa, Jogos de Turnos, Luta, Mundo Aberto, Música, Narração, Plataforma, Primeira Pessoa, Promoção da THQ, Quebra-Cabeça, Retro, Roguelite, RPG, Simulação, Sobrevivência, Terror, Tiro.	Não é organizado por jogo.
Ubisoft Store	Casual, Cooperativa, Horror, Quebra-cabeça, Esportes, Ação/Aventura, Corrida, Estratégia, Jogos Indie, Luta, Multijogador, Música, Simulação e Número.	Não é organizado por jogo.
GOG Store	Ação, Aventura, Corrida, Interpretação de papéis (Role-playing game), Atirador, Simulação, Esportes e Estratégia.	Não é organizado por jogo.
Electronic Arts Store	Ação, Arcade, Aventura, Casual, Corrida, Esportes, Estratégia, Ficção científica, Indie, MMO, Online, Plataforma, Primeira pessoa, Quebra-cabeça, RPG, Simulação, Simulador de voo, Terror, Third Person e Tiro.	Não é organizado por jogo.
Battle.net	Não é organizado por gênero.	<p>Warcraft: Warcraft 1, 2 e 3, World of Warcraft, World of Warcraft Classic, Warcraft Rumble e Hearthstone.</p> <p>Call of Duty: Warzone, Black Ops 4, Black Ops 6, Modern Warfare 1, 2 e 3, Warzone, Vanguard, Black Ops Cold War,</p> <p>Diablo: Diablo 1, 2: Resurrected, 3 e 4 e Immortal.</p> <p>StarCraft 1 e 2, Overwatch 2, Heroes of the Storm, Crash Bandicoot 4 e Blizzard Arcade Collection.</p>

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Como foi demonstrado pelo quadro 5, 8 sites de lojas digitais disponibilizam instrumentos de busca de pesquisa que tinha o gênero de jogo como filtro, como também a loja separava uma página do site onde dispunha os jogos pelo gênero

solicitado, enquanto 1 site avaliado, a Battle.net pertencente a Blizzard disponibiliza somente os nomes dos jogos como instrumento de busca.

No Quadro seguinte tem a relação dos termos encontrados e quais foram separados para o fim deste trabalho.

Quadro 6 - Relação dos termos de gêneros encontrados nas lojas e quais foram escolhidos na pesquisa.

Gêneros menos achados 1-4 vezes	Gêneros mais achados 6-7 vezes	Gêneros escolhidos para a pesquisa
Plataforma (4)	Ação (8)	Ação
Casual (5)	Aventura (8)	Aventura
Arcade (4)	RPG (7)	RPG
MMO (2)	Estratégia (8)	Estratégia
Família (2)	Simulação (7)	Simulação
Educativo (2)	Quebra-cabeça ou puzzle (7)	Emulação
Indie (5)	Esporte (8)	Quebra-cabeça
Terror (3)	Corrida (8)	
Música (5)		
Tiro (5)		

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

No quadro 6, demonstra que a busca nas diferentes lojas digitais levou ao achado de 18 termos de gêneros de jogos, no qual foram selecionados 7 termos considerados pertinentes para o propósito desta pesquisa, e no qual serão elaboradas as suas definições.

Com o primeiro objetivo concluído, segue-se para a abordagem do segundo objetivo: propor quais são as definições adequadas para cada tipo de gênero, como também especificar o motivo de escolher determinados tipos de gêneros, a seguir tem-se as abordagens pertinentes à proposta.

6.2 A Definição de Gêneros de Jogos Eletrônicos

Ao se pensar na definição de gênero de jogos eletrônicos, é preciso observar primeiro o que é gênero em si, para outras mídias pode-se entender esse termo como o estilo de uma arte, a forma como o criador resolveu se expressar e indica

também a previsibilidade do que se está consumindo, pois está informando como será a experiência da arte superficialmente, sem entrar em muitos detalhes da história, por exemplo, quando vamos assistir um filme de terror, já é previamente conhecido, que a obra tentará incutir no telespectador um sentimento específico, como o medo, o desconforto e o pavor.

No caso dos videogames, tem-se uma característica importante desse segmento que deve ser considerado, que é a interatividade, ou seja, é a própria ação do jogador interagir com os elementos presentes no jogo, comumente chamados de jogabilidade (o termo mais famoso é o inglês, chamado de *gameplay*), que podem variar conforme os gostos dos jogadores, em última análise, são avaliados o estilo da história, interação da jogabilidade com a narrativa.

Nesse ínterim, buscou-se propor conceitos de gêneros de jogos eletrônicos com base principal no fator de jogabilidade, e como isso afeta a experiência do jogador.

Quadro 7 - Relação dos gêneros de jogos eletrônicos relacionados ao tipo de jogo, estrutura do jogo e interação do jogador.

Tipo de gênero de jogo	Estrutura do jogo	Interação do jogador
Ação	Se estrutura no combate de oponentes ou interação de cenários, como também na execução de sequências rápidas de movimentos.	Exige habilidade e agilidade do jogador nos desafios dados pelo jogo, principalmente nos combates e movimentações.
Aventura	Se estrutura na exploração do mundo, através da interação com os cenários, coleta de itens, solução de enigmas, elementos de combate, e muito foco na jornada do protagonista.	Foco na jornada do jogador até o seu objetivo dentro do mundo.
Emulação	Se estrutura na adaptação de um tema específico da realidade (trabalho), porém sem a relação completa de variáveis ou situações ou possibilidades e fatos, deixando a cargo da imaginação do game designer e do jogador.	Tenta trazer uma experiência parecida com a realidade sem se ater à sua fidelidade total.
Estratégia	É estruturado num cenário complexo de disposição de adversários e recursos no terreno que estimulam a análise e reflexão para se encontrar a tática mais adequada.	O jogador deve sempre estabelecer uma tática por meio da análise da situação, e na escolha de ações ou desafios que se aproximam de seu objetivo final.

Quebra-cabeça	Caracterizam-se pela observação e utilização do raciocínio lógico para a solução de problemas e/ou enigmas. A partir destas escolhas, o jogador poderá realizar sua tarefa completando um objetivo claro, com poucas ou apenas uma solução para cada problema.	Desafiam o raciocínio do jogador para que eles resolvam um enigma dado pelo jogo.
RPG	São jogos que possibilitam escolhas no desenvolvimento dos personagens, como administração de itens no inventário, explorar mundos, acumular riqueza, status e experiência, como também moldar a história do jogo, demandando muito tempo para desenvolver todos estes fatores.	Cabe ao jogador escolher como os personagens irão evoluir dentro de uma narrativa extensa, e como eles se relacionam com o mundo.
Simulação	A jogabilidade é estruturada na reprodução idêntica de todas ou quase todas as características, reações, variáveis e situações encontradas na realidade ou no universo cotidiano, sendo acessadas através de muitas opções de customização.	O objetivo é voltado para o aprendizado e/ou treinamento do usuário na realização de determinado procedimento ou tarefa que é representada na vida real.

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

O quadro 7 apresenta os elementos presentes nos jogos e como o jogador interage em cada um deles, com a primeira coluna tem-se a disposição dos termos dos 7 tipos de gêneros de jogos, enquanto na segunda coluna tem-se a “Estrutura do jogo”, que estabelece como os elementos, objetos ou cenários específicos são distribuídos dentro do jogo para estarem sujeitos a interação do jogador e por fim na terceira coluna “Interação do jogador”, é tentado verificar qual expectativa ou objetivo o jogador deve dispor para resolver os desafios, como também abraçar a proposta de experiência no qual o jogo se propôs a ser através da sua jogabilidade.

A criação do quadro 7 é reflexo da construção de conceitos dos gêneros de jogos eletrônicos abordados pelos autores Fullerton, Swain e Hoffman (2004) que focam na conceituação dos gêneros de RPG e a aventura, como também se baseia nos conceitos dos gêneros de ação, estratégia, emulação, simulação e quebra-cabeças, propostos por Sato e Cardoso (2008), essas definições são explicitadas nos seguintes exemplos:

RPG: O RPG se baseia na evolução de personagens dentro de uma narrativa extensa, e como eles se relacionam com o mundo, colocando nas mãos do jogador as escolhas dessa jornada.

[...] baseiam-se na criação e desenvolvimento de personagens. Todos os RPGs se iniciam e se encerram com o personagem. Eles são jogos que possibilitam ao jogador (ao mesmo tempo em que desenvolve seu personagem), controlar seu inventário, explorar mundos e acumular riqueza, status e experiência. Muitos RPGs demandam muito tempo (semanas, meses) para desenvolver todos estes fatores (FULLERTON; SWAIN; HOFFMAN, 2004).

Ação: Jogos com foco, em um cenário que pressionam há um fluxo de tensão que exige:

[...] a habilidade e destreza do jogador em controlar os comandos (movimentação, ataque, esquiva, defesa) por meio de combos ou sequências rápidas. Embora a estratégia faça parte das escolhas e decisões do jogador, em jogos de ação, estas decisões não podem demandar muito tempo, sendo quase imediatas e simples exigindo agilidade na resposta do jogador ao jogo e vice-versa (SATO; CARDOSO, 2008).

O gênero de ação apresenta sub categorias como jogos de Luta, Tiro e Plataforma.

Aventura: Jogos que tem foco na jornada do jogador até o seu objetivo dentro do mundo, no qual nesse período, aparecerá diversas atividades que dão valor a essa jornada, ou seja:

[...] enfatizam a exploração do mundo, a coleta de itens e as soluções de enigmas e quebra-cabeças e podem combinar elementos de ação. Estes jogos concentram-se no personagem, no entanto, diferentemente dos RPGs, seus personagens não são customizáveis e não há foco no desenvolvimento do personagem e os enigmas e desafios propostos pelo jogo não têm efeito de acumulação de experiência ou progresso do personagem (FULLERTON; SWAIN; HOFFMAN, 2004).

Estratégia: Jogo que cria um cenário complexo de disposição de adversários no terreno de forma que o jogador pense na sua própria ação de atacar.

[...] o jogador deve sempre estabelecer uma tática por meio da análise da situação, escolhendo as ações ou desafios que aproxima cada vez mais o jogador de seu objetivo final. Isto é, jogos de estratégia caracterizam-se por seu caráter de análise e reflexão para se encontrar a tática mais adequada. Trata-se de jogos nos quais o fator da conquista territorial e/ou material é evidente (SATO; CARDOSO, 2008).

Emulação: Jogo eletrônico que procura trazer uma sensação parecida com uma experiência real, mas sem se ater à fidelidade total, em prol do entretenimento.

[...] uma das principais características destes jogos é o fato de transportarem ou adaptarem aspectos próximos da vida (real) ou verossímeis, encontrados na realidade (mundo real), porém sem a relação completa de variáveis ou situações ou possibilidades e fatos encontrados na vida real. Em emuladores, alguns elementos podem, inclusive, caracterizarem-se pela fantasia e imaginação do game designer e do jogador (SATO; CARDOSO, 2008).

Simulação: Jogo eletrônico que objetiva reproduzir com fidelidade uma experiência real em sua jogabilidade.

[...] Jogos de simulação oferecem uma experiência mais próxima da condição real ao jogador. Nestes casos o objetivo é voltado para o aprendizado e/ou treinamento do usuário na realização de determinado procedimento ou tarefa tal qual na vida real ou a finalização vitoriosa do jogo. (...) as principais características nessa jogabilidade são as ações em um curto espaço de tempo (quase um reflexo do jogador diante da situação proposta pelo jogo) que o jogador precisa realizar por meio das interfaces (botões, comandos, visualização e foco de câmera) (SATO; CARDOSO, 2008).

Quebra-cabeça (puzzles): Jogos que desafiam o raciocínio do jogador para que eles resolvam um enigma dado pelo jogo, na maioria dos casos consiste em colocar objetos embaralhados no espaço em determinada ordem ou regra, mais precisamente.

[...] estes jogos caracterizam-se pela observação e utilização do raciocínio lógico e solução de problemas e/ou enigmas. (...) A partir destas escolhas, o jogador poderá realizar sua tarefa completando um objetivo e este objetivo é muito claro ao jogador. Geralmente há poucas ou apenas uma solução para cada problema. (...) A jogabilidade compõe-se de respostas rápidas e também de situações estratégicas onde a resposta vai demandar um tempo maior para reflexão do jogador (SATO; CARDOSO, 2008).

Com os exemplos de gêneros dados, volta-se para os termos achados nos sites digitais, representados no Quadro 6: Ação (8), Aventura (8), RPG (7), Estratégia (8), Simulação (7), Quebra-cabeça ou puzzle (7), Plataforma (4), Esporte (8), Corrida (8), Casual (5), Arcade (4), Tiro (5), MMO (2), Família (2), Educativo (2), Terror (3) e Indie (5). Os termos Ação, Aventura, RPG, Estratégia, Simulação e Quebra-cabeça, apresentam os modelos conceituais que mais se aproximam com o

requisito da jogabilidade e que apresentam fatores que expressam a interatividade do jogador no produto.

Os termos: Esporte, Corrida, Plataforma, Tiro, Arcade e Educativos, também se encaixam nesses requisitos, porém eles tem uma questão hierárquica intelectual que precisa ser respeitada, por exemplo, os jogos de Tiro, como *Counter Strike*, não podem ser um termo de gênero separado do gênero ação, porque ele carrega muitas características intrínsecas da ação, o tiro funciona como uma subcategoria desse campo da ação, pois demonstra as possibilidades de desafiar as habilidades de destreza do jogador, através da representação do uso de armas de fogo. No caso dos jogos Educativos, eles são jogos construídos, com o fim de instruir, ou ensinar o jogador sobre uma determinada área do conhecimento, através das mecânicas disponíveis no jogo.

No caso da categoria dos jogos de Plataforma, que consiste na movimentação em uma variedade de terrenos disponível pelo jogo, como forma de criar obstáculos para o objetivo do jogador, nesse caso, os jogos de Plataforma compartilham conceitualmente noções de jogabilidade, como a destreza do jogador dos jogos de ação para se locomover de uma área para outra e incentivar o jogador a pensar de como sair de um determinado local com os recursos disponíveis, parecido com os quebra-cabeças, os jogos dessa categoria são a prova da multiplicidade de mecânicas proporcionada pela maneira como o game design é construído pelo desenvolvedor.

No entanto, Indie, Casual, MMO e Família, demonstram noções particulares dos jogos que não necessariamente determinam o estilo do *gameplay*. Os Indie, conceitualmente, são jogos criados por uma pessoa ou uma equipe pequena que estão responsáveis por sua criação, ocasionando em um jogo que tem um escopo de duração mais contida, mas que também preserva a qualidade criativa da obra, alguns exemplos são: Celeste e Minecraft.

Casual significa que é um jogo voltado para iniciantes, ou jogadores que procuram jogos mais relaxantes e fáceis de se jogar sem precisar se ater a um desempenho acima da média, enquanto os MMO, são jogos que permitem que muitos usuários se encontrem em um mundo virtual por meio da conexão da internet, o estilo da jogabilidade muda de acordo com a sua proposta.

Família é um termo comumente usado para jogos que tenham um conteúdo mais leve, que pode ser aproveitado por qualquer pessoa, principalmente com foco

no seio familiar, as empresas procuram utilizar essa palavra, para trazer uma imagem ao jogo, de que esse conteúdo irá proporcionar um entretenimento para todos os membros, de forma segura e simples.

Pelo fato dos seus conceitos não serem fatores que determinam que tipo de experiência terá na gameplay, há não ser o fato dos usuários quererem consumir esses produtos de forma individual ou coletiva, eles não se encaixam como termos apropriados para gêneros.

Com o segundo objetivo alcançado, segue-se para o terceiro objetivo específico da pesquisa no qual buscou sugerir a indicação de subclasse a partir da Classe 794, da Classificação Decimal de Dewey (CDD), delimitando os tipos de gêneros e respectivas definições, assim sendo a próxima seção apresenta os resultados da pesquisa.

6.3 Proposta de indicação de uma subclasse dentro da classe 794 baseada na CDD para os gêneros de jogos eletrônicos

Apesar dos esforços de elencar os tipos de gêneros e suas definições, quando transcrevemos para o uso prático da Classificação Decimal de Dewey, seria necessário somente a indicação do seu respectivo número de classificação ou propor a inclusão de uma subclasse mais descritiva, como é verificado abaixo:

Na visualização da tabela CDD, localiza-se o termo “jogos”, em 700 - Artes > 790 - Esportes, jogos e entretenimento > 794 - Jogos de habilidade de interior, para qual é alcançado a subclasse de numeração no qual este trabalho está focada: 794.8 - Jogos Eletrônicos, essa subclasse é voltada para jogos que funcionam no computador.

Em relação, aos tipos de gêneros citados, Ação, Aventura, RPG, Estratégia, Emulação, Simulação e Quebra-cabeça, deve-se ter foco nos termos específicos, considerando que os gêneros de jogos representados necessitam de computadores para poderem ser consumidos, no entanto, esses tipos de gêneros não aparecem bem delimitados no campo 794.82 “Specific genres of computer games” (Específicos gêneros de jogos de computador, tradução do autor) nesse segmento é mostrado somente recomendações de utilizar a subclasse 793.920285 para representar a “class computerized war games”(Jogos de guerra computadorizados de classe), a

subclasse 793.932 para “class computerized adventure, fantasy, mystery games”(classe computadorizada de aventura, fantasia, jogos de mistério) e as subclasse 794.86-794.89 para “class computerized athletic and outdoor sports and games”(aula de esportes e jogos esportivos e ao ar livre computadorizados, tradução vai ser mudada).

O que se observa, portanto, é que não estão contemplados na CDD os 7 termos de gêneros encontrados na pesquisa.

Na classe 795 voltada para “Games of Chance” (em português é Jogos de Azar), em termos de comparação com a classe 794, é categorizado quais os termos de objetos que se encaixam dentro das especificidades de suas subclasses, um pequeno exemplo é a classe 795.3 “Games dependent on drawing numbers or counters” (Jogos que dependem de números ou contadores de sorteio) no qual dentro desse campo é destacado os jogos que se encaixam nessa categoria:

.3 Games dependent on drawing numbers or counters

.32 Dominoes (em português, dominós)

.34 Mah jong¹⁴

.36 Bingo

.38 Lotteries (em português, loterias)

As diversas abordagens que a Classificação Decimal de Dewey poderia adotar na subclasse 794.8 seria aproveitar o espaço aberto na seção .82 e adicionar os 7 termos voltados para os gêneros de jogos eletrônicos abordados na presente pesquisa, enquanto que dentro desse campo está delimitado a subclasse .822 como “Arcade games”, dar-se-ia continuidade com a implementação de uma nova numeração:

.82 Specific genres of computer games (gêneros específicos de jogos de computador)

.822 Arcade games (jogos arcade)

.823 Action game (jogos de ação)

¹⁴ Jogo de origem chinesa, a palavra é uma transcrição livre ocidental do nome original do jogo, Ma Jiang ou Ma Jiang Pai. Pai significa pedra ou peça, é composto por 114 peças, cujo objetivo do jogo é remover todas as peças do tabuleiro combinando pares de peças idênticas.

- .824 Adventure game (jogos de aventura)
- .825 Emulation game (jogos de emulação)
- .826 Strategy game (jogos de estratégia)
- .827 Puzzle game (jogos de quebra-cabeça)
- .828 Role Playing Game (jogos de interpretação de papéis)
- .829 Simulation game (jogos de simulação)

Uma outra abordagem possível seria a criação de uma nova subclasse dentro da classe 794.8, a abordagem sendo essa a subclasse .83 General genres of a computer games, traduzido se chama gêneros gerais de jogos de computador, contrapondo com o .82 que se trata apenas de gêneros específicos com a possibilidade de ainda não serem contemplados em gêneros gerais, a categorização seria contemplada dessa forma:

- .83 General genres of computer games
- .832 Action game
- .833 Adventure game
- .834 Emulation game
- .835 Strategy game
- .836 Puzzle game
- .837 Role Playing Game
- .838 Simulation game

Ressalta-se que apesar de abranger duas propostas, a abordagem mais coerente seria na criação da nova subclasse 794.83, pois seria uma categoria que iria categorizar os jogos a partir das suas características gerais com foco na jogabilidade, enquanto que na subclasse 794.82 se concentra mais nos temas e abordagens específicas dos jogos eletrônicos.

Todas as propostas feitas foram frutos de uma constatação de que uma categoria importante de informação referente aos gêneros dos jogos eletrônicos ainda não foi contemplada dentro da CDD, sendo assim uma oportunidade para que cientistas da informação possam tecer análises mais aprofundadas sobre a sua implementação no futuro.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desse trabalho, através de uma exaustiva pesquisa em um campo pouco explorado, na Biblioteconomia e Ciência da Informação, no âmbito da representação temática da informação, pode-se cumprir todos os objetivos estabelecidos a partir da problemática levantada.

Não obstante, a evolução dos jogos eletrônicos, desde a sua transição em diferentes mídias, e no crescente melhoramento de hardwares e softwares permitiram que os desenvolvedores buscassem criar novas formas de mecânicas dentro dos jogos, fazendo com que não só diferentes gêneros se encontrem presentes em um único produto, mas fez com que novas subcategorias de gênero começassem a se popularizar, temos exemplos como o *soulslike*, estilo de jogo, que apareceu pela primeira vez no título chamado *Demons Souls*, gênero que tenta trazer a sensação do RPG de mesa, juntando com uma jogabilidade de ação de alta dificuldade, que exige prática e paciência para derrotar os inimigos, em outros contextos *Demons Souls* seria denominado de RPG de Ação, mas devido a popularidade do título, a comunidade estabeleceu o nome *soulslike* como forma de homenagem ao jogo que criou essa nova tendência na jogabilidade do subgênero.

Dada essa evolução presentes nas novas tendências dos jogos, acabaram se acumulando nomeações, na tentativa de diferenciá-los em relação aos jogos do mercado, como também de tentar se aproximar das intenções dos desenvolvedores na criação desses novas mecânicas, para o profissional bibliotecário que tenha interesse nesta área, pode parecer complicado e vago, pois muitos termos não entram em consenso pela comunidade, até mesmo o próprio mercado de games não entrou em um ponto em comum, na maioria dos casos as nomeações são colocadas mais baseado no apelo de popularidade, do que na coerência conceitual, como foi visto nos sites de lojas digitais com os termos “Família” e “Casual”, no entanto, é preciso visualizar essa lacuna como uma oportunidade de pesquisa oportuna.

Visualizar os gêneros principais dos jogos eletrônicos, e entender como é possível inseri-los na Classificação Decimal de Dewey, é um passo importante para entendermos os seus conceitos, mas deve-se colocar em evidência que é uma etapa primária centrada na aplicação da classificação na prática bibliotecária, no qual a abordagem desse assunto na catalogação será realizada em pesquisas

futuras, como também se deve considerar o escopo que tomou a indústria de videojogos para o entretenimento mundial, a Biblioteconomia como sempre, tem um desafio para entender como se adaptar às novidades no mundo informacional e digital e os jogos eletrônicos, fazem parte dessa tendência.

REFERÊNCIAS

4X - Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/4X>. Encontrado em: 27/06/2024.

Battle.net. Disponível em: <https://us.shop.battle.net/pt-br>. Encontrado em: 24/06/2024.

Bem-vindo(a) ao Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>. Encontrado em: 03/10/2022.

Catálogo de Jogos Xbox: Procurar todos os jogos. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/games/browse>. Encontrado em: 30/01/2024.

Cassiano. **As Melhores Lojas Digitais de Jogos para PC** | Gameplayscassi. Disponível em: <https://gameplayscassi.com.br/noticias/as-melhores-lojas-digitais-de-jogos-para-pc/20441/>. Encontrado em: 13/10/2022.

CDD – Classificação Decimal Dewey. Disponível em: <http://bilica.org.br/sistema/modulos/acervo/cdd.php?codigo=790#700>. Encontrado em: 19/11/2022.

Emilia Sandrinelli. **Videogames e bibliotecas** - Biblío. Disponível em: <https://biblio.info/videogames-e-bibliotecas-sao-uma-boja-mistura/>. Encontrado em: 27/06/2024.

Epic Games Store | Navegar. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/browse?sortBy=releaseDate&sortDir=DESC&count=40&start=0>. Encontrado em: 11/10/2022.

GOG – Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/GOG.com>. Encontrado em: 13/10/2022.

GOG.com - **PC games / All Games (6952)**. Disponível em: <https://www.gog.com/en/games>. Encontrado em: 13/10/2022.

Loja oficial Ubisoft Brazil - Últimos jogos e ofertas exclusivas. Disponível em: https://store.ubisoft.com/ofertas/home?lang=pt_BR. Encontrado em: 24/06/2024.

Navegue por jogos para PC e Mac | Origin. Disponível em: <https://www.origin.com/bra/pt-br/store/browse>. Encontrado em: 13/10/2022.

Nintendo - Site Oficial do Brasil: Jogos. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/games/>. Encontrado em: 24/06/2024.

Osciloscópio – Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Osciloscópio>. Encontrado em: 13/11/2022.

RPG | PlayStation™Store oficial Brasil. Disponível em:
<https://store.playstation.com/pt-br/category/9a7074e3-68e9-4246-8e77-b4c8181e723b/1>. Encontrado em: 10/10/2024.

Salas Gamers | Secretaria Municipal de Cultura. Disponível em:
<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bibliotecas/noticias/?p=33946>. Encontrado em: 19/06/2024.

The Entire History of Video Games. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=argpSxB1NQE&t=19700s>. Acesso em: 28 ago. 2023.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **Fundamentos teóricos da classificação**. Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, v. 11, n. 22, p. 117-140, 2006. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2006v11n22p117/368>. Acesso em: 12/03/2025

BARBOSA, Alice Príncipe. **Teoria e prática dos sistemas de classificação bibliográficas**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Bibliografia e Documentação, 1969. 441 p.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018. Disponível em:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60207130/Artigo_-_Um_estudo_sobre20190805-80467-mtavau-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1668350903&Signature=XIn~AHCxB3dY9rotoX1EFklkkWWfXjjG4TDAjFdkvguly4LpfQ1OkWqNoK9exqh8xhC9Gx4Ns6XtDLb-1kiEuQ5BKSnOaxyW6FU~w6Xnpz~tFIP990qEBSXUyegGaLPCD9qO9eCgKjxF11JwetaJTVpei5r0vDum06ZnXCfmAZ6j7cbD7ruGZwQjbQVToyEgKaM1EB~8YrMEksyWQ7tlpkDEBCCnFdQdbfKpCwVozWtDyhw2qDz~xjerqTwtRZPkUPJvluBSTYf12qeaGIB36H2SHcnWRSVyx~spYCGrrLt-zCJ45a3lksm-iYO-MzfeqaCrNIPyl7rP~wscbBUOrA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 13/11/2022.

CAMPOS, L. M.; CAMPOS, M. L. A. **A Personalidade e matéria na teoria da classificação facetada: a questão do contexto, pressupostos teóricos e metodológicos**. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação, v. 7, n. 2, p. 40-60, jul./dez. 2014. Disponível em:
<https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/304/304>. Acesso em: 12/03/2025.

CARNEIRO, Daniele. **Dokk1, a biblioteca pública futurista da Dinamarca é eleita a melhor do mundo** - Bibliotecas do Brasil.
<https://www.bibliotecasdobrasil.com/2016/08/dokki1-biblioteca-publica-futurista-da.html>. Encontrado em: 25/06/2024.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005. Disponível em:
<https://maiscursoslivres.com.br/cursos/desenvolvimentos-de-jogos-apostila04.pdf>. Encontrado em: 11/03/2024.

ERALDO JÚNIOR, Pereira Isídio. **De Panizze ao RDA: um estudo sobre a evolução da catalogação nos cursos de biblioteconomia no Brasil**. 2016.

Disponível em:

https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1962?locale=pt_BR. Acesso em: 01/02/2024.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven, 2004. **Game Design Workshop – Designing, Prototyping and Playtesting Games**. San Francisco: CMP Books.

GODOY, Edison. **Em 1987 surge o PC Engine / Turbografx-16, 1º videogame a usar CD no mundo**. 2014. Disponível em:

<https://www.campograndenews.com.br/lado-b/games/em-1987-surge-o-pc-engine-/turbografx-16-1o-videogame-a-usar-cd-no-mundo>. Encontrado em: 20/11/2022.

KELLEY, Tina. **Shh! Free Video Games at the Library!** | The New York Times.

https://archive.nytimes.com/cityroom.blogs.nytimes.com/2008/03/21/shh-free-video-games-at-the-library/?_r=0. Encontrado em: 25/06/2024.

KRÜGER, Fernando Luiz; MOSER, Giancarlo. O Marketing dos jogos Eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação**. 2005. Disponível em:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45278647/jogos-libre.pdf?1462200346=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DO_Marketing_dos_Jogos_Eletronicos_1.pdf&Expires=1701967020&Signature=S42pWFkN9j-ptKvOUBYP3x7-ScJpa-zBPQut14ODNoXQYOryYHLBfT20tCqGAz38LKKrbJOQ4LhkvvPMVMvflNGV~b5BPRTLLeCuqFtcYUpp2wNizgNV1b5X4-AZuFqiMKjAGKLcqY7FhIXiQx2uftdNqE0P3DBbY8YDGrv9qoopWbcj2aIHfZzxfV0SPYr5OgNN~qHN9QVMfStzQU8TBa3-Z81uRj5lcMW8LuL6aPKRkaXYgcfUnlll2h7-mUo-O6sYsaATKCvSJBHGztJZm2KvgHCfTSgBx06b7Mj35eaOA-d5etw8gs90sWVhRigZSrGChWEIn~kT~oKYpCNy05w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Encontrado em: 13/11/2022.

MACULAN, B. C.; LIMA, G. A. B. O. Buscando uma definição para o conceito de “conceito”. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, p. 54-87, abr./jun. 2017. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/pci/a/5F7BjgVMJnBFsNHnsMTCMzM/?format=pdf&lang=pt>. Encontrado em: 12/03/2025

MEDEIROS, M. B. B.; CAFÉ, L. M. A. **Organização da informação ou organização do conhecimento?**. In: ENANCIB, 9., 2008, São Paulo. Anais... . São Paulo: USP, 2008. p. 1 - 14. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/176535>. Acesso em: 05 jul. 2023.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. 2019. Disponível em:

<https://ridi.ibict.br/handle/123456789/1038> Acesso em: 11 set. 2022.

MIRANDA, Marcos Luiz Cavalcanti de; SANTOS, Samantha Alves Rodrigues dos. **A organização do conhecimento no rpg eletrônico por meio de ontologias**.

Revista P2P e INOVAÇÃO, v. 7, p. 107-131, 2020. DOI:

10.21721/p2p.2020v7n1.p107-131. Acesso em: 13 mai. 2023.

MONTEIRO, Rafael. **Steam marca recorde de usuários com 33,6 milhões online ao mesmo tempo** | Techtudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2024/01/steam-marca-recorde-de-usuarios-com-336-milhoes-logados-ao-mesmo-tempo-edjogos.ghml>. Encontrado em: 24/06/2024.

MORENO, Jeferson Alveti. **Estudo sobre as mídias físicas e digitais no mercado de jogos digitais**. 2016. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/284>. Encontrado em: 14/11/2022.

NUNES Marcelo Cavalcante. **Tesouro de videogames**. 2018. 258 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018. 258 p.

RANGANATHAN, S. R. Subject heading and facet analysis. *In*: NEELAMEGHAN, A. (Org.). **S. R. Ranganathan's postulates and normative principles**: applications in specialized databases design, indexing and retrieval. Bangalore: Sara Ranganathan Endowment for Library Science, 1997a. Chapter 4, p. 127-146. Disponível em: <https://www.isibang.ac.in/~library/portal/Pages/chp4.pdf>. Acesso em: 13/03/2025.

RANGANATHAN, S. R. Hidden roots of classification. *In*: NEELAMEGHAN, A. (Org.). **S. R. Ranganathan's postulates and normative principles**: applications in specialized databases design, indexing and retrieval. Bangalore: Sara Ranganathan Endowment for Library Science, 1997b. Chapter 1, p. 1-42. Disponível em: <https://www.isibang.ac.in/~library/portal/Pages/chp3.pdf>. Acesso em: 13/03/2025.

REVA, João Gustavo. **Games em bibliotecas podem incentivar a leitura, diz pesquisa** - TecMundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/pesquisa/43148-games-em-bibliotecas-podem-incentivar-a-leitura-diz-pesquisa.htm>. Encontrado em: 25/06/2024.

ROCHA, Rafael Ribeiro. **Os videogames na biblioteca: propostas e reflexões**. 2009. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) - Escola de Comunicações e Artes/USP, São Paulo.

SALLES, Filipe. **Do primeiro computador do mundo até hoje: a história da Informática**. 2021. Disponível em: <https://www.buscapes.com.br/pc-computador/conteudo/primeiro-computador-historia-da-informatica>. Encontrado em: 20/11/2022.

SALM, J.; HILLESHEIM, A. I. A. **Catalogação de jogos eletrônicos**. p. 3-20, 2019. DOI: 10.22478/ufpb.1809-4775.2019v15n2.45378 Acesso em: 13/12/2023.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. **Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**, p. 54-63, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Cardoso-5/publication/228877818_Alem_do_genero_uma_posibilidade_para_a_classificacao_de_jogos/links/541b131a0cf203f155ae7e3f/Alem-do-genero-uma-possibilidade-para-a-classificacao-de-jogos.pdf. Acesso em: 31/10/2022.

SERPA, Flaiane de Souza. **Tem lugar para videogame aí na sua biblioteca?**. Rio Grande do Sul: Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, 2014. 83 p.

SPIES, Jak. edi: NADER, Vinicius. **Torneio nacional estreia espaço gamer da Biblioteca Nacional de Brasília** | Agência Brasília. Disponível em: <https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/01/22/torneio-nacional-estreia-espaco-gamer-da-biblioteca-nacional-de-brasilia/>. Encontrado em: 19/06/2024.

TRISTÃO, A. M. D.; FACHIN, G. R. B.; ALARCON, O. E. **Sistema de classificação facetada e tesouros: instrumentos para organização do conhecimento**. Ciência da Informação, Brasília, v. 33, n. 2, p. 161-171, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/kwqV8zpzRMbXJQH7HsTmjys/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12/03/2025.

ANEXOS

Abaixo estão as imagens da classe 794.8 e 795 da Classificação Decimal de Dewey da 23ª edição.

.8 Electronic games

Class here computer, video games

Class computerized forms of a specific indoor game or amusement with the game or amusement in 793–795, plus notation 0285 from Table 1, e.g., computerized checkers 794.20285

737

794	<i>Dewey Decimal Classification</i>	794
[.802 85]	Computer applications Do not use; class in 794.81	
.81	Computer applications Class here data processing Unless it is redundant, add to base number 794.81 the numbers following 00 in 004–006, e.g., programs for digital personal computers 794.81536, but use of digital computers as a whole 794.81 (<i>not</i> 794.814) Class data processing for specific genres of computer games in 794.82; class data processing for computerized athletic and outdoor sports and games in 794.86–794.89	
.82	Specific genres of computer games Class computerized war games (battle games) in 793.920285; class computerized adventure, fantasy, mystery games in 793.932; class computerized athletic and outdoor sports and games in 794.86–794.89	
.822	Arcade games Unless it is redundant, add to base number 794.822 the numbers following 00 in 004–006, e.g., programs for digital personal computers 794.822536, but use of digital computers 794.822 (<i>not</i> 794.8224) <i>See Manual at 793.932 vs. 794.822</i>	
.86–.89	Computerized athletic and outdoor sports and games Add to base number 794.8 the numbers following 79 in 796–799, e.g., computerized baseball 794.86357	

Ativar o V
Acesse Conf

795 Games of chance

Class here gambling

Class gambling on a specific activity with the activity, e.g., on horse racing
798.401

See also 364.172 for gambling as a crime; also 616.85841 for compulsive gambling

.01 Philosophy and theory

Including betting systems

.015 192 Probabilities

Class here probabilities of winning

See Manual at 795.015192 vs. 519.27

.1 Games with dice**.12 Craps****.15 Backgammon****.2 Wheel and top games****.23 Roulette**

738

795

Recreational and performing arts

795

.27 Slot machines**.3 Games dependent on drawing numbers or counters****.32 Dominoes****.34 Mah jong****.36 Bingo****.38 Lotteries**

Including lotto