

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

VITOR RABELO DELGADO

**A REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO EM GAMES: UM ACERVO PARTICULAR  
DE JOGOS DE NINTENDO 64**

BELÉM

2016

VITOR RABELO DELGADO

**A REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO EM GAMES: UM ACERVO PARTICULAR  
DE JOGOS DE NINTENDO 64**

Trabalho de Conclusão apresentado a Faculdade de Biblioteconomia, vinculada ao Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do Grau de Bacharel em Biblioteconomia

**Orientação:** Prof<sup>ª</sup> Dra. Franciele Marques Redígolo

BELÉM

2016

025.344

D3526r Delgado, Vitor Rabelo

A representação da informação em games : um acervo particular de jogos de Nintendo 64 / Vitor Rabelo Delgado. – Belém, 2016.  
94 f. : il.

Trabalho de Conclusão (Bacharelado em Biblioteconomia)—  
Faculdade de Biblioteconomia, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Pará, 2016.

Orientação: Profª Dra. Franciele Marques Redígolo

1. Representação Descritiva da Informação. 2. Representação Temática da Informação. 3. Indexação. 4. Análise de Assunto. 5. Videogame – Nintendo 64. I. Redígolo, Franciele Marques II. Título

VITOR RABELO DELGADO

**A REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO EM GAMES: UM ACERVO PARTICULAR  
DE JOGOS DE NINTENDO 64**

Trabalho de Conclusão apresentado a Faculdade de Biblioteconomia, vinculada ao Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do Grau de Bacharel em Biblioteconomia

**Orientação:** Prof<sup>ª</sup> Dra. Franciele Marques Redígolo

BANCA EXAMINADORA:

---

(conceito)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Franciele Marques Redígolo

**(Orientadora)**

---

Prof<sup>ª</sup> Ma. Telma Socorro Silva Sobrinho

**(Avaliadora)**

---

Prof<sup>º</sup> Me. Williams Jorge Corrêa Pinheiro

**(Avaliador)**

Belém, 27 de outubro de 2016.

Aos ``**Rugais**``

*(Léo, Patrik, Enildo, Emildo, Tati, Edu, William, Jean, Allan, Wellington, Duncan)*

Meus irmãos de “games”...

Meus estimados **amigos**...

Graças a eles que Eu tenho esse apressado tão grande pelo Nintendo 64.

A todas as **crianças que viveram e ainda vivem sob Regimes Socialistas**  
Jovens e crianças que, vivendo debaixo da bota da opressão de Ditaduras do Proletariado,  
foram privados da infância e da sorte de melhores condições de vida,  
Talvez até mesmo de brinquedos e de um Vídeo Game...

## AGRADECIMENTOS

Por cada momento de dificuldade superado, por cada momento de tranquilidade em meio à aflição, por cada centelha em tempos esses de obscurantismo... Também por cada graça alcançada, pela minha saúde e especialmente pela minha existência, Eu agradeço a Deus, o Todo-Poderoso, Criador do Céu e da Terra; seu Filho, Jesus Cristo, nosso Senhor e Salvador; e a nossa Mãezinha do Céu, toda Misericordiosa que a Deus tudo Entrega.

A minha família por todos os momentos juntos e ao suporte que tive durante minha vida acadêmica, que foi fundamental não apenas para que eu me tornasse o “profissional”, mas também principalmente quem eu sou. Mamãe, Papai, Rick e Felipe: meu porto seguro.

Aos meus estimados Mestres, que não apenas me ministraram aulas... Deram-me Lições de Vida. Aos Prof. Aureliano Guedes e Elisangela Silva pelas duras (porem necessárias e devidamente recebidas) lições de disciplina. Às Prof<sup>o</sup> Jane Veiga e Oderle Milhomem pelo reconhecimento e tratamento ‘igual para igual’. Às Prof<sup>a</sup> Raimunda Sampaio e Prof<sup>a</sup> Telma Sobrinho pela confiança, crédito, sinceridade, equidade e amizade – o que faz eu sempre nelas me espelhar.

À extinta comunidade “Nintendo 64 Brasil” (Orkut) e sua remanescente “Nintendo 64 fãs – Brasil” (Facebook) que foram “indiretamente” cobaias aos meus experimentos, onde muitas discussões e debates foram travados a respeito desse console que tanto prezamos.

A todos meus “colaboradores” – tantos amigos, conhecidos e anônimos que não vou conseguir lista-los todos –, que com poucas palavras (e até dúvidas que a mim traziam), me fizeram ter *insights* que indiretamente ajudaram no começo, no desenvolvimento e até mesmo antes de eu escrever as primeiras laudas desse trabalho – fazendo chegar até onde cheguei.

À prof<sup>a</sup> Franciele Redígolo que, incumbida na tarefa de me ter como orientando, me fez esclarecimentos acerca da matéria que foram fundamentais para que eu seguisse o trabalho com mais foco e embasamento. Obrigado, Professora, por me tolerar muito por tão pouco.

E agradeço especialmente a alguém que me ajudou nos momentos mais decisivos da composição desse trabalho – revisando, corrigindo e ficando horas na frente do computador comigo, inclusive –, dando suporte e me pondo na linha quando foi necessário. Parceira de trabalho, amiga pra todas as horas e minha Namorada. A Kamila Amaral, minha lindinha ☺

“... em meu coração, eu sou um gamer...”

(Satoro Iwata)

## RESUMO

Disserta sobre o tratamento da informação em uma coleção particular de 55 jogos de Nintendo 64, objetivando levantar discussões sobre a representação da informação desses tipos de recursos eletrônicos, através dos fundamentos teóricos e práticos da representação temática e descritiva. Este trabalho foi dividido em duas etapas: a primeira tratou dos aspectos teóricos e práticos da representação descritiva, abordando os itens mais relevantes sobre descrição dos recursos eletrônicos, sob a perspectiva da AACR2 campos mais relevantes; a segunda, dos aspectos teóricos e práticos da representação temática da informação, sob a égide da indexação e da análise de assunto e respectivas etapas de processo, para definição dos seus escopos / categorias (gêneros e temas), tomando como base a linguagem desenvolvida e registrada em plataformas colaborativas (*wiki's*) no ciberespaço. Como resultado a respeito da representação descritiva, foram necessárias breves adaptações nos campos de descrição física – atribuindo nova terminologia para o tipo de mídia (cartucho de vídeo game) –, e a elaboração de uma nota geral para compreender informações essenciais da natureza dos itens catalogados (tipo de recurso, nome comercial e modo de acesso). A respeito da representação temática, que seguiu duas etapas do processo de análise de assunto (leitura documentária e identificação dos conceitos), foi percebida uma relação entre os parâmetros lógicos (elementos intrínsecos) para a identificação dos gêneros e subgêneros dos jogos, confirmando a definição apriorística de 7 categorias principais (corrida, luta, esportes, nave, tiro, aventura, estratégia) e a possibilidade destes em desdobrarem-se em subgêneros, criando assim um repertório extenso e detalhado sobre os conceitos de cada categoria e subcategoria e como os elementos intrínsecos as definem. No geral, conclui-se que recursos eletrônicos audiovisuais como os jogos eletrônicos necessitam de um sincretismo tanto de parâmetros pré-estabelecidos nos códigos / manuais e teorias da informação, quanto do conhecimento empírico e vulgar do universo dos games, que fornecessem o arcabouço linguístico e delimitam o campo de profundidade da representação temática. Este estudo é um balão de ensaio para análises futuras, especialmente se os mesmos critérios e processos de análises feitas aos jogos de Nintendo 64 podem tanto ser expandidos para a totalidade da população desta plataforma da Nintendo, quanto estabelecer novos critérios para a análise de gêneros em jogos de vídeo game; seja reagrupando elementos intrínsecos a fim de enquadrar todos os conceitos representativos, seja estabelecendo novos parâmetros para os gêneros e subgêneros lançados outros consoles – sejam elas mais antigos ou mais modernos – a fins de

encontrar denominadores comuns especialmente no que diz respeito da representação temática dos jogos.

**Palavras-chave:** Representação Descritiva da Informação. Representação Temática da Informação. Indexação. Análise de Assunto. Videogame – Nintendo 64.

## ABSTRACT

It is about the processing of information in a Nintendo 64 53-game private collection, aiming to raise discussions on the representation of information of these types of Electronic Resources, through the theoretical and practical foundations of thematic and descriptive representation. This work was divided into two stages: the first dealt with the theoretical and practical aspects of descriptive representation, addressing the most relevant items on description of electronic resources, from the AACR2 most relevant fields perspective; the second one, the theoretical and practical aspects of thematic representation of information, under the aegis of indexing and the subject analysis and its process steps, to defining their scope / categories (genres and themes), based on the developed language and registered in collaborative platforms (wiki's) in cyberspace. As a result regarding the descriptive representation, brief changes were needed in the physical description fields – assigning new terminology for the type of media (video game cartridge) – and the elaboration of a general note to understand essential information on the nature of cataloged items (resource type, trade name and access mode). Regarding the thematic representation, which followed two stages of the subject analysis process (Documentary Reading and Concepts Identification), a relationship between the logical parameters (intrinsic elements) was perceived during the identification of game genres and subgenres, confirming the priori definition of 7 main categories (Racing, Fighting, Sports, Flight, Shooter, Adventure, Strategy) and their possibility to origin into subgenres, creating an extensive and detailed repertoire on the concepts of each category and subcategory and how intrinsic elements define them. In general, it is concluded that electronic audio-visual resources such as electronic games require a syncretism of both pre-established parameters in the theories of information codes / manuals and empirical or common knowledge of the gaming universe, to provide linguistic framework and delimiting the depth field of thematic representation. This study is a trial balloon for further analysis, especially if the same criteria and analysis processes made for Nintendo 64 games can either be expanded to the entire population of the Nintendo platform, as establish new criteria for the analysis of genres in video games; whether regrouping intrinsic elements in order to fit all representative concepts, or setting new parameters for the genres and subgenres published for other consoles – be they older or modern – in order to find common denominators especially regarding the thematic representation of the games .

**Keywords:** Descriptive Representation of Information. Thematic Information representation. Indexing. Subject analysis. Videogame – Nintendo 64.

## RESUMEN

Se trata del procesamiento de la información en la colección privada de 55 juegos de Nintendo 64, con el objetivo de elevar los debates sobre la representación de la información de este tipo de recursos electrónicos, a través de los fundamentos teóricos y prácticos de la representación temática y descriptiva. Este trabajo se divide en dos etapas: la primera se ocupó de los aspectos teóricos y prácticos de la representación descriptiva, abordando los temas más relevantes en la descripción de recursos electrónicos, de los campos más relevantes na perspectiva de la AACR2; la segunda, los aspectos teóricos y prácticos de la representación temática de la información, bajo los auspicios de la indexación y el análisis sujeto y sus pasos de proceso, para definir su alcance / categorías (géneros y temas), basadas en el lenguaje desarrollado y registrado en colaboración (plataformas de wiki) en el ciberespacio. Como resultado cuanto a la representación descriptiva, se necesitaban cambios breves en los campos de descripción física – asignación de nueva terminología para el tipo de medio (vídeo juego de cartucho) – y la elaboración de una nota general para entender la información esencial sobre la naturaleza de los elementos catalogados (tipo de recurso, nombre comercial y el modo de acceso). En cuanto a la representación temática, que siguió a dos etapas del proceso de análisis de materias (lectura documental y conceptos de conceptos), se percibió durante la identificación de géneros de juegos y subgéneros la relación entre los parámetros lógicos (elementos intrínsecos), lo que confirma la definición a priori de 7 principal Categorías (corrida, lucha, deportes, carrera, tiro, aventura, estrategia) y la posibilidad de origen en subgéneros, en la creación de un repertorio extenso y detallado sobre los conceptos de cada categoría y subcategoría y cómo los elementos intrínsecos definelas. En general, se concluye Que los recursos electrónicos audiovisuales tales como los juegos electrónicos requieren el sincretismo de ambos parámetros preestablecidos en las teorías de la información códigos / manuales y conocimiento empírico o común de los juegos de lo universo gamer, proporcionando marco lingüístico y delimitando la profundidad de campo de la representación temática. Este estudio es un globo de ensayo para posterior análisis, sobre todo si los mismos criterios y procesos de análisis realizados para Nintendo 64 juegos ya sea se pueden ampliar a toda la población de la plataforma de Nintendo, la establecen nuevos criterios para el análisis de los géneros de los videojuegos; Ya sea reagrupar elementos intrínsecos con el fin de adaptarse a todos los conceptos representativos, o establecer nuevos parámetros para los géneros y subgéneros publicados para otras consolas – ya sean mayores o moderno – con el fin de encontrar denominadores comunes en relación con Especialmente la representación temática de los juegos.

**Palabras-clave:** Representación descriptiva de la Información. Representación temática de la información. Indexación. Análisis del asunto. Videojuego – Nintendo 64.

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1</b>	<i>Tennis for Two</i> e <i>Spacewar!</i>	16
<b>Imagem 2</b>	As oito gerações de vídeo games ao longo da história	17
<b>Imagem 3</b>	O Nintendo 64: Controle, Console e Cartucho	18
<b>Imagem 4</b>	<i>TransferPak</i> e <i>Z-Trigger</i>	19
<b>Imagem 5</b>	Os jogos de Nintendo 64	20
<b>Imagem 6</b>	Principais pontos de fontes de informação para catalogação do jogo de Nintendo 64 ( <i>Turok 2 : Seeds of Evil</i> )	30
<b>Imagem 7</b>	Fontes de informação prescritas para catalogação de recursos eletrônicos	31
<b>Imagem 8</b>	“ <i>Allegory of Justice</i> ” de Georg Pencz	54
<b>Imagem 9</b>	Mapa conceitual da relação entre os gêneros no estudo	62
<b>Imagem 10</b>	O gênero Corrida (Racing) no Nintendo 64	64
<b>Imagem 11</b>	O gênero Luta (fighting) no Nintendo 64	66
<b>Imagem 12</b>	O gênero Esporte (Sports) no Nintendo 64	68
<b>Imagem 13</b>	O gênero Nave (Flight) no Nintendo 64	70
<b>Imagem 14</b>	O Tiro em Primeira-Pessoa ( <i>FPS</i> ) no Nintendo 64	72
<b>Imagem 15</b>	O Tiro em Terceira-Pessoa ( <i>TPS</i> ) no Nintendo 64	72
<b>Imagem 16</b>	O subgênero <i>Aventura – Plataforma</i> no Nintendo 64	74
<b>Imagem 17</b>	O fosso ( <i>pit</i> ) dos jogos de plataforma	74
<b>Imagem 18</b>	O subgênero <i>Ação-Aventura</i> no Nintendo 64	75
<b>Imagem 19</b>	A abrangência da subcategoria <i>Ação-Aventura</i> no Nintendo 64	76
<b>Imagem 20</b>	O gênero <i>Estratégia (Strategy)</i> no Nintendo 64	78

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b>	Tópicos da prática de representação descritiva dos jogos de Nintendo 64 a partir de áreas do AACR2	21
<b>Quadro 2</b>	Prática da leitura documentária na análise de assunto	23
<b>Quadro 3</b>	Identificação de conceitos (gêneros e subgêneros) na análise de assunto	24
<b>Quadro 4</b>	Representação temática completa do acervo de jogos de Nintendo 64	25
<b>Quadro 5</b>	Formas variantes de nomes vs cabeçalhos: ordem de preferência e escolha	40
<b>Quadro 6</b>	Características dos níveis de indexação	52
<b>Quadro 7</b>	Temáticas de jogos de Corridas identificados	65
<b>Quadro 8</b>	Temáticas de jogos de Luta identificados	67
<b>Quadro 9</b>	Temáticas de jogos de Nave identificados	70
<b>Quadro 10</b>	Temáticas de jogos de Tiro identificados	73
<b>Quadro 11</b>	Temáticas de jogos de Aventura identificados	77
<b>Quadro 12</b>	Representação do Pokemon Stadium 1 em formato de ficha catalográfica	80
<b>Quadro 13</b>	Representação do Turok 2 em formato de ficha catalográfica	81
<b>Quadro 14</b>	Representação do Body Harvest em formato de ficha catalográfica	81

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	14
<b>2</b>	<b>ONDE ENTRA O NINTENDO 64 NA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS?</b>	16
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	21
<b>4</b>	<b>CATALOGAR JOGOS? A REPRESENTAÇÃO DESCRITIVA DO NINTENDO 64</b>	26
4.1	DESCRIÇÃO DE RECURSOS ELETRÔNICOS	29
<b>4.1.1</b>	<b>Regras Gerais</b>	29
4.1.1.1	Fontes de informação	30
<b>4.1.2</b>	<b>Área do Título e da Indicação de Responsabilidade</b>	32
<b>4.1.3</b>	<b>Área da publicação, distribuição etc.</b>	32
4.1.3.1	Lugar de publicação	32
4.1.3.2	Nome do editor, distribuidor, etc.	32
4.1.3.3	Data de publicação	33
<b>4.1.4</b>	<b>Área da descrição física</b>	33
<b>4.1.5</b>	<b>Área das Notas</b>	34
4.1.5.1	Nota geral	34
4.1.5.2	Língua e alfabeto.	35
4.1.5.3	Fonte do título principal	35
4.1.5.4	Público a que se destina	36
4.1.5.5	Resumo	36
4.1.5.6	Notas iniciadas pela palavra "Com"	37
4.2	EDIFICANDO VOCÁBULOS DE AUTORIDADES	38
<b>4.2.1</b>	<b>Definindo os Pontos de Acesso: Regras introdutórias</b>	38
<b>4.2.2</b>	<b>Entrada por Entidades</b>	38
<b>4.2.3</b>	<b>Cabeçalhos para Entidades</b>	39
4.2.3.1	Regras Gerais	39
4.2.3.2	Mudanças de Nome	40
4.2.3.3	Formas Variantes de Nomes	40
4.2.3.4	Entidades Subordinadas e Relacionadas	41
<b>4.2.4</b>	<b>Remissivas</b>	42
4.2.4.1	Remissivas ver	43

4.2.4.2	Remissivas ver também	43
4.2.4.3	Remissivas de nome-título	43
4.2.4.4	Outras formas para cabeçalhos	44
<b>5</b>	<b>ESSE JOGO É DE QUE? A REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA DO NINTENDO 64</b>	<b>45</b>
5.1	TEORIA	45
<b>5.1.1</b>	<b>Indexação: A Representação “Sintática” da Informação</b>	<b>45</b>
5.1.1.1	Etapas do processo de Indexação	46
<b>5.1.2</b>	<b>Análise de Assunto</b>	<b>48</b>
5.1.2.1	Compreensão do conteúdo do documento	49
5.1.2.2	Identificação dos conceitos que representam o conteúdo do documento	50
5.1.2.3	Seleção dos conceitos válidos para recuperação	51
<b>5.1.3</b>	<b>Breves considerações sobre Representação de Jogos de Videogame</b>	<b>52</b>
5.1.3.1	Gêneros ou Temáticas?	52
5.1.3.2	A “Linguagem” dos Jogos	55
5.2	DISCUSSÃO PRÁTICA	58
<b>5.2.1</b>	<b>Leitura documentária</b>	<b>58</b>
5.2.1.1	Elementos extrínsecos	59
5.2.1.2	Elementos Intrínsecos	60
<b>5.2.2</b>	<b>Identificação de conceitos (Gêneros e Temas)</b>	<b>61</b>
5.2.2.1	Corrida (Racing)	63
5.2.2.2	Luta (Fighting)	65
5.2.2.3	Esporte (Sports)	67
5.2.2.4	Nave (Flight)	69
5.2.2.5	Tiro (Shooter)	71
5.2.2.6	Aventura (Adventure)	73
5.2.2.7	Estratégia (Strategy)	77
<b>5.2.3</b>	<b>Demonstração da Representação da Informação em Jogos de Nintendo 64</b>	<b>80</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>82</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>85</b>
	<b>GLOSSÁRIO</b>	<b>90</b>
	<b>APÊNDICE A – GÊNEROS E SUBGÊNEROS DE CADA JOGO DA COLEÇÃO</b>	<b>91</b>
	<b>APÊNDICE B – TEMÁTICAS ENCONTRADAS EM CADA GÊNERO</b>	<b>93</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A biblioteconomia tem como razão de ser o tratamento, gestão e organização da informação independente de manifestação e suporte, a partir de princípios lógicos e também de códigos de padronização, havendo assim, a necessidade de respaldar-se metodologicamente na organização das fontes de informação.

A elaboração de catálogos de itens – e por assim dizer, a catalogação – é uma das principais atividades da biblioteca desde seu surgimento, perdurando até os dias de hoje e sobrevivendo a desmaterialização dos suportes inclusive. Tal atividade (e sua funcionalidade) está diretamente ligados à importância informacional, cuja necessidade de clara, objetiva e padronizada apresentação torna-se algo intrínseco.

Todavia, este processo, em especial, necessita do suporte de outras produções técnico-intelectuais a fins de suprir a necessidade de organizar e padronizar estas informações “externas” – isto é, inteligivelmente recuperáveis; a composição das entradas secundárias dos itens catalogados também compõe o cabeçalho de autoridades.

Concomitantemente, a indexação trata de expressar através de palavras/frases – seja a utilização de termos estritamente retirados do próprio documento, seja pela indução e subjetividade do indexador – conceitos para satisfazer as necessidades informacionais desse tipo de usuário. Mas é na análise de assunto, contudo, que não há apenas a seleção terminológica, mas também a possibilidade de aprofundar os estudos na representação conceitual dos assuntos sendo a etapa mais decisiva na representação temática.

O tema, em si, é uma compilação de problemáticas tanto a nível teórico / conceitual, mas principalmente a nível técnico / prático. São muito poucos os estudos a nível nacional sobre os videogames e praticamente nenhuma literatura presente nas publicações das áreas de biblioteconomia e ciência da informação.

Salvo as orientações apenas gerais regidas pelos códigos de catalogação (AACR2, NBR 12676, ISO 5693), não há menor indício de produções em atividades biblioteconômicas no que concerne ao tratamento específico de jogos de videogame. Logo, também há carência de um estudo sistematizado, que oriente o gestor informacional aos aspectos mais relevantes e indispensáveis sobre a representação e catalogação desse tipo de documento.

A proposta deste estudo é discutir carências da representação descritiva e da representação temática em jogos de videogame, buscando identificar pontos e detalhes técnicos que são plausivelmente correspondentes as tangências abarcadas pelos códigos e

manuais de representação descritiva e tentar sanar estes lapsos aproximando-os dos fundamentos teóricos, particularmente no que diz respeito à representação temática.

O objetivo geral deste trabalho é contribuir para a discussão de representação da informação dos recursos eletrônicos, no que concerne a esfera dos jogos eletrônicos. Os objetivos específicos são:

- a) *Elaborar a representação descritiva geral de cada item a ser catalogado;*
- b) *Descrever o processo de representação temática dos itens do acervo, dando ênfase na classificação por termos que represente o conteúdo dos jogos (Gênero e Temática).*

A despeito do 1º capítulo ser a parte introdutória, este trabalho está dividido em quatro partes: o 2º capítulo tratará de aspectos gerais do Nintendo 64, como histórico e características, tendo como pano de fundo o contexto histórico dos videogames; o 3º capítulo é um apanhado sobre a metodologia empregada tanto no 4º quanto no 5º capítulo que tratam, respectivamente, sobre o processo de catalogação (representação descritiva) em detalhes, e sobre a indexação (representação temática) dos conteúdos dos itens tratados.

Isto posto, no que concerne a organização primária e o intento biblioteconômico, não há necessidade informacional dos indivíduos que não possa ser suprida. A biblioteconomia apenas reconhece que nas suas problemáticas usuais que o que difere é apenas o tipo de suporte, o teor e o conteúdo informacional – comuns entre a representação da informação desenvolvidas neste trabalho e as atividades em acervos convencionais.

Estas nuances perpassam diferentes contextos informacionais, que podem variar desde grandes bibliotecas e centros de informação – como os de ensino e pesquisa, com vasto e diferenciado público –, até coleções particulares e/ou de “restrito” acesso – ainda que sejam uma mera coleção de cartuchos de um videogame antigo.

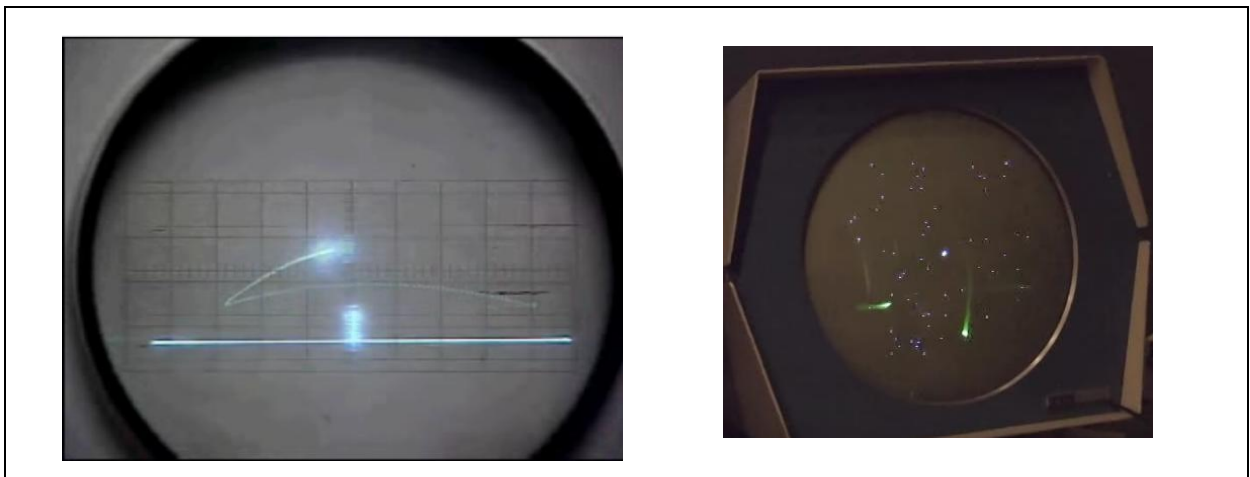
## 2 ONDE ENTRA O NINTENDO 64 NA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS?

Este capítulo trata sobre o Nintendo 64 nos seus aspectos gerais, desde seu surgimento e suas características funcionais, dentro de um breve contexto histórico dos jogos eletrônicos e da indústria dos videogames.

A palavra **jogo** vem do latim *iocus*, que significa piadas / gracejo ou uma forma de divertimento através dessas ações.<sup>1,2</sup> Os jogos, como primeiros registros de utilitários de entretenimento, datam de cerca de 2.600 a.C. (BRANDÃO et al., 2014).

As primeiras tentativas de explorar o jogo em meio eletrônico surgiram nos ambientes acadêmicos através de experimentos ainda nos anos 40, dando origem nos anos 50 ao *Tennis for Two* e em 1961 ao *Spacewar!* – respectivamente um jogo de tênis e um jogo de batalha espacial entre duas naves (BATISTA et al., 2007). Vide **imagem 1**.<sup>3,4</sup>

**Imagem 1** – *Tennis for Two* e *Spacewar!*<sup>5</sup>



**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

É a partir desses dois dispositivos que se iniciou, na década de 70, uma lucrativamente promissora indústria comercial de entretenimento em todo o mundo: o **Vídeo Game**. Apesar de parecer simples, há um considerável obscurantismo para dar uma definição apropriada para “videogame”, seja pelo fato das palavras<sup>6</sup> “vídeo” e “game” (port: “jogo”)

<sup>1</sup> IOCUS. [201-?]. WIKITIONARY. Disponível em: <<https://en.wiktionary.org/wiki/iocus>>.

<sup>2</sup> IOCUS. 2010. THE LATIN DICTIONARY. Disponível em: <<http://latindictionary.wikidot.com/noun:iocus>>.

<sup>3</sup> THE ORIGINAL video game. 2007. YOUTUBE. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU\\_i8k](https://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU_i8k)>.

<sup>4</sup> RESTORED PDP-1 Demonstration. 2007. YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7bzWnaH-0sg>>.

<sup>5</sup> Uma versão em Java de mesma propriedade do de 1962 está disponível em: <<http://spacewar.oversigma.com/>>.

<sup>6</sup> Juntas ou separadas, as duas formas da palavra (**vídeo game** ou **videogame**) estão corretas.

terem consideráveis variações de significados e contextos; seja pela constante evolução tecnológica inerente aos utilitários (monitor, console, processador, controles, mídias) que proporciona o jogo (WOLF, 2008). Tanto da mercantilização em massa quanto da evolução das tecnologias de jogos, a historiografia do videogame define, como *marcos*, as **Gerações**.

**Imagem 2** – As oito gerações de vídeo games ao longo da história



Fonte: Elaboração do Autor, 2016.

Nessa perspectiva, autores como Wolf (2008) e, de modo mais simples, Batista et al. (2007), sequenciam a história dos Videogames domésticos, indicando os principais e mais rentáveis consoles de mesa em ordem de cronológica das oito Gerações.

Essas Gerações de games surgem justamente após aquelas técnicas e experimentos acadêmicos de complicadas operações de programação (e manipulação de computadores colossais) para “dar espaço” aos produtos mais objetivos, e fáceis de manusear, principalmente com o acesso doméstico pelo usuário; isto é, utilitários portáteis compostos pelas mídias de jogos (**cartuchos**), controladores (**controles / joystick / manetes**) e o dispositivo processador (**console**) (BRANDÃO et al., 2014).

É justamente num dos videogames da 5ª Geração que este trabalho está focado: **O Nintendo 64**. Lançado em julho de 1996 em parceria com a Silicon Graphics (parceria desde 1993), tinha-se a pretensão de lança-lo, desde 1994, sob o nome de “Ultra Nintendo 64” (WOLF, 2008).

**Imagem 3** – O Nintendo 64: Controle, Console e Cartucho



**Fonte:** Lucas Mendes / TechTudo (2015).<sup>7</sup>

Depois de ter vencido a uma decana guerra de mercado com sua então rival SEGA, eis que a Nintendo se depara com o novo desafio: transpor-se para o desenvolvimento de jogos em 3ª dimensão – e caindo no seu dilema mais marcante: a persistência em utilizar mídias magnéticas (cartuchos).<sup>8</sup> Basicamente sua configuração é:

<sup>7</sup> VINHA, Felipe. **Nintendo 64**: conheça os acessórios mais curiosos do console. 2015. Disponível em: <[www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/03/nintendo-64-conheca-os-acessorios-mais-curiosos-do-console.html](http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/03/nintendo-64-conheca-os-acessorios-mais-curiosos-do-console.html)>.

- a) **CPU:** 64-bit – 93.75 MHz
- b) **Memória:** 4 MB rdRAM
- c) **Resolução:** 640 x 480 pixel
- d) **Cores:** 16.7 milhões (32 mil simultâneas)
- e) **Polígonos:** ~100 mil / seg
- f) **Recursos:** Texture Mapping (32 x 32 pixel)
- g) **Som:** aprox. 100 canais.
- h) **Mídia:** Nintendo 64 Game Pak (**jogos**), de 4 MB a 64 MB
- i) **Armazenamento:** 32 KB Controller Pak (**cartucho de memória**)

Assim como a maioria dos seus antecessores e sucessores, o console da empresa japonesa Nintendo trouxe inovações marcantes que constituíram novos paradigmas até mesmo influenciando outras empresas (BRANDÃO et al., 2014).

Não obstante, destaques ficavam principalmente para alguns dos seus periféricos e detalhes inovadores nos controles, que foram determinantes para a jogabilidade dos seus próprios jogos, inclusive influenciando em outras marcas mais recentes.

**Imagem 4 – TransferPak e Z-Trigger**



**Fonte:** Lemes (2015).

O *TransferPak* é um acessório de retrocompatibilidade para emular alguns jogos do antecessor portátil *Game Boy*, através da transferência de dados do periférico para um outro cartucho (compatível com o antecessor). Um exemplo clássico é os jogos da série *Pokemon*.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> LEMES, Daniel. **A história do Nintendo 64**. 2015. MEMORIABIT. Disponível em: <<http://www.memoriabit.com.br/historiadosvideogamesnintendo64/>>.

<sup>9</sup> Para uma explicação complementar sobre esses jogos, vide tópico **4.1.5.6**.

O *Z-Trigger*” está localizado atrás de haste central do controle. Ele simula é uma espécie de “gatilho”, marcadamente fundamental para jogos de tiro lançados pela plataforma.

Apesar de apresentar uma configuração um tanto inferior em relação a sua nova rival (*Playstation*) e o problema mercadológico (custo x benefício de produção) que a preferência por cartuchos (ao invés dos CDs) iria implicar, o Nintendo 64 foi um sucesso de vendas, especialmente pelos seus jogos exclusivos como *007 GoldenEye*, *Super Mário 64*, *Star Fox*, *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*, que vendeu aproximadamente 32,93 milhões de unidades – 20 milhões só nos continentes americanos.<sup>10</sup>

**Imagem 5** – Os jogos de Nintendo 64



**Fonte:** Lemes (2015).<sup>11</sup>

Todos esses problemas não conseguiram ofuscar o sucesso e o legado que o Nintendo 64 edificou, através das suas propostas de inovação e da variedade de jogos que viriam a lançar – aproximadamente 388 títulos. Uma riqueza de sons e gráficos que, mesmo operando na baixa capacidade de armazenamento (em comparação aos jogos em CDs lançados pela concorrência), ainda sim incrementavam grandes lançamentos na Plataforma.

<sup>10</sup> LEMES, Daniel. **A história do Nintendo 64**. 2015. MEMORIABIT. Disponível em: <<http://www.memoriabit.com.br/historiadosvideogamesnintendo64/>>.

<sup>11</sup> Ibid.

### 3 METODOLOGIA

Com abordagem qualitativa, de natureza aplicada e explicativa, este trabalho sobre a Representação da Informação um acervo particular de 55 jogos de Nintendo 64 está dividida em duas etapas: uma etapa de representação descritiva e outra de representação temática.

Na primeira etapa deste trabalho foi feita uma breve discussão teórica a respeito da representação descritiva (vide início do **capítulo 4**) e como ela se desenvolveu nos Jogos de Nintendo 64 da coleção.

Durante este capítulo, foi demonstrado passo-a-passo o processo da descrição de jogos (vide tópicos **4.1** e **4.2**), seguindo o Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR2), precisamente no seu capítulo que trata sobre **recursos eletrônicos** (capítulo 9 do AACR2), com o auxílio do capítulo 1 do AACR2 (**regras gerais de descrição**), onde 4 Áreas de Descrição Foram exploradas.

Tratando-se da edificação dos vocabulários de autoridade para as entradas, também foi feito uma abordagem a partir dos Capitulo do Código de Catalogação Anglo-Americano 21 (**escolha dos pontos de acesso**), 24 (**cabeçalhos para entidades**) e 26 (**remissivas**). Abaixo, os tópicos levantados em cada uma das duas etapas da representação descritiva.

**Quadro 1** – Tópicos da prática de representação descritiva dos jogos de Nintendo 64 a partir de áreas do AACR2

DESCRIÇÃO GERAL DO RECURSO ELETRÔNICO	VOCÁBULOS DE AUTORIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Área do Título e da Indicação de Responsabilidade</b></li> <li>• <b>Área da publicação, distribuição etc.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lugar de publicação</li> <li>Nome do editor, distribuidor, etc.</li> <li>Data de publicação</li> </ul> </li> <li>• <b>Área da descrição física</b></li> <li>• <b>Área das Notas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nota geral</li> <li>Língua e alfabeto.</li> <li>Fonte do título principal</li> <li>Público a que se destina</li> <li>Resumo</li> <li>Notas iniciadas pela palavra "Com"</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Definindo os Pontos de Acesso (Entrada por Entidades)</b></li> <li>• <b>Cabeçalhos para Entidades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regras Gerais</li> <li>Mudanças de Nome</li> <li>Formas Variantes de Nomes</li> <li>Entidades Subordinadas e Relacionadas</li> </ul> </li> <li>• <b>Remissivas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Remissivas ver</li> <li>Remissivas ver também</li> <li>Remissivas de nome-título</li> <li>Outras formas para cabeçalhos</li> </ul> </li> </ul>

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

A segunda etapa do trabalho (vide **capítulo 5**) tratou da representação temática dos jogos de Nintendo 64. Ela também foi dividida em uma parte teórica e outra prática. A primeira possui três discussões de cunho teórico: **Princípios de indexação**, **Análise de assunto** e **Considerações sobre representação de jogos de videogame**. Esta terceira discussão trata exclusivamente de detalhes indispensáveis a prática de Representação dos Jogos como:

- a) **Gêneros ou temáticas?**: Discussão sobre o conceito de “gênero”, tratando sobre a questão da *atinência* (*aboutness*) como parâmetro para diferenciar gêneros de temas (temáticas);
- b) **A “Linguagem” dos Jogos**: Uma discussão sobre a importância da linguagem no universo dos games e como ela, sendo construída com base na *folksonomia* e registrada nas plataformas colaborativas (*wiki*), pode contribuir como aporte de terminologias para a representação das categorias (gêneros) de jogos.

A segunda parte do capítulo 5 trata especificamente da prática de representação temática. Ela segue os dois primeiros eixos abordados na discussão teórica sobre análise de assunto: **leitura documentária** e **identificação dos conceitos**. O trabalho, porém, não conseguiu alcançar a etapa **seleção dos conceitos** do processo de análise de assunto, que exigiria um tipo de estudo não-restritivo e mais institucional, além de que seria necessário ter como aporte um vocabulário controlado específico.

A **leitura documentária** foi dividida em dois passos estabelecidos para esse trabalho: **elementos extrínsecos** e **elementos intrínsecos**.

- a) **Elementos extrínsecos**: pontos de informações “visíveis” da própria mídia física, extrair as informações, sem precisar processar o jogo em tela. São eles:
  - Título do Game;
  - Ilustração da *label*;
  - Conhecimento prévio (Background Knowledge).
- b) **Elementos Intrínsecos**: pontos de informação estabelecidos para essa análise onde apenas podem ser lidos e analisados mediante a computadorização da mídia no console. São eles:
  - Elementos do jogo;

- Ambiente;
- Tipo de Jogabilidade;
- Layout / Telop;
- Enredo;
- Objetivos (fins e meios).

Apesar dos dois elementos (extrínsecos e intrínsecos) fazem parte do tópico prático sobre leitura documentária, a compreensão da leitura de elementos intrínsecos está diretamente ligada a teorização do tópico sobre **identificação de conceitos**. Abaixo, um quadro que explica a teorização dos dois tópicos e como estão relacionados com os parâmetros (extrínsecos e intrínsecos) estabelecidos na prática.

**Quadro 2** – Prática da leitura documentária na análise de assunto

<b>DISCUSSÃO PRÁTICA</b>	<b>TEORIA</b> <b>(Análise de Assunto)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elementos Extrínsecos</b></li> <li>– Título do Game;</li> <li>– Ilustração da <i>label</i>;</li> <li>– Conhecimento prévio (Background Knowledge).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Leitura Documentária</b> – Chaumier (1988) e Lancaster (2006)</li> <li>– Título e Subtítulos;</li> <li>– Introduções;</li> <li>– Ilustrações como tabelas, diagrama e suas legendas;</li> <li>– Palavras ou grupos de palavras com algum destaque;</li> <li>– Conclusões.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elementos Intrínsecos</b></li> <li>– Elementos do jogo;</li> <li>– Ambiente;</li> <li>– Tipo de Jogabilidade;</li> <li>– Layout / Telop;</li> <li>– Enredo;</li> <li>– Objetivos (fins e meios).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Identificação de Conceitos</b> – Cesarino e Pinto (1980) e NBR 12676 (1992)</li> <li>– O Fenômeno;</li> <li>– Os equipamentos;</li> <li>– Os materiais;</li> <li>– Os objetos;</li> <li>– As operações;</li> <li>– Os processos;</li> <li>– As propriedades.</li> </ul>

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Com o auxílio do tópico teórico **Considerações sobre representação de jogos de videogame**, no sub-tópico sobre representação da linguagem dos jogos em meio colaborativo – fonte principal dos termos representativos que compõe esse *corpus* –, a **identificação de conceitos** nos jogos de Nintendo 64 foi pautada nos elementos intrínsecos, obtendo a definição de 7 gêneros para o estudo deste trabalho:

- a) Aventura;

- b) Corrida;
- c) Esportes;
- d) Estratégia;
- e) Luta;
- f) Nave;
- g) Tiro.

A maior parte desses gêneros foi definida a partir de três elementos intrínsecos: **ambiente, elementos de jogos e telop / layout**.

Os **subgêneros**, a subcategorização de gêneros, também foram definidos a partir dos elementos intrínsecos. No geral, a **jogabilidade** é o fator principal para definir o subgênero de cada uma das 7 categorias que representam os Jogos. Abaixo, um quadro a respeito dos subgêneros formados e os elementos correspondentes a formação de todas as categorias.

**Quadro 3** – Identificação de conceitos (gêneros e subgêneros) na análise de assunto

<i>Definidor de Gênero</i>	<b>GÊNERO</b>	<b>SUBGÊNERO</b>	<i>Definidor de subgênero</i>
<i>Ambiente Elementos de jogo Telop / Layout Objetivos</i>	<b>Corrida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arcade</li> <li>• Simulation (Simuladores)</li> <li>• Battling (Corrida de Batalha)</li> </ul>	<i>Jogabilidade</i>
<i>Ambiente Elementos de jogo Telop / Layout</i>	<b>Luta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combate Mortal</li> <li>• Combate não-Mortal</li> </ul>	<i>Objetivos</i>
<i>Ambiente Elementos de jogo</i>	<b>Esportes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Futebol</li> <li>• Skate</li> </ul>	<i>Jogabilidade (categoria desportiva)</i>
<i>Ambiente Elementos de jogo Telop / Layout</i>	<b>Nave</b>	–	–
<i>Ambiente Elementos de jogo Telop / Layout</i>	<b>Tiro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiro em 1ª Pessoa (First-Person Shooter – FPS)</li> <li>• Tiro em 3ª Pessoa (Third-Person Shooter – TPS)</li> </ul>	<i>Jogabilidade</i>
<i>Jogabilidade Enredo</i>	<b>Aventura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma</li> <li>• Ação-Aventura</li> </ul>	<i>Ambiente Elementos de jogo Telop / Layout</i>
<i>Jogabilidade</i>	<b>Estratégia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPG</li> <li>• Rampage (Demolição)</li> <li>• Board / Puzzle Games (Joguinhos e tabuleiros)</li> </ul>	<i>Objetivo</i>

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Com relação a representação das temáticas dos jogos de Nintendo 64, foi preciso diferenciá-las dos gêneros mediante a discussão sobre tematicidade e atinência (*aboutness*) no tópico **Considerações sobre representação de jogos de videogame**. Abaixo, o quadro que mostra a relação das temáticas com os gêneros e subgêneros.

**Quadro 4** – Representação temática completa do acervo de jogos de Nintendo 64

<b>GÊNERO</b>	<b>SUBGÊNERO</b>	<b>TEMÁTICA</b>
<i>Aventura</i> ( <i>Adventure</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma</li> <li>• Ação-Aventura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alien invasion (Invasão Alienígena)</li> <li>• Middle Ages (Medieval)</li> <li>• Supernatural (Sobrenatural)</li> <li>• Spacecrafting (Guerra Espacial)</li> <li>• Fantasy (Fantasia)</li> <li>• Horror (Terror)</li> <li>• Sci-fi (Ficção Científica)</li> </ul>
<i>Corrida</i> ( <i>Racing</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arcade</li> <li>• Simulation</li> <li>• Battling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rally</li> <li>• Circuit (Circuitos Fechados / Autódromos)</li> <li>• Street (Circuitos de Rua)</li> <li>• Road (Estradas Abertas)</li> </ul>
<i>Esportes</i> ( <i>Sports</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Futebol</li> <li>• Skate</li> </ul>	---
<i>Estratégia</i> ( <i>Strategy</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPG</li> <li>• Rampage (Demolição)</li> <li>• Board / Puzzle Game (Joguinhos e tabuleiros)</li> </ul>	---
<i>Luta</i> ( <i>Fighting</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combate Mortal</li> <li>• Combate não-Mortal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oriental (Oriental)</li> <li>• Mythology (Mitologia)</li> </ul>
<i>Nave</i> ( <i>Flight</i> )		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spacecrafting (Batalha Espacial)</li> </ul>
<i>Tiro</i> ( <i>Shooter</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiro em 1ª Pessoa (First-Person Shooter – FPS)</li> <li>• Tiro em 3ª Pessoa (Third-Person Shooter – TPS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alien invasion (Invasão Alienígena)</li> <li>• Middle Ages (Medieval)</li> <li>• Espionage (Espionagem)</li> <li>• Zombie Apocalypse (Apocalipse Zumbi)</li> <li>• Spacecrafting (Guerra Espacial)</li> <li>• Warfare / Terrorism (Guerra / Terrorismo)</li> </ul>

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

#### 4 CATALOGAR JOGOS? A REPRESENTAÇÃO DESCRITIVA DO NINTENDO 64

Este capítulo trata sobre a representação descritiva da informação em jogos de Nintendo 64, primeiramente com uma breve abordagem nos aspectos teóricos da catalogação e, em seguida, descrevendo como ela se desenvolveu passo a passo sob a perspectiva do Código de Catalogação Anglo-Americano vigente (AACR2).

O processo de catalogação é a primeira etapa real para a organização de um acervo com qualidade biblioteconômica. É nele que repousa todas as manifestações das características relevantes dos itens, refletidas das (e porque não dizer também, “refletindo as”) necessidades reais do usuário, previamente conhecidas de um estudo sistemático de usuário, ou mesmo pelo empirismo das rotinas.

Basicamente, o conceito de catalogação, nas palavras de Mey (1995, p. 5), é o “estudo, preparação e organização de mensagens codificadas, com base em itens existentes ou passíveis de inclusão em um ou vários acervos, de forma a permitir interseção entre as mensagens contidas nos itens e as mensagens internas dos usuários”.

Todavia, é preciso esclarecer que a catalogação estudada aqui neste capítulo abrange apenas os aspectos descritivos do item, apesar do seu teor e conteúdo; isto pressupõe que a catalogação fora dividida em: catalogação de assunto (representação temática) e catalogação descritiva (representação descritiva) – restringe-se, esta última, na representação de características específicas e individualizantes – para tornar possível também uma melhor interação entre o item a ser buscado e seu possível usuário (MAIMONE; SILVEIRA; TÁLAMO, 2011).

Em semelhante assertiva, Mey e Silveira (2009, p. 7) descrevem que o processo de Representação temática é:

O estudo, preparação e organização de mensagens, com base em registros do conhecimento, reais ou ciberespaciais, existentes ou passíveis de inclusão em um ou vários acervos, de forma a permitir a interseção entre as mensagens contidas nestes registros do conhecimento e as mensagens internas dos usuários.

Logicamente, o processo de catalogação de uma coleção está relacionado diretamente a descrição bibliográfica dos itens existentes; itens que são identificados e individualizados através dos dados que são deles extraídos e, por vezes, por informações acrescidas de outras fontes, a critério do catalogador (MESQUITA; FIUZA; PITELLA, 1992).

Concomitantemente, a apreensão das técnicas de descrição e catalogação de itens (bibliográficos ou não) dá-se, por definição, a partir da mensuração das operações de representação, necessitando, assim, de um referencial padronizado ou até mesmo de uma normatização, derivado de (ou derivando) códigos escritos.

Segundo Mey (1987 apud MESQUITA; FIUZA; PITELLA, 1992), esses códigos, em contrapartida, tem demonstrado algumas lacunas que necessitam de uma atenção melhor, que vão desde seus aspectos de estruturação geral – como não-abrangência das regras para os diversos tipo de bibliotecas, bem como inconsistência na totalidade das regras – até de pontuais inserções como a falta de aporte para os diversos problemas encontrados.<sup>12</sup>

Todavia, as inconsistências na aplicação das regras até mesmo a inadequação ou abrangência deficitária são problemáticas inerentes a catalogação, mostrando a necessidade do catalogador conhecer para além dos códigos, até às necessidades e objetivos do público alvo (MESQUITA; FIUZA; PITELLA, 1992).

Não há como falar, pois, de representação descritiva – em especial, representação de outros tipos de materiais não-bibliográficos – sem reconhecer a existência da necessidade informacional por esse tipo de “documento”. À medida que se venha conhecer a importância dos públicos alvos, há também a possibilidade da atividade de tratamento biblioteconômico que garantirão a estes usuários o uso e acesso.

Com o passar dos tempos, materiais não-bibliográficos vieram a se destacar no tocante a relevância no tratamento biblioteconômico. Os chamados “materiais-especiais” (multimeios) – fotografias, gravações de som e vídeo, materiais tridimensionais e eletrônicos, etc. – começaram a ser trabalhados mais significativamente pelos bibliotecários, em virtude da importância das informações neles contidos; uma abrangente visão valorativa do aspecto social desses materiais informacionais, tão como fossem os usuais suportes bibliográficos (MENDONÇA; COSTA; NASCIMENTO, 2014).

Apesar da lenta e gradual inserção deste paradigma nas unidades de informação – seja devido o desinteresse e não-reconhecimento desses materiais por parte dos bibliotecários, ou mesmo a comumente inépcia destes para um adequado tratamento informacional –, essa realidade começa a mudar, pois o avanço tecnológico bem como a proliferação desse tipo de material bibliográfico representam um “novo” desafio aos profissionais da informação (PEROTA, 1997 apud MENDONÇA; COSTA; NASCIMENTO, 2014).

---

<sup>12</sup> Pode-se incluir como problemas tanto a repetição desnecessária dos elementos de representação descritiva, quanto a preferência utilitária (e não necessariamente lógica) da normatização, sugerindo assim ao catalogador se valer de adaptações pragmáticas para saná-los, “o que prova a ausência de princípios teóricos” (MESQUITA; FIUZA; PITELLA, 1992, p. 120.)

Isto posto, esses materiais especiais podem precisar de uma técnica ou tecnologia específica para seu uso e, por definição, necessitando nada mais que um tratamento específico também especial, no tocante o acesso as informações que neles estão contidas – o que pressupõe que o bibliotecário ao tratar e organizar esse tipo material, o faça assegurando a recuperação da informação, independente de manifestação ou destino (MENDONÇA; COSTA; NASCIMENTO, 2014).

Portanto, o primeiro ponto do qual se inicia qualquer representação descritiva de um item / documento é analisar a sua natureza, sua forma extrínseca e manifestação – podendo este ser sonoro, audiovisual, impresso, eletrônico, iconográfico –, e assim, identificar possíveis fontes de informação necessárias a sua descrição; fonte principal de informação esta que pode estar nos seus encartes e capas ou contidos nos próprios recursos (SILVA, 2002). Em especial, os recursos eletrônicos precisam ser reproduzidos em aparelhos para que sejam acessadas suas informações.

Silva (2002) afirma que, embora a literatura sobre tratamento e organização desses tipos de materiais eletrônicos seja escassa, a principal medida é que o profissional bibliotecário – apreendendo-se das técnicas e diretrizes que são próprios do ofício – elabore o melhor acesso a informação, seja pensando nas “leigas” estratégias de busca dos usuários, seja pela organização padronizada em entradas principais.<sup>13</sup> Sobre esta última, é necessário remontar, na sua nuance total, o conceito da Representação Descritiva que apreende:

As características específicas do documento [...], também define e padroniza os pontos de acesso, responsáveis pela busca e recuperação da informação, assim como pela reunião de documentos semelhantes, por exemplo, todas as obras de um determinado autor ou de uma série específica (MAIMONE; SILVEIRA; TÁLAMO, 2011, p. 28).

Materiais especiais compreendem um universo de itens não-bibliográficos, de diversas manifestações, cada uma com uma determinada especificidade e natureza: sonoros, audiovisuais, iconográficos ou eletrônicos.

Este último tipo será o foco deste trabalho para explicar e analisar os procedimentos de representação descritiva de um acervo de jogos de Nintendo 64 tomando por base o conhecido Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR2) – 2ª edição vigente e atual (2002).

---

<sup>13</sup> Compreende-se que Silva (2002) está se remetendo ao Item “entradas principais” / Escolha dos Pontos de Acesso” descritos no Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR2).

Em seus aspectos apropriados para este tipo de item eletrônico, ter-se-á como base o capítulo 9 (recursos eletrônicos), apoiado também pelo capítulo 1 (regras gerais de descrição). O capítulo 21, bem como diz o seu título, tratará sobre a “escolha dos pontos de acesso” para as referidas entradas dos itens e apoiadas também pelos capítulos 24 (cabeçalhos para entidades) e 26 (remissivas).

#### 4.1 DESCRIÇÃO DE RECURSOS ELETRÔNICOS

Aqui será mostrado quais foram os campos adotados para descrição desses recursos eletrônicos e como cada uma foi desenvolvida nesta prática.

##### 4.1.1 Regras Gerais

Primeiramente, é considerada para níveis de detalhamento na elaboração da catalogação dos itens até o **terceiro nível de descrição**, para contemplar uma quantidade máxima de informações registradas. Outra medida é transcrever as informações do item conforme o idioma que o mesmo apresenta, em especial tratando-se da área de **título e indicação de responsabilidade**.

A AACR2 no, seu Item 9.0B1, afirma que recursos eletrônicos podem ser tratados de duas maneiras, tal como se manifestam:

- a) acesso remoto: em rede, armazenado em centrais rígidas ou nuvens, acessadas por um terminal;
- b) acesso direto: quando existe um suporte físico (disco ótico ou rígido, disquete, cartucho), *in loco* pode ser descrito a partir da sua computadorização.

Será levada em consideração esta última metodologia, haja vista tratar de cartuchos de vídeo game e, de certa forma, considerar que o *console* de Nintendo 64 pode ser compreendido como um dispositivo computadorizado.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Computadores contém tanto dados que podem ser armazenados como os programas que servem para processar esses dados, bem como outros dados periféricos – podem ser fitas e discos magnéticos – que servem de suporte para as informações. Basicamente esses “arquivos de computador são um conjunto de informações codificadas para manipulação por computador” (PEROTA, 1997 apud SILVA, 2002). Em outras palavras: SIM, o vídeo game é um computador – e como tal, computadoriza suas mídias.

#### 4.1.1.1 Fontes de informação

Segundo o Item 9.0B1 da AACR2, a fonte principal de informação para recursos eletrônicos é o próprio recurso eletrônico. Para o caso do acervo de jogos, leva-se em consideração 2 pontos:

- a) **informações processadas:** créditos iniciais; tela de apresentação, tela-título, menu principal, créditos finais;
- b) **rótulos:** informações impressas ou gravadas em papel, plástico etc. afixado permanente e diretamente ao suporte físico.<sup>15</sup>

Dá-se preferência a fonte que fornece a informação mais completa e apresentada formalmente. Em todo caso, é necessário checar todos os “pontos” para ter mais precisão na descrição completa do item.

**Imagem 6** – Principais pontos de fontes de informação para catalogação do jogo de Nintendo 64 (Turok 2 : Seeds of Evil)



**Legenda:** A) Créditos iniciais; B) Telas de apresentação; C) Tela-título; D) Label (rótulo)

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

<sup>15</sup> No universo dos games, o termo em inglês *label* refere-se ao rótulo impresso nos cartuchos de videogame.

Se acaso não houver suficiência ou ocorrer imprecisão, o Código permite retirar informações de fontes externas, seguindo nesta sequência preferencialmente:

- a) documentação impressa ou eletrônica do editor (Manual do jogo, página da web do editor do jogo, etc.);
- b) container (“capa” original e editada pelo editor).

Se a informação requerida não estiver disponível no próprio recurso ou de fontes externas a este, o Código permite também a retirada de:

- a) outras descrições publicadas do recurso;
- b) outras fontes (p.ex., registros de metadados).

Neste ponto, pode-se atentar também a fontes alternativas de informação, como publicações na web em sites especializados em jogos, páginas tipo wiki ou mesmo fóruns da internet.<sup>16</sup> Em linhas gerais, A AACR2 prescreve quais seriam estas fontes de informação mais adequadas para cada campo:

**Imagem 7 – Fontes de informação prescritas para catalogação de recursos eletrônicos**

ÁREA	FONTES DE INFORMAÇÃO PRESCRITAS
Título e indicação de responsabilidade	Fonte principal de informação, informação fornecida pelo editor, criador etc., contêiner
Edição	Fonte principal de informação, informação fornecida pelo editor, criador etc., contêiner
Tipo e extensão do recurso	Qualquer fonte
Publicação, distribuição etc.	Fonte principal de informação, informação fornecida pelo editor, criador etc., contêiner
Descrição física	Qualquer fonte
Série	Fonte principal de informação, informação fornecida pelo editor, criador etc., contêiner
Notas	Qualquer fonte
Número normalizado e modalidades de aquisição	Qualquer fonte

**Fonte:** Item 9.0B2 do Código de Catalogação Anglo-americano (2002).

<sup>16</sup> Para justificar o uso desse tipo de informação, vide as abordagens sobre plataformas colaborativas (wiki) e folksonomia nas linhas páginas iniciais do tópico 5.2.3.2

### 4.1.2 Área do Título e da Indicação de Responsabilidade

Esta área é construída **a partir** da fonte principal de informação física (*label*) ou processada em tela, respeitando a ordem da sequência de aparição das responsabilidades, bem como a grafia apresentada e uso de maiúsculas, apontando os pontos da fonte de informação usados.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment

(**Em nota:** Informações extraídas da fonte principal de informação : *label* e créditos iniciais)

### 4.1.3 Área da publicação, distribuição etc.

No capítulo 1, precisamente no tem 1.4B1., o AACR2 para registrar “todas as informações a respeito do lugar, do nome e da data de todos os tipos de atividades relativas à publicação, distribuição, divulgação e impressão.” Ela informa também que as informações podem ser extraídas da fonte principal de informação ou de qualquer outra fonte, conveniente as necessidades de cada parte apresentada.

#### 4.1.3.1 Lugar de publicação

Para os jogos catalogados, e seguindo o preceito estabelecido pelo item 1.4C6. do AACR2, é registrado o nome do país de origem do publicador, em forma de interpolação (entre colchetes), haja vista nenhum lugar provável pôde ser determinado:

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]

#### 4.1.3.2 Nome do editor, distribuidor, etc.

Para os jogos catalogados, no item 9.4D1 no cap. 9 do AACR, registrou-se o nome do editor de acordo com as instruções de 1.4D2 do capítulo 1, que trata da “forma mais sucinta possível de maneira que possa ser compreendida e identificada internacionalmente”. Isto é, o nome do editor (publicador) irá aparecer de forma mais comumente identificada.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos] :  
**Acclaim**

Há casos onde o item 1.4D4. julga-se necessário duas indicações de publicação. Estes casos que apresentam dois publicadores seguem também os preceitos da alínea b):

Se um item tiver dois ou mais editores, distribuidores etc., descreva-o nos termos do que estiver citado em primeiro lugar e do(s) lugar(es) correspondente(s). Nos seguintes casos, acrescente editores, distribuidores etc. mencionados subsequentemente, e os lugares que lhes correspondem (se forem diferentes do(s) lugar(es) já mencionado(s):

[...]

b) quando a primeira entidade citada for um distribuidor, agência de divulgação etc. e um editor estiver mencionado subsequentemente.

#### 4.1.3.3 Data de publicação

No geral, quando tiradas de nenhuma outra fonte a não ser a fonte principal de informação, as datas seguem o item **1.4F6** do AACR2, registrando a última data de copyright.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
 Acclaim, **1998**

#### 4.1.4 Área da descrição física

O código, no seu item 9.5B1, do 9º capítulo orienta a registrar os suportes conforme a quantidade de suas partes (em algarismos arábicos) e seu tipo de mídia em:

- a) bobina de fita para computador;
- b) cartucho de chip para computador;
- c) cartucho de fita para computador;
- d) disquete para computador;
- e) disco ótico para computador;
- f) fita cassete para computador.

No entanto, tratando-se de jogos de vídeo game, a informação sobre a física toma uma dimensão complexa. Necessita, pois, de adaptação e terminologia adequada durante a descrição desta área, haja vista a carência de termos específicos para esse tipo de mídia nas

orientações propostas. Todavia, pode-se a partir das demais orientações do mesmo item da AACR2 pode-se tomar um norte para adaptar termos mais apropriados.<sup>17</sup>

Criou-se, então um termo que contemplasse tanto a terminologia adequada, mas que não destoasse tanto de regras pré-estabelecidas pelo código: **cartucho para vídeo game**. Como acaba se tratando de uma mídia que produz tanto som, quanto imagens multicolores, indica-se na descrição estas características (**son., color**); bem como sua dimensão conhecida e comum em todos os jogos (**11,5 x 7,5 cm.**). A descrição da área é assim representada:

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]: Acclaim, 1998.

**1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.**

#### 4.1.5 Área das Notas

As notas aqui apresentadas seguem tanto a sequência original do capítulo 9 da AACR2, quanto a importância primordial para a descrição. Isto é, apenas foram aqui consideradas as notas relevantes para a descrição bibliográfica dos registros do acervo estudado. Contudo, é importante ressaltar a necessidade de que, ao descrever determinadas notas com informações convergentes, é possível também fazer certa “simbiose” às notas, respeitando, porém, preceitos estabelecidos em seus referidos itens do capítulo 9. Outro preceito estabelecer uma nota de importância primordial – que precederá as demais.

##### 4.1.5.1 Nota geral

Com base no item 1.7B1, uma importante nota, a **nota geral**, reúne preceitos encontrados em diversos outros itens de descrição, a fim de dar ideia clara do que trata a catalogação e de agrupar informações dispersas e imprecisas, e de demais notas (não tão) específicas de itens. Ei-los:

- a) Área do tipo e extensão do recurso (item 9.3);<sup>18</sup>

<sup>17</sup> “Quando novos suportes físicos forem desenvolvidos e nenhum destes termos for apropriado, registre o nome específico do item da forma mais sucinta possível, e preferivelmente seguido pelas palavras *para computador*. [...] *Opcionalmente*, use terminologia convencional para registrar formatos específicos do suporte físico.”

<sup>18</sup> Esta área pede a indicar o tipo de recurso e a extensão (em número de arquivos). Como nenhum dos termos (Dados eletrônicos; Programa(s) eletrônico(s).) conseguem representar com exatidão o recurso que é esta mídia (**cartucho de vídeo game**) e nem a numeração de seus *bytes* / registros / arquivos pode ser identificada, a área inteira foi omitida.

- b) Registro do nome comercial ou outra especificação similar (item 9.5B1);<sup>19</sup>
- c) Natureza e campo abrangido, requisitos do sistema e modo de acesso (item 9.7B1).<sup>20</sup>

Estes três itens, no geral, remetem a identificar a natureza do item a ser catalogado, quanto ao tipo de “computador” e ao modelo e forma de processamento utilizado para ler este tipo de mídia. Optou-se, então, pela expressão **Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64)** para compor a nota. Acrescentou-se também o **Modo de Jogo** possível para o uso desta mídia.<sup>21</sup>

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
Acclaim, 1998.  
1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

**Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Player)**

#### 4.1.5.2 Língua e alfabeto

O código (no seu Item 9.7B2) recomenda registrar a língua predominante no conteúdo do item, “a não ser que estes aspectos apareçam claramente no resto da descrição”. Neste acerto, a esmagadora maioria dos itens estão em **inglês**, salve algumas exceções.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
Acclaim, 1998.  
1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players)

**Em inglês**

#### 4.1.5.3 Fonte do título principal

Já abordado em **4.1.2.**

<sup>19</sup> Esta instrução retoma a discussão em **4.1.4** acerca do tipo de mídia física e a possibilidade de utilizar o termo comercial para representá-la, orientando o catalogador a redigir uma nota (veja 9.7B8 no AACR2).

<sup>20</sup> Este item pede para indicar tanto a natureza utilitária da mídia e requisitos essenciais de hardware e software para processamento da mesma.

<sup>21</sup> Modo de jogo é a quantidade máxima possível para a utilização e controle dos processos da mídia; a quantidade possível de jogadores para jogar o game.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
Acclaim, 1998.

1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players)

Em inglês

**Informações extraídas da fonte principal de informação : *label e créditos iniciais***

#### 4.1.5.4 Público a que se destina

O Código (no Item 9.7B9) recomenda a registrar em nota o “tipo ou o nível intelectual do público a que se destina um recurso”, acaso conste no próprio item ou em recursos adicionais.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
Acclaim, 1998.

1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players)

Em inglês

Informações extraídas da fonte principal de informação : *label e créditos iniciais*

**Para maiores de 17 Anos (Mature)**

#### 4.1.5.5 Resumo

O Código (no Item 9.7B17) também recomenda que seja redigido um resumo “sucinto e objetivo sobre a finalidade e conteúdo” do item.

Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos]:  
Acclaim, 1998.

1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players)

Em inglês

Informações extraídas da fonte principal de informação : *label e créditos iniciais*

Para maiores de 17 Anos (Mature)

**Resumo: Turok é chamado novamente a uma nova missão. Adon o convoca sob o temor da ameaça de Primagen – um ancestral ser aprisionado, que despertou mais forte que nunca. Para proteger o**

**totens sagrados de energia, dos monstruosos asseclas de Primagen, Turok precisa percorrer os mundos baixos e recolher todos os itens necessários para banir, de vez, o terrível ser.**

Vale lembrar que, não havendo material disponível no acervo além do próprio recurso, é necessário processar este último no console e extrair informações do enredo apresentado durante o jogo.

#### 4.1.5.6 Notas iniciadas pela palavra "Com"

As notas “com:” são recomendadas pelo Código sob a recomendação do item **9.7B21**.

Se a área do título e da indicação de responsabilidade contiver um título que se aplica somente a uma parte de um item sem título coletivo e, portanto, for feita mais de uma entrada, redija uma nota que inicie com a palavra *Com:* e relacione as outras obras do item intituladas separadamente, na ordem em que aparecem.

Essas notas possibilitam registrar outras obras (jogos) que não apenas se relacionam diretamente com o item a ser catalogado, podendo funcionar ambas concomitantemente. Os jogos da série *Pokemon* estão interligados e oferecem aos jogadores a possibilidade de, através de periféricos especiais como o *Transfer Pak*, ainda que estes jogos pertençam a plataformas e gerações distintas.<sup>22</sup>

Pokemon Stadium / Nintendo, Creatures, GAME FREAK ; voice compression technology licenced by Factor 5. –

[Japão] : Nintendo, 2000

1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.

Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players)

Em inglês

Informações extraídas da fonte principal de informação : *tela-título*

Livre para todas as idade (Everyone)

Resumo: Embarque num mundo de fantasias onde você pode ser um Mestre Pokemon. Capture seus pokemons, monte sua equipe, dispute grandes torneios contra os mais fortes treinadores e Lideres de Ginásio ou simplesmente divirta-se nos joguinhos e brincadeiras, disponíveis até para 4 jogadores.

**Com: Possibilidade de jogar versões RPGs do Game Boy Color (Pokemon Red, Pokemon Blue e Pokemon Yellow) via Transfer Pak.**

<sup>22</sup> Vide **imagem 4** e Capítulo 2, p. 19, § 4.

## 4.2 EDIFICANDO VOCÁBULOS DE AUTORIDADES

Antes de começar a construção do vocabulário de autoridades do acervo de jogos de Nintendo 64, é preciso levar alguns pontos em consideração a respeito da natureza da **autoria** desses games.

### 4.2.1 Definindo os Pontos de Acesso: Regras introdutórias

O capítulo 21 da AACR2 determina qual(is) ponto(s) de acesso um registro catalográfico pode ser acessado. Estes cabeçalhos além de constituírem o acesso principal dos registros, também são válidos para constituir o acesso secundário dos mesmos. Estas entradas sistematizadas podem ser constituintes de um vocabulário de autoridades.

Podendo ser principais ou secundárias, estas entradas das descrições bibliográficas são definidas a partir das instruções regidas em seus respectivos capítulos: especificidades de cada tipo de material catalogado, suas fontes de informação (para determinação dos pontos de acesso<sup>23</sup>), e apresentação dos elementos constituintes de autoria (o tipo de entidade-autor e suas respectivas subordinações).

### 4.2.2 Entrada por Entidades

Tratando-se de mídias computadorizadas, desenvolvidas e fabricadas em larga escala para atender um grande público, tem-se a ideia de organizações e corporações por trás desse tipo de empreendimento; entidades coletivas responsáveis por várias etapas de cada um desses projetos, assim representando certa responsabilidade na concepção de cada obra. Para o AACR2, no item 21.1B:

Entidade é uma organização ou grupo de pessoas que se identificam por determinado nome e agem ou podem agir como um todo. Considere que uma entidade tem nome se as palavras que a ela se referem têm mais caráter de uma denominação específica do que de uma descrição geral.

As regras gerais, no que dizem respeito a escolha dos pontos de acesso, são claras com uma obra emanada por entidades. Deve ela ter suas entradas constituídas pelas entidades

---

<sup>23</sup> No caso das mídias para videogame, para constituir estes pontos de acesso, a fonte principal de informação é o próprio recuso (**vide 4.1.1.1**)

responsáveis por sua concepção. Todavia, a respeito dos tipos de entradas, deve-se atentar para as categorias especificadas em 21.1B2

- a) obras de natureza administrativa que tratam da própria entidade [...]
- b) algumas obras de caráter legal, governamental ou religioso, [...]
- c) obras que registram o pensamento coletivo da entidade (p.ex., relatórios de comissões, comitês etc.; declarações oficiais sobre questões externas)
- d) obras que relatam a atividade coletiva de uma conferência (p.ex., atas, coleções de trabalhos), de uma expedição (p.ex., resultados de explorações, investigações), ou de um evento (p.ex., uma exposição, feira, festival), desde que estejam compreendidas na definição de entidade (21.181) e que o nome dessa conferência, expedição ou evento seja mencionado no item que está sendo catalogado
- e) as resultantes da atividade coletiva de um grupo executante que atua como conjunto, quando a responsabilidade do grupo vai além da simples interpretação, execução etc.[..]
- f) materiais cartográficos que emanam de uma entidade cuja responsabilidade vai além da mera publicação ou distribuição.

Visto que os itens da catalogação em questão (cartuchos de videogame) não pertencem a qualquer uma das categorias acima citadas, todas as suas Entradas de autoria serão tratadas como entradas secundárias, que serão acompanhadas de seus cabeçalhos escolhidos (21.30) e respectivas remissivas (26.5).

Diferentemente de como indicado em 21.30A1, todas as entidades mencionadas serão tratadas como entradas secundárias. Sendo assim, indicadas a priori na Área de Título e Responsabilidade, haja vista as diversas funções que ocupam na elaboração de cada obra, considerando, portanto, os preceitos também estabelecidos em 21.30E1, com relação ao grau de importância (destaque) na obra catalogada.

### **4.2.3 Cabeçalhos para Entidades**

A seguir, alguns tópicos que mostram a definição dos cabeçalhos para entidades.

#### **4.2.3.1 Regras Gerais**

Constituem-se, segundo o item 24.1A da AACR, a priori, dos nomes comuns que identificam estas entidades. Será, em virtude disto, desconsiderada a presença de pontos e outras indicações de abreviação, tal como usualmente se apresentam estas entidades.

Ex:

**Activision**

**Capcom**

**Culture Brain**

**DMA**

*não D.M.A*

**EA Games**

*não E.A Games*

#### 4.2.3.2 Mudanças de Nome

O item 24.1C1 alerta que caso ocorra alguma mudança substancial no nome da entidade, deve-se estabelecer um cabeçalho sob o novo nome para itens que o apresente. O código recomenda que se façam remissivas do antigo cabeçalho para o novo e do novo para o antigo.

Ex:

**DMA Design**



*ver também Rockstar Games*

(Nota: A Rockstar Games é desenvolvedora da série de jogos “Grand Auto Theif – GTA”)

#### 4.2.3.3 Formas Variantes de Nomes

Diferentemente de mudanças substanciais do nome, esta regra é apenas condizente com as formas diferentes de uma mesma entidade. Esquemáticamente, e seguindo as orientações estabelecidas no item 24.2 da AACR2, para considerar estas formas, adotou-se um roteiro. Em contrapartida, ele é inversamente proporcional a ordem de preferência de nomes para o cabeçalho.

**Quadro 5** – Formas variantes de nomes vs cabeçalhos: ordem de preferência e escolha

<b>VARIANTES DE NOME</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nome tal como aparece nos pontos de fonte de informação</li> <li>- Nome tal como aparece em qualquer parte dos itens</li> <li>- Nome com a apresentação formal (em virtude da presença de nomes variados)</li> <li>- Nome comum usado (em caso de ausência ou muitas de variações presentes)</li> </ul>	 <b>CABEÇALHOS</b>
---	--	--

**Fonte:** Item 24.2 (AACR2, 2002). Adaptação do Autor, 2016.

Todos os cabeçalhos foram todos construídos a partir de todas as formas variantes de nome de entidades como: publicadoras, desenvolvedoras, produtoras e distribuidoras.

Ex:

**3D Realms**

*3D Realms Entertainment*

**Acclaim**

*Acclaim Entertainment*

**Eurocom**

*Eurocom Developments*

*Eurocom Entertainment Software*

**Konami**

*Konami Computer Entertainment Kobe*

**LucasArts**

*Lucas Arts Entertainment Company*

**Midway**

*Midway Games*

*Midway Home Entertainment*

**Rareware**

*Rare*

#### 4.2.3.4 Entidades Subordinadas e Relacionadas

Ainda que sejam entidades subordinadas ou relacionadas, a entrada deve ser feita a partir desta, a não ser que esteja enquadrado no item 24.14A do AACR2.

**TIPO 1.** Um nome que contenha um termo que, por definição, indique ser a entidade parte de outra, p.ex., Departamento, Divisão, Seção, Setor.

**TIPO 2.** Um nome que contenha uma palavra que indique normalmente subordinação administrativa (p.ex., Comitê, Comissão), desde que o nome da entidade superior seja necessário à identificação da entidade subordinada.

**TIPO 3.** Um nome que seja de natureza geral ou que indique tão somente uma subdivisão geográfica, cronológica, ou designada por números ou letras, de uma entidade relacionada.

**TIPO 4.** Um nome que não expresse a idéia de uma entidade.

**TIPO 5.** Um nome de faculdade, escola, colégio, instituto, laboratório etc. de uma universidade, que indique simplesmente um campo específico de estudo.

**TIPO 6.** Um nome que inclua o nome inteiro da entidade superior ou relacionada.

Apenas em alguns casos foi identificado durante a catalogação algumas características desses seis tipos.

Ex:

**Acclaim Studios (London)**

*não Acclaim. Acclaim Studios (London)*

*não Acclaim Entertainment. Acclaim Studios (London)*

**Acclaim Studios Teesside**

*não Acclaim. Acclaim Studios Teesside*

*não Acclaim Entertainment. Acclaim Studios Teesside*

**Iguana**

*não Acclaim Entertainment. Iguana Entertainment*

*não Acclaim. Iguana*

(Nota: Iguana Entertainment é um estúdio de produções do grupo Acclaim Entertainment)

Entretanto, também não se faz necessário o uso de subcabeçalhos ou mesmo de diferenciações, haja vista que essas entidades subordinadas não são divisões internas ou estúdios independentes (exceto a Iguana Entertainment), mas sim, filiais localizadas em diferentes lugares, mas que estão exercendo as funções da matriz (Acclaim Entertainment). Pode-se assim, então, subjugá-las sob um mesmo cabeçalho.

Ex:

**Acclaim**

*não Acclaim Studios (London)*

*não Acclaim Studios Teesside*

#### 4.2.4 Remissivas

As Remissivas (capítulo 26) segundo o Glossário (Apêndice D) do AACR2 são indicações que remetem um cabeçalho para outro, podendo ser de dois tipos: **Remissiva de nome-título** – feita do nome de uma pessoa / entidade, mais o título do item – e **Remissiva Ver / Ver Também** – que serve para indicar qual cabeçalho é o preferido em questão.

Evidentemente, ao se construir remissivas “*ver também*” já se deve ter consolidado o cabeçalho preferido. No outro extremo, as remissivas são constituídas, através do vocábulo “*ver*”, dos cabeçalhos preferidos para cada entidade. Um detalhe: não é necessário fazer uma remissiva acaso o nome dos cabeçalhos e termos não-preferidos forem semelhantes.

#### 4.2.4.1 Remissivas ver

Basicamente, segundo o item 26.3A1 e 26.1B1 da AACR é uma remissiva para indicar “a forma que foi escolhida como cabeçalho de um nome ou de um título uniforme ou de uma entrada de título”. Isto é, servindo como ponte para o cabeçalho preferido.

Ex:

Disney  
*Ver Disney / PIXAR*

*DMA Design*  
*Ver DMA*

*Electronic Arts*  
*Ver EA Games*

#### 4.2.4.2 Remissivas ver também

Com base nos itens 26.1C1 e 26.3B1 da AACR2, é o tipo de remissiva que remete dos cabeçalhos escolhidos para outros termos não-preferidos

Ex:

**LucasArts**  
*Ver também Lucas Arts Entertainment Company*  
*Ver também Lucas Games*

**Rareware**  
*Ver também Rare*

#### 4.2.4.3 Remissivas de nome-título

Com base no item 26.1D1 da AACR2. Há casos onde é necessário indicar a relação entre títulos distintos através de remissivas.

Ex:

**Super Smash Bros.**  
*Ver também Super Mário*  
*Ver também Mario Series*

**Mario Séries**  
*ver Mario Kart*  
*ver Mário Party 3*  
*ver Super Mario 64*  
*ver Super Smash Bros.*

#### 4.2.4.4 Outras formas para cabeçalhos

São feitas remissivas de formas diferentes de cabeçalhos. Uma infinidade de nomes são reunidos a partir da coletas desses nomes, dos quais dão origem aos cabeçalhos. Os termos não-preferidos – que de alguma forma podem ser representados e procurados nessa forma – compõe as remissivas “*ver também*”.

Ex:

**Acclaim**  
*ver também Acclaim Studios (London)*  
*ver também Acclaim Studios Teesside*

**Eurocom**  
*ver também Eurocom Developments*  
*ver também Eurocom Entertainment Software*

Hudson Soft  
*ver Hudson*

Konami Computer Entertainment Kobe  
*ver Konami*

Titus Games  
*ver Titus*

Em suma, a representação descritiva dos itens do acervo de cartuchos de Nintendo 64 poderia resultar nesta etapa dois produtos: um **catálogo** e um banco de **autoridades**. Em capítulos posteriores será abordado como se desenvolverá a representação temática.

## 5 ESSE JOGO É DE QUE? A REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA DO NINTENDO 64

Neste capítulo será abordado os aspectos teóricos e práticos da representação temática da informação em jogos de Nintendo 64, no que concerne tanto as etapas do processo de indexação e da análise de assunto.

### 5.1 TEORIA

A evolução da espécie humana dá-se a medida também que o homem consegue aprimorar sua relação com o mundo e suas adversidades. É em virtude disso que ele aprimora técnicas que vão desde a criação de utilitários – capazes de efetuar trabalhos de parcial ou total incapacidade de ser feitos apenas manualmente –, até às formas primitivas de comunicação que representariam essa interação com o mundo exterior e com outros seres.

É a partir daí que também surgem as primeiras formas de *representação* através de uma "linguagem". A linguagem – que é capacidade do homem designar os objetos que o circundam assim como de comunicar-se com seus semelhantes – surgiu da necessidade do homem designar os seres e os objetos a sua volta e expressar seu consciente sobre eles (DAHLBERG, 1978).

#### 5.1.1 Indexação: A Representação “Sintática” da Informação

Quando se trata de representar um determinado conteúdo, é válido lembrar que tal atividade está ligada também à representação descritiva do item que o comporta. Isto é, a representação temática são “componentes da catalogação” (representação descritiva), embora possua diretriz metodológica e desenvolvimento teórico próprio (MEY, 1987 apud MAIMONE; SILVEIRA; TÁLAMO, 2011). Estes componentes importantes a Representação da informação seriam a classificação e a Indexação, que será tratada neste tópico.

Basicamente, a indexação é uma operação de representação um item ou documento a partir dos seus próprios conceitos, isto é, transcrevendo, após análise, termos conceituais em uma linguagem documentária (CHAUMIER, 1988). É neste sentido que a NBR 12676 define Indexação como o “ato de identificar e descrever o conteúdo de um documento com termos representativos dos seus assuntos e que constituem uma linguagem de indexação” (ABNT, 1992, p. 2). De semelhante maneira, a ISO 5963 (1985, p. 2) também conceitua indexação

como “a representação do conteúdo dos documentos por meio de símbolos especiais, quer retirados do texto original, quer escolhidos numa linguagem de informação ou de indexação”.

Essa representação é “materializada” em símbolos linguísticos, em formas de um texto sintético ou por simples palavras (**termos**) – estes últimos servindo como uma espécie de “pontos de acesso” –, para que a informação representada, assim que desejada, possa ser recuperada (LANCASTER, 2004, p. 6). Para Fujita (2003, p. 61), a Indexação é altamente estratégica, pois evidencia a estreiteza da relação entre o processo [de representação] e sua finalidade última: a recuperação da informação por um usuário.

Em linhas gerais a Indexação é definida basicamente por dois objetivos primordiais:

- a) Sintetizar os conceitos em **termos** que permitam a representação da informação;
- b) Analisar as **necessidades** do usuário, derivadas de suas “perguntas” acerca do universo informacional.

Em suma, a indexação, segundo Chaumier (1988, p. 63), é a “parte mais importante da análise documentária”, pois “condiciona o valor de um sistema documentário”; Ela representa não apenas a retenção das ideias mais representativas do documento ou item, como também tende a caracterizá-lo de forma unívoca no universo informacional (PINTO MOLINA, 1993; ROBREDO, 2006 apud FUJITA; RUBI; BOCCATO, 2009).

#### 5.1.1.1 Etapas do processo de Indexação

Lancaster (2006) e Fujita (2003) detêm-se apenas em duas etapas principais:

- a) **determinação do assunto**: análise conceitual;
- b) **tradução**: representação de conceitos por termos de uma linguagem de indexação.

Todavia, pelo fato do processo de indexação ser composto por etapas distintas elas não precisariam ser executadas sequencialmente, haja vista a familiarização de um indexador com a totalidade do processo (FUJITA; RUBI; BOCCATO, 2009).<sup>24</sup> O que, para Fugmann (1985 apud DIAS; NAVES, 2013. p. 18), representa no primeiro plano “discernir a essência”

---

<sup>24</sup> Algumas dessas etapas ainda podem ser compreendidas como se fossem “simultâneas”, embora isto não seja também uma prática simples (FROHMANN, 1990; CHU; O’BRIEN, 1993 apud DIAS; NAVES, 2013. p. 18).

do documento; e no segundo representar essa essência “com um grau de predicabilidade e fidelidade” em linguagem documentária.

Ainda que isto seja útil para compreender o processo num todo, perde-se no tocante a uma elucidação mais didática das etapas. Entretanto, para Van Slype (1975 apud CHAUMIER, 1988), a indexação comporta quatro operações. Segue os quatro parágrafos abaixo com destaque.

**O conhecimento do conteúdo do documento** compreende uma leitura rápida para a identificação do assunto, para saber do que se trata o documento ou o item. É feito através de uma leitura rápida ou “leitura em diagonal” do mesmo (CHAUMIER, 1988, p. 64). Do mesmo modo, Lancaster (2006) afirma que a prática de Indexação recomenda apenas “passar os olhos” pelo texto, haja vista valer muito do tempo do Indexador, não lhe permitindo muito ler completamente o documento.

A **escolha dos conceitos** é a pura análise conceitual do documento (CHAUMIER, 1988). Deve-se adotar uma abordagem sistemática na identificação dos conceitos essenciais para a descrição do assunto, do qual o mesmo possa ser expresso – isto é, transformar o conceito identificado e selecioná-lo em frases ou palavras – e ser capaz de recuperar o assunto do documento (NBR 12676). Para Lancaster (2006), uma propriedade muito importante para a representação temática é justamente a sua extensão, pois além de proporcionar mais pontos de acesso – o que garante maior recuperabilidade do item –, dispõe mais informações especificadas do mesmo, tornando o item mais “claro” e ao alcance do usuário.

Na **tradução dos conceitos (para uma linguagem controlada)**, segundo Lancaster (2006, p. 18), “envolve a conversão da análise conceitual de um documento num determinado conjunto de termos de indexação”. Na maior parte das vezes, esse conjunto de termos é um “tesouro”, próprio para a linguagem documentária requerida (CHAUMIER, 1988). Como uma das etapas da Indexação, ela tem o intuito de substituir uma entidade linguística (uma linguagem natural), longa / complexa por uma descrição abreviada, – linguagem documentária – sem deixar de evidenciar a essencialidade no documento, inclusive a sua capacidade recuperativa (NOVELLINO, 1996 apud BOCCATO, 2009).

Segundo Chaumier (1988, p. 66) a **incorporação de elementos sintáticos** considera que tão somente o levantamento de descritores adequados (conceitos-chave) “não é suficiente para uma indexação que se pretende seja perfeita”; é necessário “avaliar a importância dos conceitos em relação ao conjunto do documento a indexar”. Basicamente esta etapa seria a Organização de descritores do sistema sob os parâmetros de *Ponderação e Sintaxe*.

É na **análise conceitual** que há a possibilidade de aprofundar os estudos na representação conceitual dos assuntos – o que significa que análise de assunto é também uma possibilidade de inter-relação entre as etapas da Indexação. Isto é afirmado por Sauperl (2002 apud GUIMARÃES, 2009, grifo nosso), pois a análise de assunto se inicia na **análise conceitual** – para determinar o conteúdo intelectual – seguido da **tradução** do resultado da análise conceitual.

A partir desse eixo será mais fácil evidenciar neste trabalho não somente a os referidos processos teórico-metodológicos sem distingui-los dos demais autores, como também pré-estruturar linha de raciocínio da prática ainda a ser apresentada neste capítulo.

### 5.1.2 Análise de Assunto

Análise de assunto é o processo de, a partir de uma leitura, extrair conceitos de um documento para que se traduza a essência do seu conteúdo (DIAS; NAVES, 2013). Seu objetivo essencial é a identificação desses conceitos durante a leitura documentaria da [etapa de Análise Conceitual da] indexação, procurando compreender de maneira geral o documento, selecionando e identificando seus termos representativos, para fins de recuperação (FUJITA, 2003; RUBI, 2009).

Outra possibilidade ainda mais clara para estudar o fenômeno da análise de assunto é o desdobramento da etapa de análise proposta por Vickers (1980 apud FUJITA, 2003) concebendo mais uma etapa da indexação, localizada entre a análise conceitual e a tradução. O autor considerou “desdobrar” o estágio da análise conceitual em dois: concebendo a “análise” em primeiro e a “**Síntese**” em segundo.

O estudo e entendimento atual das três etapas da análise de assunto advieram do aprofundamento do estudo da “*Determinação ou Análise do Assunto*” – o englobamento da “etapa da síntese” pela etapa de “análise” –, perspectiva levantada por Vickers (1980 apud FUJITA, 2003), também presente em Cesarino e Pinto (1980), Rubi (2009) e norteando os princípios da NBR 12676 (1992):

- a) **Compreensão do conteúdo do documento** : leitura documentária para a identificação dos principais elementos informativos;
- b) **Identificação dos conceitos que representam o conteúdo do documento** : etapa que parte da captação da ideia visando a sua transformação em conceitos;

- c) **Seleção dos conceitos válidos para recuperação:** Deve ser considerada a política de indexação adotada que orientará o indexador para a inclusão de todos ou apenas de alguns conceitos

#### 5.1.2.1 Compreensão do conteúdo do documento (Leitura Documentária)

A primeira etapa da análise de assunto é a compreensão do *texto* como um todo. Devido essa compreensão estar relacionada a forma física do documento, pode-se examinar tanto os documentos bibliográficos quanto não-bibliográficos (CESARINO; PINTO, 1980).

Para elementos bibliográficos – livros, periódicos, teses e monografias, relatórios, que geralmente constituem o acervo das bibliotecas e centros de informação – a leitura extensiva ou total do conteúdo, embora fosse ideal, acaba tornando-se impraticável devido falta de necessidade de empreender tempo extra (CESARINO; PINTO, 1980; FUJITA, 2003).

Logo, para evitar que informações necessárias venham a passar despercebidas, tanto Cesarino e Pinto (1980) quanto Fujita (2003), concordam que se deve ater a partes importantes do texto durante a leitura documental – ou como também sugerem Chaumier (1988) e Lancaster (2006): em partes de maior informação e rápida leitura.<sup>25</sup> Seriam estes:

- a) título e subtítulos;
- b) introduções;
- c) ilustrações como tabelas, diagrama e suas legendas;
- d) palavras ou grupos de palavras com algum destaque;
- e) conclusões.

Cesarino e Pinto (1980), bem como Fujita (2003), dissertam que os elementos introdutórios relatam as intenções do autor; quanto os elementos finais comunicam o quão essas intenções alcançaram o objetivo da matéria – e em virtude disso não é recomendado uma indexação apenas pelo título, devido este nem sempre ser completo ou exato.

Em relação a documentos não-bibliográficos – como audiovisuais e eletrônicos –, é necessário utilizar recursos específicos para cada tipo de mídia; a indexação desse tipo de item a partir do título ou da sinopse, ainda que haja o risco de não se chegar a uma conclusão

---

<sup>25</sup> Chaumier (1988) afirma que a leitura deve se ater nos pontos onde há “mais informação”; Lancaster (2006, p. 24) pontua que seja em partes onde aparentam dizer bastante sobre o conteúdo “no menor tempo”.

válida, torna-se estritamente necessário (CESARINO; PINTO, 1980; FUJITA, 2003). O item 4.2.1.2 da NBR 12676 (1992, p. 2, grifo nosso) reitera a proposição das autoras:

Os documentos não impressos, tais como os **multimeios**, realia, etc., pedem procedimentos diferentes. Nem sempre é possível, na prática, examiná-los integralmente (p.ex.: projetar um filme, etc.). A indexação, então, é geralmente feita a partir do título e/ou da sinopse. Entretanto, o indexador deve ter **acesso direto** ao documento se o título e/ou a sinopse lhe parecem inadequados ou imprecisos.

#### 5.1.2.2 Identificação dos conceitos que representam o conteúdo do documento

É o segundo estágio da análise do assunto que, logo após o procedimento de compreensão, o indexador deve abordar o texto de uma *maneira lógica* para a seleção dos conceitos que melhor expressam o assunto do documento (CESARINO; PINTO, 1980; FUJITA, 2003). Para isso, continuam Cesarino e Pinto (1980), deve ser estabelecido um esquema de **categorias** tidas como importantes para o assunto pelo documento abordado:

- a) O Fenômeno;
- b) Os equipamentos;
- c) Os materiais;
- d) Os objetos;
- e) As operações;
- f) Os processos;
- g) As propriedades.

Em semelhante colocação, a NBR 12676 (1992, p. 2, grifo nosso) recomenda que se devam listar os aspectos importantes, de acordo com um escopo determinado pelos serviços de indexação, através de questionamentos como:

- a) Qual o assunto [**fenômeno?**] que trata o documento?
- b) Como se define o assunto em termos de teoria, hipóteses, etc.?
- c) O assunto contém uma ação, uma **operação**, um **processo**?
- d) O documento trata do agente dessa ação, processo, processo?
- e) O documento se refere a métodos, técnicas e instrumentos especiais [**objetos/materiais?**]?
- f) Esses aspectos foram considerados no contexto de um local ou ambiente especial?
- g) Foram identificados variáveis dependentes ou independentes?
- h) O assunto foi considerado sob um ponto de vista interdisciplinar? [...]

### 5.1.2.3 Seleção dos conceitos válidos para recuperação

Essa última etapa do exame documental se destina à seleção dos conceitos realmente válidos e relevantes para a indexação (CESARINO; PINTO, 1980). Assegurando que o indexador não precise representar todos os conceitos identificados durante o exame do documento, a escolha desses conceitos está diretamente relacionada exclusivamente aos **objetivos da indexação** – isto é, tanto os objetivos do sistema quanto às necessidades do usuário (CESARINO; PINTO, 1980; ABNT, 1992).

Duas variáveis que interferem diretamente nessa escolha dos conceitos é justamente a *exaustividade* e a *seletividade* (CESARINO; PINTO, 1980). Não sendo necessariamente obrigatória a representação da totalidade dos conceitos porventura identificados, pode-se considerar como procedimento uma adaptação lógica para o determinado campo de assunto, dependendo da finalidade a que se pretende com termos, baseando-se na aplicação de exaustividade e seletividade (CHAUMIER, 1988; ABNT, 1992).

A **Exaustividade** é a representação de TODOS os conceitos utilitários relacionados a um documento, cujos assuntos não precisam se restringir apenas a um domínio, mas sim permitir uma abrangência para outras áreas de interesse e necessidades dos usuários (CHAUMIER, 1988; ABNT, 1992).

Já a **Seletividade**, definida também por *especificidade*, diz respeito ao nível de precisão da recuperação da informação de interesse ao usuário, em detrimento da utilização de mais termos genéricos que representariam também o mesmo conceito (CHAUMIER, 1988; ABNT, 1992). Ela também está relacionada ao nível de abrangência que uma unidade informacional e seu controle terminológico podem especificar em um documento os conceitos nele identificados (RUBI, 2009).

Uma indexação realizada sem especificidade, terá como resultado baixa precisão e relevância para o usuário, devido a um montante elevado de informação – uma alta taxa de *revocação* (RUBI, 2009). Lancaster (2006, p. 28) também aponta problemáticas na exaustividade da indexação que além de gerar também uma alta revocação, redundam numa menor precisão das buscas, recuperando “itens que o consulente considera como não sendo pertinentes a sua necessidade de informação”.

Em contrapartida, Rubi (2009, p. 86) afirma uma possibilidade favorável à indexação qualitativamente seletiva:

A indexação realizada de maneira mais específica resultará, portanto, em uma recuperação com níveis de revocação menor e com um índice maior de precisão, ou seja, mesmo sendo um número reduzido de documentos, são exatamente estes que correspondem às questões de busca do usuário.

Em suma, o quadro abaixo mostra a configuração dos níveis “exaustivos” e “seletivos” da indexação da análise conceitual.

**Quadro 6** – Características dos níveis de indexação

	<b>Exaustividade</b>	<b>Seletividade</b>
<b>Representação</b>	++ descritores	-- descritores
<b>Alcance</b>	ABRANGÊNCIA	ESPECIFICIDADE
<b>Recuperabilidade</b>	ALTA Revocação	BAIXA Revocação
<b>Precisão</b>	BAIXA	ALTA

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

### 5.1.3 Breves considerações sobre Representação de Jogos de Videogame

Este tópico tratará tanto da definição dos escopos / categorias (gêneros e temas), que dão suporte principal a representação temática proposta na prática, tomando como base a linguagem desenvolvida e registrada em plataformas colaborativas (wiki's) no ciberespaço.

#### 5.1.3.1 Gêneros ou Temáticas?

Diferentemente de itens bibliográficos, onde há critérios e metodologias mais elaboradas para desenvolver a descrição temática dos acervos, itens não bibliográficos – como mídias audiovisuais (filmes, músicas, séries, etc.) e os jogos de videogame –, necessitam obedecer a um **escopo**.

Esse “escopo” está além da usual classificação por “assuntos”, como nas representações temática em materiais bibliográficos e suas determinantes “áreas” do conhecimento. Eles obedecem categorias pré-definidas, onde melhor se enquadraria a definição conceitual para esse tipo de informação. Uma dessas definições é chamada de **Gêneros**.

Conceituar gêneros também não é uma tarefa simplória. Aristóteles já discorria sobre as *formas* da arte poética grega (Tragédia, Epopeia e Comédia) e de como tentavam retratar (ou “imitar”) alguma realidade, através de seus *elementos* – *meios, objetos e formas* que

caracterizaram seus estilos literários –, permanecendo duas dessas definições até os dias de hoje (COSTA, 2014).

Embora os estudos sobre gêneros da arte tenham sido desenvolvidos consideravelmente ao longo do tempo, devido especialmente ao volume de produção audiovisual nos dias atuais, esses elementos ainda são determinantes para se avaliar ou representar um determinado gênero (COSTA, 2014). Logo, pode-se definir os gêneros como **categorias classificativas** que, a partir de padrões e elementos comuns, permite estabelecer uma relação de identidade entre diversas obras (McKEE, 2010; NOGUEIRA, 2010 apud COSTA, 2014).

Para os jogos não seria diferente. Na maioria dos casos, as informações audiovisuais compartilham da mesma significação, não importa a forma / via de manifestação; possuem entre si semelhanças em determinados elementos que, comparados, resultam em gêneros que também se assemelham. Além da representação por gêneros, os jogos também possuem uma relevância muito grande no que se trata o “pano de fundo” – o acontecer; por onde passa a trama e impulsiona as ações das personagens no jogo.

A **Narrativa** também é um fator fundamental e indissociável dos games que – assim como na tradição oral, nas obras literárias, nas foto/áudio-novelas, nos filmes e nas séries – apresenta uma característica de convergência com essas manifestações, ainda que todas sejam ostensivamente diferentes entre si, no tocante sua forma e linguagem: a *ficção* – palavra que segundo seu próprio significado etimológico (fingir, imaginar, simular...), alude às questões de narração e criação de **enredos** (COSTA, 2014).

A narrativa (o enredo) é fundamental para se definir a “**temática**” do conteúdo informacional dos jogos e de qualquer outra manifestação intelecto-artística semelhante. Mas seria correto afirmar que “temáticas” seriam, então, a mesma coisa que os gêneros? Não necessariamente. Não para os jogos eletrônicos.

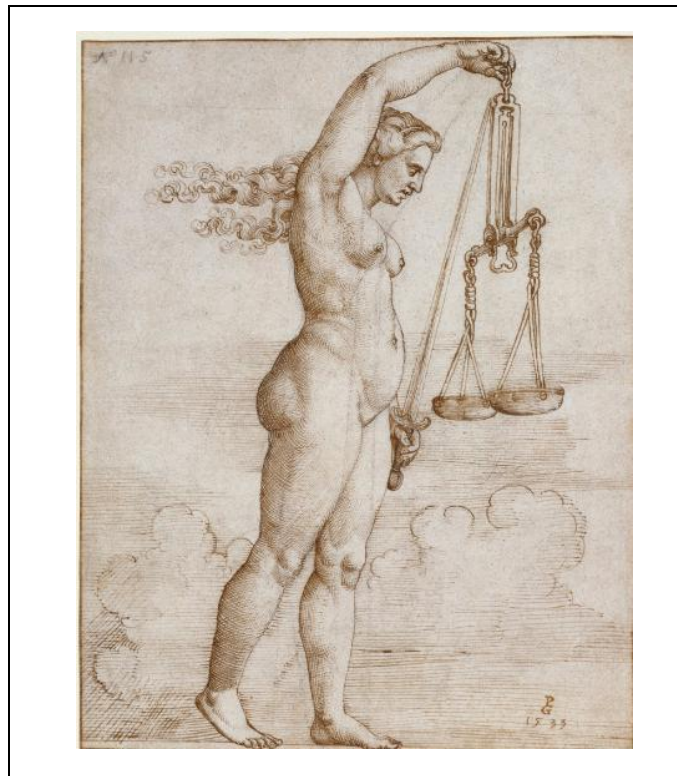
Os **temas** (pode-se aqui chamar assim também as **temáticas**) não tem um significado específico; por vezes, são confundidos pelo senso comum com os gêneros, apesar de ser quesito diferenciador no conteúdo dos games que é outro fator para a representação dos “assuntos” dos jogos.

Essa problemática de “*gênero X tema*” remonta à discussão levantada por Fujita (2003), Lancaster (2006) e Dias & Naves (2013) sobre “do que é” e “do que se trata” um determinado item ou documento: trata-se da determinação da “**atênência**”. Esta não é uma palavra, todavia, de fácil definição e assimilação, tratando-se de uma tradução para o português diretamente da palavra inglesa *aboutness* (port.: about = “sobre”).

Fujita (2003) se refere a ela como **tematicidade**, julgando-a como diretamente ligada aos processos (etapas) da análise de assunto; seu objetivo principal é a identificação do assunto ou tema, já que é o principal objeto e o que mais carece de elucidações na análise documentária. Embora Albrechtsen (1993 apud FUJITA, 2003, p. 73) prima pelo conceito *aboutness* em detrimento do de *subject* (port.: matéria, assunto), a representação pelo primeiro conceito tende a manejar os documentos “como fontes isoladas de conhecimento”.

Layne (2002 apud LANCASTER, 2006) é ainda mais preciso tanto na definição quanto na interpretação: ele faz a distinção entre “do que” [*of*] e “sobre o que” [*about*], a partir de pinturas como, por exemplo, a “Allegory of Justice” de Georg Pencz – um recurso não-bibliográfico, no fim das contas.

**Imagem 8** – “Allegory of Justice” de Georg Pencz



**Fonte:** (ALLEGORY..., [20--])

Em breves palavras, o autor afirma sua posição através da análise da pintura, tendo esta uma perspectiva tanto “de” quanto “sobre” a informação que transmite:

- a) “**of-ness**”: a imagem trata **de** [*of*] uma mulher branca, nua, empunhando uma espada e uma balança;
- b) “**about-ness**”: a imagem faz uma alusão simbólica **sobre** [*about*] a Justiça.

Levantado as problemáticas sobre *tematicidade* e *atinência*, deve-se, aqui, portanto, fazer a adequada diferenciação para que não se incorra em dispersões conceituais, na hora de se fazer a representação temática dos jogos:

- c) **Gênero**: trata da “forma” do jogo; e **da** apresentação **de** conteúdo do jogo;
- d) **Temática**: trata do “pano de fundo”; **sobre** do que trata o jogo.

Antes, entretanto, de discorrer acerca das terminologias necessárias que representam os conteúdos conceituais de cada um dos jogos, é necessário destacar precisamente os pontos que servem como referência para essas classificações.

Bem como para a representação descritiva dos jogos, a representação temática tem origem a partir de determinados “pontos” de fontes de informação. Estas fontes de informação são inteligíveis e discerníveis individualmente, mas compõem um conjunto de informações necessárias à indexação e representação dos “assuntos” dos games.

#### 5.1.3.2 A “Linguagem” dos Jogos

Os gêneros conseguem representar, em termos gerais, determinados jogos devido a características particulares. É importante frisar que os gêneros de videogame são de conhecimento comum dos *gamers* no universo dos jogos eletrônicos; qualquer jogador experiente, que vivenciou muitas gerações dos consoles, reconhece os jogos dentro de alguma categoria.

Corroborando com isto, Duarte (2014) descreve um pouco da possibilidade de “comunicação” entre os criadores de conteúdo sobre games (e seus possíveis leitores), especialmente no ciberespaço – seja através de comentários sobre os jogos (*reviews*), ou, seja pela explanação “passo-a-passo” de um determinado momento do jogo (*detonado*). E com relação a essa comunicação que o autor frisa a importância da **linguagem** adotada para quem está inserido nesse meio:

Mas a real importância de lidar com essas revistas e sites é saber qual é o estilo de linguagem empregada por aqueles que mais lidam com esses produtos de entretenimento, podendo então fielmente **importar os termos mais utilizados** para ter legitimidade no discurso, mantendo a par do que é discutido no meio especializado (DUARTE, 2014, p. 4, grifo nosso).

Embora Duarte (2014, p. 4) frise que esta seja uma “cultura firmada”, ele também afirma a inconstância de muitas classificações que, em virtude disto, não seriam suficientes para “formar uma terminologia única na forma de um tesouro ou sistema de classificação”. Estaria mesmo correta esta afirmação? Não necessariamente...

Duarte (2014) não levou em consideração que um determinado grupo social ou comunidade (mesmo virtual) podem **categorizar** determinados “bens culturais” (manifestações, atitudes, comportamento, linguagem, expressões, etc.) para seu uso coletivo – é a partir daí que se tem o fenômeno da **classificação colaborativa** ou **classificação social** (**social tagging**) (MATHES, 2004 apud SANTINI; SOUZA, 2010).

Além dessas duas terminologias, existem mais algumas defendidas por outros autores que basicamente se resumem no termo mais comumente usado na ciência da informação: **Folksonomia**. Derivando das palavras *folks* (eng: pessoas; povo) + *taxonomy* (eng: taxonomia – estudo da classificação das coisas), a palavra foi definida pela primeira vez, a partir de um ambiente acadêmico virtual, como “uma estrutura categórica criada pelos usuários, de baixo para cima, desenvolvida com um tesouro emergente” (VANDER WAL, 2007 apud SANTINI; SOUZA, 2010. p. 4).

É evidente que em um ambiente onde haja demasiada produção de conteúdo e interação entre pessoas, o compartilhamento de informações possibilita que todos estes produtos sejam “livremente” classificados – isto é, sem a preocupação com limites e critérios terminológicos na representação.

Em outras palavras, tendem naquilo que Aquino (2007) caracterizou como “vocabulário descontrolado” – evidentemente, isto não significa um empreendimento caótico ou desordenado – que, embora haja de fato certa organização e efetividade, tende a ser feito por pessoas não-especializadas na matéria, baseando-se apenas no senso comum.

Isto posto, Santini e Souza (2010. p. 10) alertam:

Para a Ciência da Informação, é importante que a folksonomia seja considerada um fenômeno social e não um esforço para substituir os vocabulários controlados, estruturados e hierarquizados. Esses dois métodos de classificação dos recursos culturais podem ser complementares e úteis para as análises de discurso de um domínio e estudos de usuários, dependendo do contexto informacional.

É justamente essa “união” de saberes complementares que pode abrir novas possibilidades, tanto de análise quanto de representação da informação. Alguns autores já falam na existência de uma folksonomia “controlada”, diante de um determinado nicho e finalidade informacional.

Silva (2013 apud SANTOS; CORRÊA, 2015b) apresenta a proposta de um sistema de indexação colaborativa, a partir da seleção de termos de um catálogo de *taxonomia facetada*.<sup>26</sup> Ele fala na possibilidade de utilizar a folksonomia para fins de melhoria no sistema de recuperação, identificando como um desses modelos colaborativos, os sistemas *wiki*, já que são passíveis de avaliação e correção também por outros usuários-colaboradores.

Em semelhante proposta de “folksonomia controlada”, há a representação da informação na plataforma *Favick*, uma espécie de rede social para compartilhamento de conteúdo, possibilitando a utilização de conceitos de outro modelo colaborativo, a **Wikipédia**, que auxilia a representação semântica mais adequadamente (SANTOS; CORRÊA, 2015a).

É a partir dessas proposições que também se julga necessário analisar (e também refletir) sobre a confiabilidade informacional dessas plataformas *wiki*, tal como Wikipédia, Wikitionary, WikiHow, dentre outros.

Gonçalves e Lima (2014), sob a égide da perspectiva habermasiana, afirmam que a partir da discussão argumentativa num espaço colaborativo, como a Wikipédia, ocorre o fenômeno da “validação discursiva da informação”, a cerca do **estabelecimento das ideias** (isto é, da criação do conteúdo), possuindo esta três estágios:

- a) pretensão de validez;
- b) processo de validação;
- c) validade.

Há também estudos na área de biblioteconomia sobre a matéria. Ribeiro (2008 apud RIBEIRO; GOTTSCHALG-DUQUE, 2011), em seu estudo, analisou o nível de confiabilidade da *Wikipédia* em parâmetro a *Enciclopédia Britânica Online* sobre assuntos específicos da biblioteconomia, por meio dos verbetes publicados pelas duas fontes, com objetivo também de averiguar se é justificável a primeira ser academicamente vetada.

O estudo de Ribeiro e Gottschalg-Duque (2011) mostrou que a Wikipedia possui um nível de precisão tão quanto as demais Enciclopédias, ainda que a nível acadêmico a margem de confiabilidade seja 50% – o que não seria tanto um problema se os acadêmicos **também** fizessem com mais frequência uso de fontes mais formais, como os periódicos científicos.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> “Conjunto de facetas com conceitos distribuídos de forma hierárquica [...] como um mecanismo de navegação que permite auxiliar o usuário a explorar e recuperar todo o conteúdo informacional disponibilizado em um ambiente, mediante a organização dos conceitos que são apresentados” (SANTOS; CORRÊA, 2015, p. 281).

<sup>27</sup> Giles (2005), Jaschik (2007) e Szesnat (2006). Todos mencionados por Ribeiro e Gottschalg-Duque (2011).

Embora o assunto gere, em alguns autores, a desconfiança que sistemas colaborativos estejam sempre sujeitos a “vandalismos virtuais”, outros defendem a ideia que através da criação coletiva de conteúdo o público-usuário toma a produção desse conhecimento como um “bem de caráter intelectual” (RIBEIRO; GOTTSCHALG-DUQUE, 2011).

É a partir de toda essa discussão sobre folksonomia que este trabalho julga como importante fontes produzidas nos ambientes colaborativos do ciberespaço, dispostas em plataformas wiki e suas semelhantes, como aporte e referência principal para representar terminologicamente os principais gêneros e possíveis subclassificações de jogos.

A principal fonte de informação dos termos é a Relação de Jogos de Nintendo 64 dispostos na *Wikipédia* (em inglês).<sup>28</sup> Outras duas plataformas colaborativas do mesmo assunto são as dispostas no *MobyGames*<sup>29</sup> e no *Ranker*<sup>30</sup> – esta última, usa o mesmo sistema de organização do *Favick* (SANTOS; CORRÊA, 2015a). Por fim, também foi utilizado a Lista de Lançamentos que está disposta no site oficial da *Nintendo Company of Japan*.<sup>31</sup>

## 5.2 DISCUSSÃO PRÁTICA

Este tópico tratará sobre representação temática de fato, no qual será feita a análise do conteúdo e definição dos assuntos do documento ou item. Esta prática se situará em como foi feita a representação temática dos 55 jogos de Nintendo 64 da coleção, e como a análise de assunto foi importante para definir os critérios adotados, seguindo duas etapas do processo de análise de assunto: **leitura documentária** e **identificação dos conceitos**.

### 5.2.1 Leitura documentária

Para a leitura documentária dos jogos de Nintendo 64, foram estabelecidos alguns elementos necessários para a adequada definição de seus gêneros e temáticas, denominados em dois grupos de análise: **elementos extrínsecos** e **elementos intrínsecos**. Logo mais será explicado como cada um deles foi estabelecido para a análise e seu aporte teórico.

<sup>28</sup> LIST of Nintendo 64 games. [20--]. WIKIPEDIA. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Nintendo\\_64\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Nintendo_64_games)>.

<sup>29</sup> [NINTENDO 64 game list]. [20--?]. MOBY GAMES. Disponível em: <<http://www.mobygames.com/browse/games/n64/list-games/>>.

<sup>30</sup> NINTENDO 64 game list. [20--]. RANKER. Disponível em: <<http://www.ranker.com/list/list-of-nintendo-64-games-n64-console-games/video-games-by-console>>.

<sup>31</sup> NINTENDO64 all released software list. [20--?]. NINTENDO CO. Disponível em: <<https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/allsoft.html>>.

### 5.2.1.1 Elementos extrínsecos

Diz-se de elementos capazes de fornecer conceitos representativos sem necessariamente maior análise para a definição da terminologia adequada, ou ainda servem como elementos iniciais que ajudam na pré-definição de determinados descritores.

Eles retomam os princípios teóricos da leitura documentária da análise de assunto abordada por Chaumier (1988) e Lancaster (2006) de que o tratamento temático deve iniciar por pontos que apresentam maior informação latente e menor tempo para leitura.

Ei-los:

- a) Título do Game;
- b) Ilustração da *label*;
- c) Conhecimento prévio (Background Knowledge).

No **título do game**, as palavras identificam o conteúdo dos jogos:

Ex:

International Superstar Soccer (**Esportes – Futebol**)

Tony Hawk's Pro Skater (**Esportes – skate**)

Diddy Kong Racing (**Corrida – ....**)

A **ilustração da lábel** contem elementos relativos ao conteúdo dos jogos.

Ex:

Top Gear Overdrive (**Corrida – ....**)

*A ilustração mostra a imagem de um carro em velocidade*

Duke Nuken 64 (**Tiro – ....**)

*A ilustração mostra um homem, aparentemente o protagonista, com armas de fogo*

Star Wars Rogue Squadron (**Nave – ....**)

*A ilustração mostra uma nave /avião em combate*

O **conhecimento prévio (background knowledge)** são informações previamente conhecidas fora do universo dos games ou que podem ser facilmente associadas a outros títulos de jogos também já conhecidos.

Ex:

F-1 World Grand Prix (**Corrida** – .... )

*Trata-se de um jogo de F-1 (Formula 1), com autorização da FIA*

Indiana Jones: and the Infernal Machine (**Aventura** – ....)

*Clássica franquia de filmes de aventura no mundo do Cinema*

Mortal Kombat 4 (**Luta** – .....

*Renomada franquia de jogos de luta*

### 5.2.1.2 Elementos Intrínsecos

Diz-se de elementos auxiliares para a identificação de conteúdo, mas que necessitam de maior e conjunta análise para a interpretação do conteúdo do jogo. Estes elementos estão na maior parte implícitos ou precisam da computadorização da mídia e ser identificados em conjunto, para que, então, seja possível a pré-definição dos descritores.

Apesar de ainda fazer parte da etapa de leitura documentária, a compreensão dos elementos intrínsecos está relacionado ao eixo teórico de **identificação de conceitos**, no que concerne a elaboração de *categorias* ou *esquemas lógicos* abordados por Cesarino e Pinto (1980) e prescritos na NBR 12676 (1992). A partir da observação que foi feito durante a análise de todos os jogos, estes elementos são os que dão subsídio para a correta representação temática e indexação dos jogos. Ei-los:

- a) Elementos do jogo;
- b) Ambiente;
- c) Tipo de Jogabilidade;
- d) Layout / Telop;
- e) Enredo;
- f) Objetivos (fins e meios).

Os **elementos do jogo** são todos os “itens” (estáticos ou móveis) que ocupam o ambiente do jogo. São desde os personagens controláveis (protagonistas) e personagens-robô (NPCS e CPUS), e outros elementos que compõem o ambiente (obstáculos, edificações, veículos barreiras, etc.).

O **ambiente** é o “espaço físico” por onde perpassa a personagem principal (protagonista), quanto está presente os outros elementos do jogo.

O **tipo de jogabilidade** é a “maneira” de jogar e controlar a personagem através do espaço; é o “fazer” do jogador a cumprir os objetivos do jogo.

O **layout / telop** são as informações-guia presentes ao redor da tela que orientam o jogador sobre a situação da personagem principal, do ambiente e, às vezes, dos demais elementos do jogo.

O **enredo** é a “história” do jogo; o contexto que guia o protagonista aos objetivos.

Os **objetivos** são o “que fazer” do jogo. São tanto a finalidade do jogo a ser cumprida quanto os meios a se cumprir tais finalidades.

### 5.2.2 Identificação de conceitos (Gêneros e Temas)

A identificação dos conceitos está diretamente ligada ao tópico sobre **leitura documentária**, precisamente na análise e compreensão dos seis **elementos intrínsecos**, que são aspectos importantes para estabelecer em qual gênero pertence um determinado jogo.

Os elementos intrínsecos são estabelecidos a partir das *categorias* ou *esquemas lógicos* teorizados por Cesarino e Pinto (1980) e pela NBR 12676 (1992), servindo como pontos para representação da informação temática. Na identificação dos conceitos, os elementos intrínsecos podem ser divididos em três grupos de análise:

- a) *Visualização*: abarca os elementos **ambiente, elementos de jogo e layout/telop**;
- b) *Compreensão*: abarca os elementos **enredo e objetivos**;
- c) *Interação*: abarca o elemento **tipo de jogabilidade**.

Tratando-se do estabelecimento do *escopo principal* (i.e.: o **gênero**), a prática tomou como base tanto o conhecimento empírico de uma vivência de anos em jogos de videogame (em especial, o próprio Nintendo 64), quanto também das terminologias estabelecidas e registradas nas plataformas colaborativas, derivado do arcabouço cultural desse universo.<sup>32</sup>

Durante o tratamento do acervo que compõe o objeto de estudo deste trabalho, pôde-se aferir nos **55 itens** analisados e catalogados, e seguindo os critérios elementares de representação (intrínsecos e extrínsecos), 07 (sete) categorias para a indicação de gêneros:

<sup>32</sup> As discussões feitas durante o **tópico 5.1.3.2** fundamentaram essa abordagem prática.

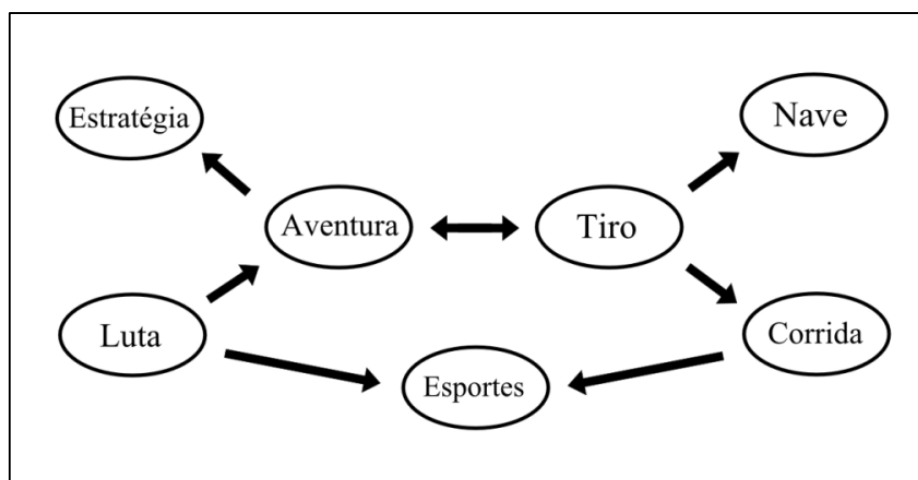
- a) Aventura (*Adventure*);
- b) Corrida (*Racing*);
- c) Esportes (*Sports*);
- d) Estratégia (*Strategy*);
- e) Luta (*Fighting*);
- f) Nave (*Flight*);
- g) Tiro (*Shooter*).

Enquanto alguns gêneros são de fácil discernimento e sem tantos critérios, outros, porém, necessitam de uma maior atenção para ser determinados, haja vista haver dificuldades em, por exemplo, jogos que – por possuírem também elementos intrínsecos semelhantes – possuem entre si características “genéricas” semelhantes. Eis alguns desses casos:

- a) um jogo de Aventura que possui os elementos de um jogo de Tiro;
- b) jogos de Tiro que possuem as propriedades físicas de jogos de Aventura;
- c) jogos de Nave e alguns jogos de Corrida que efetuam disparos (Tiro);
- d) jogos de RPG (Estratégia) com todas as propriedades de jogos de Aventura;
- e) qualquer jogo de Luta e Corrida poderia ser considerado na categoria Esportes.

Em certas ocasiões, alguns desses gêneros também necessitam de uma característica elementar de outro para existir enquanto primeiro. Na **imagem 9** está representado de forma conceitual as consideráveis relações entre os gêneros dos jogos encontradas neste estudo

**Imagem 9** – Mapa conceitual da relação entre os gêneros no estudo



**Fonte:** Elaboração do autor, 2016.

É a partir deste ponto que se faz importante ressaltar que toda classificação pode ser acompanhada por níveis inferiores; por “subclassificações”. Como não poderia ser diferente, alguns gêneros também são divididos em **subgêneros**, devido a necessidade de diferenciar a natureza das particularidades da categoria. Isto é útil não apenas obter um vasto vocabulário para controle terminológico, mas para suprimir as imprecisões de classificação dos itens devido às semelhanças internas de alguns gêneros.

Quanto às temáticas, elas não possuem um parâmetro específico para análise. Estão diretamente ligadas ao **enredo** e o **ambiente** do jogo, podendo estes também ser semelhantes para alguns jogos de gêneros diferentes. Foi a partir daí também que se levantou a discussão sobre referentes a *tematicidade* (aboutness) dos jogos, para poder diferenciar deles o seu *escopo principal* (**gênero**) do seu conteúdo particular (**tema / temática**).<sup>33</sup>

É por exemplo o caso dos jogos *Body Harvest* e *Armorines*: ambos de gêneros completamente diferentes (respectivamente, Aventura e Tiro), mas que possuem como temática uma **invasão alienígena**. Em contrapartida, alguns jogos do mesmo gênero possuem temáticas diferentes: É o caso de jogos de corrida como *Off-Road Challenge* (**rally**) e *F-1 World Gran Prix* (**circuit**).

Abaixo, nos subtópicos a seguir, como cada representação em gêneros (e respectivos temas) foi edificada a partir dos critérios, elementos e termos selecionados.

#### 5.2.2.1 Corrida (Racing)

O gênero é autoexplicativo. Consiste em jogos onde há veículos em um determinado circuito em uma competição até que um cruze a linha de chegada. Devido a obviedade dos **elementos** o gênero é de fácil identificação.

- a) **Ambiente e Elementos de jogo:** veículos (carros, karts, aerodinâmicos e flutuantes) em movimento com outros veículos numa circuito geralmente fechado;
- b) **Telop / Layout:** Mapas de trajetórias, velocímetros, tempos cronometrados e indicação de posição;
- c) **Objetivos:** Obter melhores posições na corrida ou vencê-la, para vencer um campeonato.

<sup>33</sup> As discussões feitas durante o **tópico 5.1.3.1** fundamentaram essa abordagem prática.

### Imagem 10– O gênero Corrida (Racing) no Nintendo 64



Nota: Em sentido horário – Top Gear Overdrive; F-1 World Grand Prix; F-Zero X; Mario Kart 64

Fonte: Elaboração do Autor, 2016.

O que de fato diferencia os tipos de Corridas – além, claro, do tipo de *veículo* utilizado – é o *Modo de Jogo*; o tipo de corrida que é desenvolvida, e a qual o **tipo de Jogabilidade** irá também se diferenciar. Aqui serão tratados como *Subgêneros*. São estes:

- a) Arcade;
- b) Simulation (Simuladores);
- c) Battling (Corridas de Batalhas).

O **Arcade** é o jogo mais comum dos tipos de Corrida. Esses jogos tem uma peculiaridade no que diz respeito as **leis físicas**: Consistem em, um ambiente aparentemente normal, fazer manobras, atingir velocidades ou apresentam traçados que seriam surreais ou intangíveis mundo real. Outra característica são veículos, também aparentemente comuns ao mundo real, mas que apresentam potência, resistência ou controle de direção não-realísticas. Exemplos de *Arcade* são títulos como: *Top Gear Ovedrive*, *Star Wars : Episode I – Racers*, *Off Road Challenge*, *Ridge Racer 64* e *San Francisco RUSH*.

Diferentemente, os **Simuladores** se empenham em ter máxima aproximação com a realidade física do mundo real. Ao invés de traçados ou manobras irreais, os Simuladores priorizam técnica e precisão dos jogadores, bem como perícia em manter o controle perante o risco de eventualidades que podem custar o resto da partida (como acidentes graves, pane-seca e desclassificações por atitudes anti-esportivas). O *F-1 World Grand Prix e World Driver Championship* é um exemplo do Subgênero.

O **Battling**, ou Corridas de Batalhas, possuem praticamente o mesmo tipo de física e Jogabilidade dos Arcades, porém além dispor de circuitos e veículos ainda mais exóticos, tem como característica principal a disputa, durante as corridas, através dos disparos de projéteis de variados tipos de armamentos ou itens que possuem a mesma finalidade: atrasar ou neutralizar os adversários. Os títulos presentes são: *Extreme G, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing e F-Zero X*.

**Quadro 7** – Temáticas de jogos de Corridas identificados

<b>RACING THEME</b> (tema de corrida)	<b>VEHICLE</b> (tipo de veículo)
<p><b>Circuit</b> (circuito fechado)  <b>Road</b> (circuito de Estrada)  <b>Street</b> (circuito de rua)  <i>Rally</i></p>	<p>GROUNDRAFTING (VEÍCULOS DE TERRA)  <b>Car</b> (carros)  <i>Tuning car</i> (carros modificados)  <i>Aerodynamic car</i> (carros aerodinâmicos)  <i>Pick-up</i> (picapes)  <b>Carts</b>  <b>Motocycle</b> (motos)  AIRCRAFTING (VEÍCULOS AÉREOS)  <b>Airplane</b> (aviões)  WATERCRAFTING (VEÍCULOS AQUÁTICOS)  <b>Hovercrafts</b> (barcos motorizados)  OTHER CRAFTS (OUTROS VEÍCULOS)  <b>repulsorcraft</b> (repulsores)  <i>Podracer</i></p>

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Quanto aos **temas** sobre Corrida eles dizem respeito aos tipos de veículos (**Vehicles**) e dos tipos de circuitos (**racing theme**) presentes na categoria, mas que apenas tratados em aspecto mais temático e voltado aos dois subgêneros (Arcade e Simulador).

#### 5.2.2.2 Luta (Fighting)

Autoexplicativo, o gênero consiste em jogos onde há um embate entre dois ou mais oponentes em um ambiente fechado, geralmente, até que reste apenas um deles de pé.

Também é um gênero com elementos de fácil distinção:

- a) **Elementos dos jogo:** de dois a 4 guerreiros ou lutadores, com notável habilidade em arte marcial (além de básicos socos, chutes, rasteiras e saltos) e acuidade com armas brancas;
- b) **Ambiente:** não necessariamente um ringue, mas um espaço que seja limitado para ambos lutadores ou com pouca “profundidade” de movimentação;
- c) **Layout / Telop:** Basicamente barras de vitalidade de todos os lutadores e um contador regressivo.

A partir de como pode-se chegar ao fim de uma luta, é utilizado o critério da **mortalidade** dos jogadores; se os jogares estão passíveis de *morte* ou não durante a batalha. Isto é, o gênero Luta, com base no seu **objetivo**, foi classificado em dois subgêneros:

- a) Mortal combat (combates mortais);
- b) Non-mortal combat (combates não-mortais).

**Imagem 11** – O gênero Luta (fighting) no Nintendo 64



**Nota:** Em sentido horário – *Flying Dragon*, *Gold Killer Instinct*, *Mortal Kombat 4* e *Xena Warrior Princess*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

A característica marcante dos *combates mortais* é sempre a possibilidade de um desfecho brutal e sangrento, de acordo com a habilidade especial do algoz; mutilações, decapitações, magias que carbonizam ou explodem o adversário, ou arremesso de precipícios ou fossos são outras opções para abreviar o oponente e vencer o jogo nesse gênero. Evidentemente, jogos como *Mortal Kombat 4*, *Killer Instinct Gold* e *Mortal Kombat Trilogy* são de classificação **Mature** (maiores de 18 anos).

Jogos de *combate não-mortal* apesar de também apresentar certo grau de “violência” devido a variedade de golpes e magias dos personagens, eles não chegam ao extremo de violência do gênero citado anteriormente. Apresentam uma ação impactante (como qualquer jogo de luta), mas não de modo brutal ou sangrento, chegando alguns jogos a serem “simpáticos” na sua apresentação e ambientação, e alguns de censura **Everyone** (livre para todas as idade) – jogos como *Flying Dragon*, *Xena: Warrior Princess* e *Super Smash Bros*.

Com relação a temática dos jogos de luta, ela é pautada também no **ambiente** e por vezes no **enredo** do jogo. Entretanto, este último elemento acaba sendo ofuscado, especialmente se tratando de um gênero com mais “objetividade” do que de “interpretação”.

Outro quesito como as **raças / espécies dos personagens** poderiam ser mensuradas, mas são irrelevantes para uma seleção conceitual.

#### Quadro 8 – Temáticas de jogos de Luta identificados

<p><b>FIGHTING THEME</b> (tema de Luta)</p> <p>Oriental (Oriental) Mythology (Mitologia)</p>
--

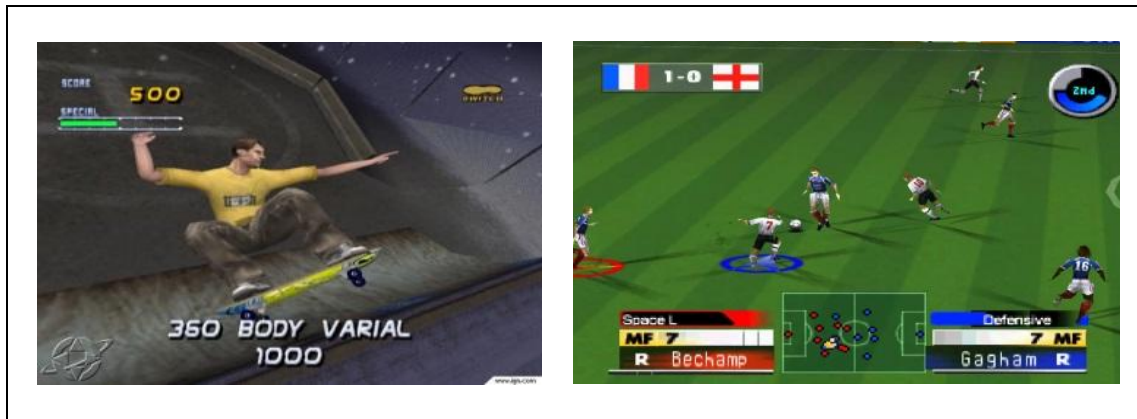
**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

#### 5.2.2.3 Esporte (Sports)

É relativamente fácil identificar quando um determinado jogo se trata de esporte. É quase óbvio... Nesse sentido, os únicos critérios para identificar um jogo de Esporte são:

- a) **Ambiente:** Se o jogo apresenta um “ambiente desportivo”;
- b) **Elementos de Jogo:** Se esses elementos estão em consonância com este “ambiente desportivo”.

### Imagem 12 – O gênero Esporte (Sports) no Nintendo 64



**Nota:** Esq. Para Dir. – *Tony Hawk Pro-Skater 2* e *International SuperStar Soccer*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Nessa “classificação” generalizante, analisar por outros elementos (Jogabilidade, Layout, Enredo, Objetivos) é irrelevante, pois o detalhe principal é justamente identificar qual **categoria desportiva** um determinado jogo se encaixa e, assim, ser representado tematicamente. As categorias desportivas correspondem aos **subgêneros** do Esporte. No acervo foi identificado apenas dois (em 4 jogos):

- a) **Futebol** (soccer): *International SuperStar Soccer 64* e *International SuperStar Soccer 2000*;
- b) **Skate** (skateboarding): *Tony Hawk’s Pro-Skater* e *Tony Hawk’s Pro-Skater 2*.

A partir daí, dos subgêneros, pode-se analisar os outros elementos como jogabilidade, layout e objetivos (embora ainda não venha a fazer tanta diferença), às diversas categorias possíveis (futebol, basquete, tennis, vôlei, jogos de inverno, jogos radicais, etc.).

Um detalhe importante a ser destacado é que o gênero Esporte poderia abarcar – isto é, estabelecer uma relação hierárquica de **coordenação** – dois outros gêneros: Corrida (Racing) e Luta (Fighting). Embora se saiba que tanto modalidades de luta quanto de corrida são consideradas Esportivas, há alguns fatores que justificam a não-subordinação destas, consequentemente o tratamento separativo das categorias:

- a) Profusão de publicações de variados jogos de luta e corrida, em detrimento de outros subgêneros esportivos;

- b) A notória variedade de subgêneros e temas de jogos de corrida e luta – característica que não se repete em outros jogos de categorias desportivas;
- c) A descaracterização ou inexistência dos “ambientes desportivos” nos jogos de corrida e luta.

Para não haver distanciamento, o que pode ser estabelecido é uma relação indireta dos subgêneros de corrida e luta com o gênero Esporte, tal como foi demonstrado no mapa conceitual (vide **Imagem 9**). São os subgêneros:

- a) **Corrida – Simuladores:** Podem representar alguns jogos de corridas automobilísticas (que é uma categoria esportiva, como Formula 1 ou NASCAR);
- b) **Luta – Combate não-Mortal:** Podem representar algumas lutas desportivas em ambientes de competição (como wrestling, karatê ou sumô).

Nesse sentido, o termo “Esporte” serviria para estes casos como um segundo descritor de assunto para esses itens.

#### 5.2.2.4 Nave (Flight)

Primeiramente é importante se atentar as definições dos termos *Flight* e *Nave*. *Flight*, do inglês, significa “vôo” (substantivo) ou “voar” (verbo) – esta última representa a ação de voo por uma entidade alada (ave, inseto, etc.) ou de um artefato com capacidade de decolagem e de se manter no ar (*aircrafting* – port.: veículo aéreo; **aeronave**).

A partir desses conceitos que podemos estabelecer os elementos-parâmetro para a identificação do gênero:

- a) **Elementos do jogo:** Especialmente aeronaves (aviões, helicópteros, naves espaciais, etc.) e outros como estações aéreas e espaciais;
- b) **Ambiente:** O ar / atmosfera e/ou o espaço sideral, por onde navegam as aeronaves e situam-se estações. Há também a possibilidade de observar e interagir, ainda que bem pouco, com elementos terrestres, através de vôos rasantes ou próximos a arranha-céus;
- c) **Layout / Telop:** Altímetros ou mapas aéreos, barra de “vitalidade” da nave e indicação de armamento secundário (tipo bombas ou projéteis especiais).

**Imagem 13** – O gênero Nave (Flight) no Nintendo 64



**Nota:** Em sentido horário – *Star Fox 64*, *Star Wars Rogue Squadron*, e *Star Wars Battle for Naboo*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Os **objetivos** do jogo de nave dependem necessariamente do **enredo** no qual ele se desenvolve; no geral, através da **jogabilidade** para detonar bases, estações e outras aeronaves inimigas, objetiva derrotar outras forças aeroespaciais.

Esses mesmos critérios são fundamentais para identificar as *temáticas* desses tipos de jogos. Pôde-se, entretanto, identificar alguns temas representativos para os três jogos de nave da coleção (*Star Wars Rogue Squadron*, *Star Fox 64* e *Star Wars Battle for Naboo*):

**Quadro 9** – Temáticas de jogos de Nave identificados

**FLIGHT THEME** (tema de Nave)

Sci-fi (Ficção Científica)  
Spacecrafting (Naves Espaciais)  
Spacial Combat (Combate Espacial)

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

### 5.2.2.5 Tiro (Shooter)

Os *Shooters* são jogos onde o protagonista encarna um soldado ou agente com habilidades em **armas de fogo**, ou – não muito frequente –, guerreiros que tenham habilidades com armas brancas e **disparos de outros “projéteis”** (adagas, flechas, magias, etc.) sem o uso de armas de fogo. Basicamente, o objetivo principal do gênero é efetuar disparos contra inimigos para poder avançar, quase tão somente a pé, as fases.

- a) **Ambiente:** geralmente são jogos cujas características espaciais são extensas, de campo semi-aberto e sujeitas a serem, na sua totalidade, exploradas. Ora apresentam características de aberto conflito (cenário beligerante, de guerrilha, de terra arrasada), ora apresentam o aspecto de lugares com alta vigilância (laboratórios, quartéis, masmorras) onde uma estratégia mais furtiva é requerida do protagonista;
- b) **Elementos de Jogo:** Os elementos principais são outros soldados, agentes ou guerreiros que – também equipados e habilitados com armas – fazem oposição o personagem principal. Além, nota-se a grande disponibilidade de armamentos e munição no chão e em lugares estratégicos, bem como alguma sorte de itens de proteção e recuperação (colete a prova de balas e kit de primeiros socorros);
- c) **Telop / Layout:** A principais informações a aparecer é a quantidade de munição do armamento a ser usado, a barra de vitalidade e um mapa de localização. Outros jogos apresentam no layout um alvo / mira mostrando para aonde o armamento aponta para efetuar os próximos disparos.

O que substancialmente se diferencia na **jogabilidade** dos shooters é a perspectiva do ambiente. Isto é, é o tipo de **visão** que o jogador tem do ambiente que, influenciando na sua jogabilidade, define os dois subgêneros mais conhecidos dos shooter: o Tiro em **primeira**-pessoa (*First-person Shooter – FPS*) e o Tiro em **terceira**-pessoa (*Third-person Shooter – TPS*).

**Tiros em primeira-pessoa** são os jogos de *shooters* cujos ambientes e elementos são projetados diretamente na visão do protagonista; o jogo é visualizado como fossem os “olhos” do personagem que é controlado. Isto faz com a jogabilidade se torne mais compassada – devido a limitação do campo visual (perda da visão geral do ambiente) – e robusta – devido a

sensação de “pressão” causada por essa visão, dando a impressão de rapidez nos combates e agilidade “real” dos combatentes.

**Imagem 14** – O Tiro em Primeira-Pessoa (*FPS*) no Nintendo 64



**Nota:** Da esq. p/ dir. – *007 Goldeneye* e *Hexen*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

A principal característica visual desse subgênero é a visualização apenas do armamento ou das mãos brancas do protagonista na tela. Os jogos enquadrados nessa categoria foram: *Azorines*, *Doom 64*, *Hexen 64*, *Turok 2: Seeds of Evil*, *Perfect Dark*, *South Park*, *007: The World is not Enough*, *Duke Nuken 64*, *GoldenEye 007* e *Rainbow Six*.

Em contrapartida, os jogos de **Tiro em Terceira-pessoa** já possuem uma considerável abrangência do campo visual, não pautando apenas na direção que o protagonista observa – o que não torna a jogabilidade robusta, “pesada” como os shooters em primeira pessoa.

**Imagem 15** – O Tiro em Terceira-Pessoa (*TPS*) no Nintendo 64



**Nota:** Da esq. p/ dir. *Jet Force Gemini* e *Resident Evil 2*.

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Pelo contrário, é válido afirmar que esta categoria possui algumas características “aventurescas”, quanto a jogabilidade e habilidades físicas semelhantes às encontradas no gênero **Aventura**. Na coleção, foram identificados com o subgênero: *Jet Force Gemini*, *Missão: Impossível*, *Resident Evil 2*, *WinBack: Covert Operations* e *Duke Nuken: Zero Hour*.

Jogos de Tiro são sempre muito ricos em propriedades e elementos – em especial nos elementos que caracterizam os gêneros e subgêneros. Esses elementos, em consonância com o **enredo**, são fundamentais também para a identificação das temáticas presentes nesses jogos. Este trabalho identificou nos shooters diversos temas:

**Quadro 10** – Temáticas de jogos de Tiro identificados

<b>SHOOTER THEME</b> (tema de Tiro)
Alien invasion (Invasão Alienígena)
Espionage (Espionagem)
Middle Ages (Medieval)
Spacecrafting (Guerra Espacial)
Warfare / Terrorism (Guerra / Terrorismo)
Zombie Apocalypse (Apocalipse Zumbi)

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

5.2.2.6 Aventura (Adventure)

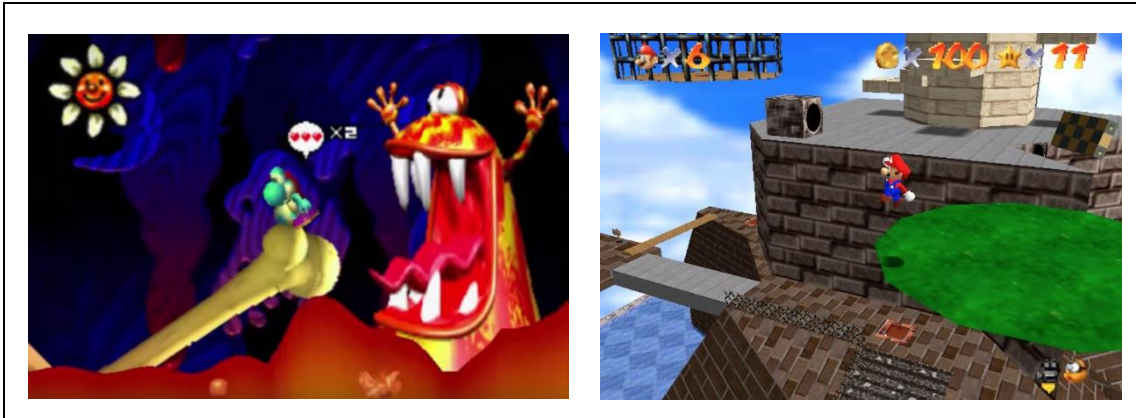
Há muitas controvérsias para se definir, em um jogo, o gênero Aventura. A concepção básica do gênero seria de um jogo onde o protagonista, sob uma determinada narrativa (enredo), explora – com ajuda da coleta de itens e/ou das próprias habilidades físicas – diferentes ambientes para superar desafios e / ou obstáculos para chegar ao “fim da fase”.

Aparentemente, esta é uma definição satisfatória. Aparentemente... Todavia, pode-se aplicar a mesma, definição – substituindo algumas palavras, evidentemente – a jogos do gênero Tiro (Shooter) ou do Subgênero RPG (*Strategy*), por exemplo.

Para diferenciar as duas principais modalidades deste gênero, leva-se novamente em consideração o elemento **jogabilidade**. No gênero aventura, ele compreende principalmente a “física” e os movimentos físicos do(s) personagem(s) no ambiente, especialmente a capacidade (e a necessidade) de se empreender **saltos** sobre obstáculos.

É a partir disso que podemos definir as características dos principais elementos (Ambiente, Layout e Elementos de Jogo) do primeiro subgênero: **Plataforma** (*Platformer*).

### Imagem 16 – O subgênero *Aventura – Plataforma* no Nintendo 64



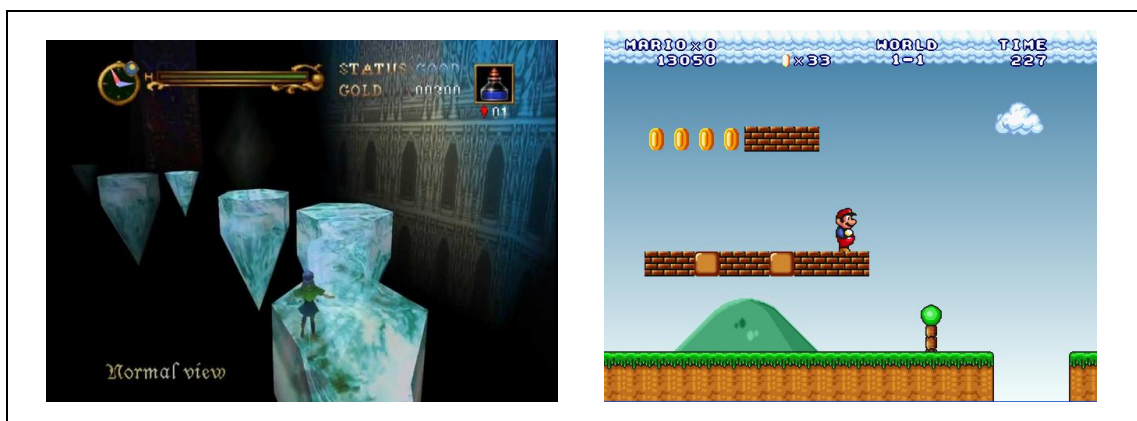
**Nota:** da esq. p/ dir.: *Yoshi's Story* (side-scrolling platform) e *Super Mario 64* (3D Platform)

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Há dois tipos de **Ambientes** dos jogos tipo Plataformas: os *side-scrolling* – onde se tem uma visão “lateral” do jogo e o personagem se move ou pro lado esquerdo ou direito (perspectiva 2D), sendo esses os primeiros tipos de Plataformas na história dos games – e os atuais *3D Platformers* – onde se tem uma visão / alcance abrangente e tridimensional.

Nos dois tipos de ambiente, se encontra o principal **elemento de jogo** que dá razão-de-ser ao subgênero: o **fosso** (*pit*). O fosso é o espaço vazio onde se o personagem não ultrapassar, ele cai e perde o jogo.

### Imagem 17 – O fosso (*pit*) dos jogos de plataforma



**Nota:** A esq.: o fosso é toda a parte escura abaixo dos cristais. A dir.: é o “buraco” no canto inferior direito

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Há também casos onde se é necessário atingir lugares altos por meio de escadas e saltos para outros pontos de apoio (*plataformas*) e, na maioria dos casos, a queda de grandes alturas valem toda a vitalidade do personagem. Além, claro de toda sorte de obstáculos, itens

e inimigos, de acordo com a temática do jogo.

Quanto o **Layout / Telop**, o gênero é um dos mais “pobres” em informações. Resume-se apenas na barra de vitalidade, um marcador de tempo e itens.

Outra característica física fundamental do subgênero Plataforma é a possibilidade que o protagonista tem de usar primordialmente o próprio corpo, através dos saltos ou mesmo com golpes de mão-branca, para atacar os inimigos.

Ainda que alguns jogos de aventura possuam essa mesma física e jogabilidade dos tipos Plataforma, também apresentam outras características não tão menos simplórias e/ou “emprestam” características de outros gêneros (manejo de armas, utilização de veículos, habilidades marciais). Essas características adjacentes complementam os principais elementos (ambiente, Layout e Elementos de Jogo) do segundo subgênero de Aventura, característico por sua jogabilidade ser mais complexa e possuir mais “ação”: **Ação-Aventura** (Action-Adventure).

**Imagem 18** – O subgênero *Ação-Aventura* no Nintendo 64



**Nota:** da esq. p/ dir.: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Body Harvest*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Os **Ambientes** dos jogos de Ação-Aventura são de perspectiva 3D, possuindo uma visão / alcance abrangente e tridimensional dos elementos do jogo, assemelhando-se muito aos ambientes descritos nos Shooters.

Além das questões atribuídas aos fossos e plataformas vistas no subgênero anterior, os **elementos de jogo** podem ser variados, dependendo da temática que retrata.

O **Layout / Telop** é muito rico em informações. Além das barras de vitalidade de itens, conta também com o mapa de localização do personagem e um tipo de menu de acesso característico desse subgênero: o **inventário**. Um menu onde pode-se armazenar uma

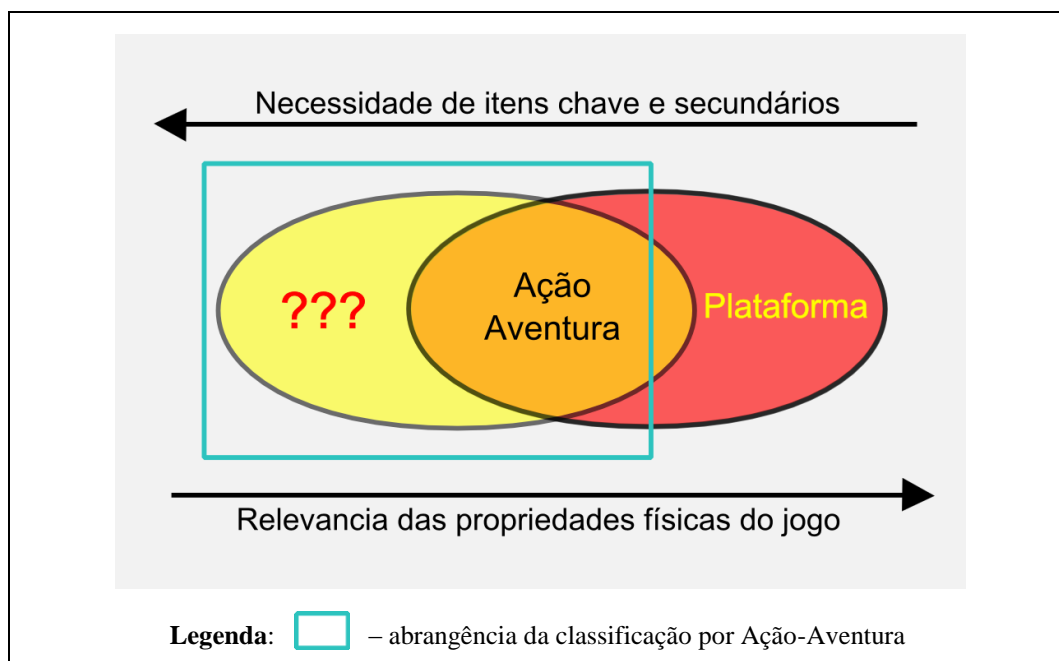
variedade de itens de jogo e itens-chave – coisa que não possui no aspecto mais dinâmico, objetivo e simplório dos jogos de Plataforma.

Embora se tenha feito até agora um esforço considerável para estabelecer um padrão para classificar jogos de aventura, ainda permanece algumas lacunas em relação aos jogos que **não** possuem as propriedades físicas (controle de salto, combate de corpo e mão-branca) dos anteriormente citados (Aventura–Plataforma e Ação-Aventura), dependendo apenas de um automatismo ou somente dos itens (elementos) de jogo. Eis as questões:

- a) Os que não possuem as propriedades físicas controláveis são classificados em outra subcategoria?
- b) Quais seriam os novos critérios (elementos) para essa nova subcategoria?

Não se faz necessário criar outra categoria. Ação-Aventura compreenderia também aqueles jogos de baixa propriedade física, tendo como critério geral e decisivo **a utilização de itens-chave e itens de combate**, em detrimento da capacidade de controlar e batalhar com as ações feitas pelo próprio corpo do personagem – tanto, que os dois jogos sem essas performances físicas controláveis são aquele que mais usam e dependem de itens para sua jogabilidade.<sup>34</sup> Outrossim, para os jogos do tipo Plataforma, a contrária também é verdadeira.

**Imagem 19** – A abrangência da subcategoria *Ação-Aventura* no Nintendo 64



**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

<sup>34</sup> Os jogos em questão são *Body Harvest* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Em uma última e definitiva ação separativa entre jogos de Ação-Aventura de Plataforma “puros”, é a possibilidade dos jogos de Ação-Aventura estarem sujeitos a uma representação mista, com os outros gêneros (Tiro, Luta, Estratégia, Nave), esse fator permite não apenas representar ainda melhor cada jogo individualmente, mas dar ênfase a natureza Complexa dos Jogos de Ação-Aventura.<sup>35</sup>

No mais, eis quais jogos do acervo pertencem a cada uma dos subgêneros:

- a) **Plataforma:** *Yoshi's Story, A Bug's Life e Super Mário 64;*
- b) **Ação-Aventura:** *Castelvania 64, Indiana Jones and the Infernal Machine, Mortal Kombat Trilogy, Star Wars: Shadows of Empire, Shadow Man, Body Harvest, Nightmare Creatures e The Legend of Zelda: Ocarina of Time.*

Quanto a temática dos jogos de aventura, elas têm como elemento para sua definição: o **Ambiente**, o **Enredo** e os **Objetivos**. Abaixo um quadro mostrando quais temáticas foram identificadas e extraídas dos jogos.

**Quadro 11** – Temáticas de jogos de Aventura identificados

ADVENTURE THEME (tema de Aventura)
<b>Fantasy</b> (Fantasia)
<b>Horror</b> (Terror)
Supernatural (Sobrenatural)
<b>Sci-fi</b> (ficção científica)
Alien invasion (Invasão Alienígena)
Spacecrafting (Guerra Espacial)

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

5.2.2.7 Estratégia (Strategy)

Os seis gêneros anteriormente citados representam a maior parcela de jogos que são compreendidos pelos jogadores. Aventura, Corrida, Tiro, Luta, Esportes e Nave – guardada devidas proporções na dificuldade de interpretação – são de fácil associação a um determinado jogo.

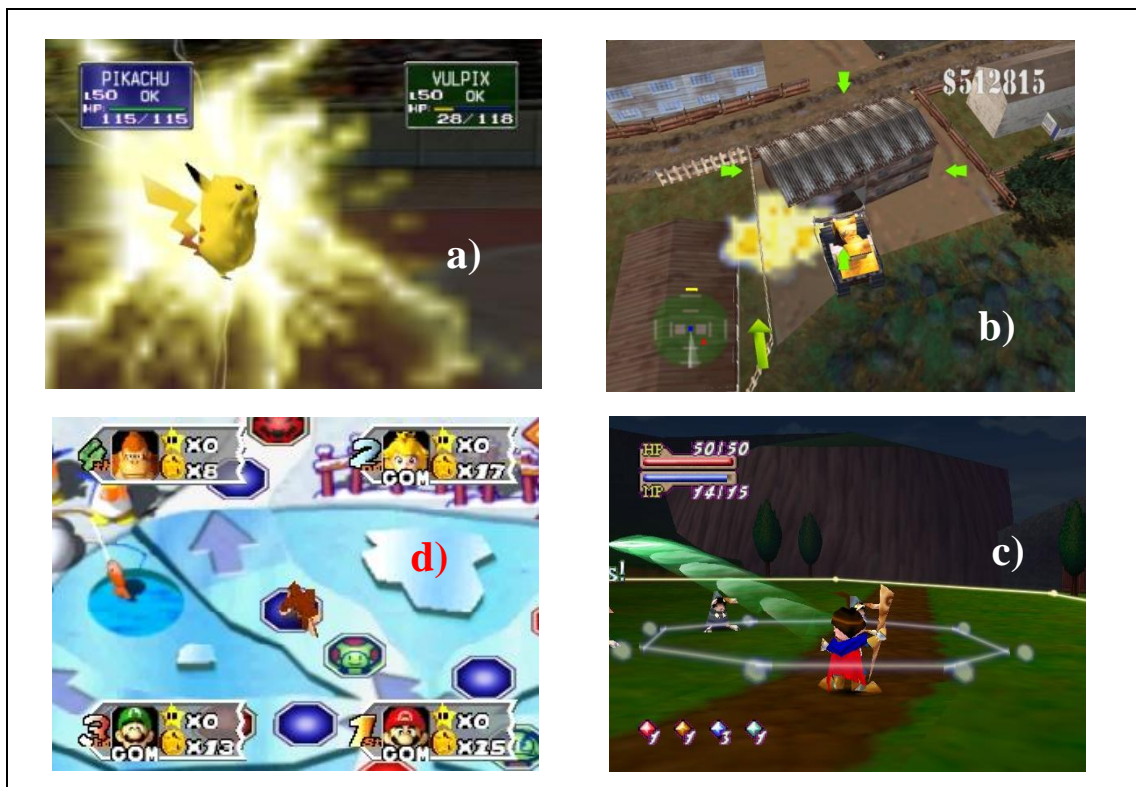
<sup>35</sup> Isto reforça claramente o que representa a **Imagem 9**.

Mesmo que, por exemplo, um jogo de tiro em terceira-pessoa venha ser erroneamente – primeiro ou tão somente – representado como uma “aventura”, ainda sim haveria uma margem de acerto, pois, como explicado anteriormente, a subcategoria tiro em terceira-pessoa possui algumas características “aventurescas”, quanto a jogabilidade e habilidades físicas encontradas no gênero Aventura.

Todos esses gêneros são inicialmente tratados pelo **Ambiente** e **Elementos de Jogo**; elementos de características latentes e visuais que são associados diretamente as categorias que os representam. Porém, uma parcela de jogos, ainda que pequena, não seguem essa lógica, passível de má-interpretação de conceitos acaso tentem incorrer nesse mesmo princípio. Eis uma demonstração errônea a partir dos exemplos da **imagem 20**.

- a) **Luta(?)**: Apresenta um ringue, com dois oponentes se desafiando, onde um dele (Pikachu) está desferindo um ataque – existe barras de vitalidade para ambos;
- b) **Corrida(?)**: Apresenta a operação de um veículo numa determinada pista;
- c) **Aventura(?)**: Apresenta um campo aberto e um protagonista derrotando inimigos;
- d) **Esporte(?)**: Apresenta uma simulação de um tabuleiro de jogos.

**Imagem 20** – O gênero *Estratégia (Strategy)* no Nintendo 64



**Nota:** No sentido horário: *Pokemon Stadium: Blast Corps*, *Quest 64* e *Mario Party 3*

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Evidentemente nenhum desses jogos corresponde a estas classificações, embora possuam semelhanças com as mesmas. Só esse fato colocam estes jogos, **juntos**, numa categoria separativa das demais. Uma espécie de categoria ou gênero “**outros**”? Não.

Se por um lado esses tipos de jogos são diferentes dos gêneros comuns, por outro, eles possuem outros elementos que, entre si, se assemelham: tais jogos, a despeito de elementos visuais e temáticos, possuem características e elementos tático-estratégicos.

Os chamados jogos de **Estratégia** requerem na *jogabilidade* e no *objetivo* empreender alguma estratégia ou simular táticas, requerendo do jogador a visão holística do jogo e o raciocínio para vencer as partidas. Outra característica elementar nessa categoria de jogo é a possibilidade de alterar a natureza e atributos dos personagens, a necessidade e conveniência do jogador.

Embora possa ser essa a definição comum dos jogos, eles são de diferentes naturezas e temáticas, que podem ir até jogos de tabuleiro até de características “aventurescas”.

É a partir disso que se define em qual categoria (subgênero) é definido cada jogo de estratégia. Eis aqui os subgêneros identificados e quais jogos da coleção são correspondentes:

- a) Os **Board games** tratam de jogos de mesa/tabuleiros onde é preciso lançar dados ou jogar cartas e criar estratégias para avançar nas pontuações e dificultar o jogo dos adversários. O jogo identificado foi o *Mario Party 3*.
- b) **Rampage games** tratam de jogos onde a demolição (de edificações e afins) é o principal objetivo. Tais demolições seguem um esquema tático e às vezes indispensável para executar com sucesso as ações (ex.: um esquema coordenado de implosões sem afetar elementos que não precisam). O exemplo identificado foi *Blast Corps*.
- c) Controverso, o **Role-Playing Game (RPG)** é um gênero que foi designado aqui como subcategoria de Estratégia, devido sua capacidade de alterar a natureza e os atributos do personagem, seguindo as necessidades do jogo ou mesmo a preferência do jogador. Um dos principais elementos para se identificar um jogo de RPG verdadeiro é se ele possui “level-up”, a propriedade de se elevar o nível e atributos do personagem (força, ataque, defesa, agilidade, poder mágico, etc.), através dos pontos de experiência (exp) adquiridos em cada batalha. A coleção possui exemplos como *Quest 64*, *Pokemon Stadium 1* e *Pokemon Stadium 2*.

Como visto, jogos de Estratégia possuem uma natureza complexa, por isso, tal como os jogos de aventura, são passíveis de combinação com outros gêneros, assim que adequado. Um exemplo seria os RPGs que geralmente está ligado a uma natureza “aventuresca” (de jogos de Aventura). A partir dessas combinações de gêneros, também pode-se analisar o conteúdo **temático** de cada jogo para definir os temas apresentados.

### 5.2.3 Demonstração da Representação da Informação em Jogos de Nintendo 64

A partir tanto dos estudos teóricos quanto das diretrizes desenvolvidas nos tópicos relacionados à prática de representação dos itens do acervo de Nintendo 64 – o *corpus* deste trabalho – eis alguns exemplos de representação descritiva e temática, condensadas em formato catalográfico (ficha), contendo todos os níveis de descrição a as entradas secundárias tanto de responsabilidade quanto de assunto.

#### Quadro 12 – Representação do Pokemon Stadium 1 em formato de ficha catalográfica

<p>Pokemon Stadium / Nintendo, Creatures, GAME FREAK ; voice compression technology licenced by Factor 5. – [Japão] : Nintendo, 2000 1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.</p> <p>Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players) Em inglês Informações extraídas da fonte principal de informação : <i>tela-título</i> Livre para todas as idade (Everyone) <i>Resumo:</i> Embarque num mundo de fantasias onde você pode ser um Mestre Pokemon. Capture seus pokemons, monte sua equipe, dispute grandes torneios contra os mais fortes treinadores e Lideres de Ginásio ou simplesmente divirta-se nos joguinhos e brincadeiras, disponíveis até para 4 jogadores. <i>Com:</i> Possibilidade de jogar versões RPGs do Game Boy Color (Pokemon Red, Pokemon Blue e Pokemon Yellow) via Transfer Pak.</p> <p>1. Estratégia – RPG. I. Nintendo. II. Creatures. III. Gamefreak. IV. Factor 5.</p>
---

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

No exemplo do **quadro 12**, é possível notar a utilização de todos os níveis de descrição proposta para a prática deste trabalho. Nota-se que o assunto representado alcança apenas um descritor, diferentemente do que acontece ao **quadro 13**, onde já entra a questão da tematicidade (temática) do jogos, representado tematicamente na entrada secundária “2”.

**Quadro 13** – Representação do Turok 2 em formato de ficha catalográfica

<p>Turok 2 : Seeds of Evil / Acclaim Entertainment ; developed by Iguana Entertainment. – [Estados Unidos] : Acclaim, 1998. 1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.</p> <p>Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Multiplayer (1-4 Players) Em inglês Informações extraídas da fonte principal de informação : <i>label e créditos iniciais</i> Para maiores de 17 Anos (Mature) <i>Resumo:</i> Turok é chamado novamente a uma nova missão. Adon o convoca sob o temor da ameaça de Primagen – um ancestral ser aprisionado, que despertou mais forte que nunca. Para proteger o totens sagrados de energia, dos monstruosos asseclas de Primagen, Turok precisa percorrer os mundos baixos e recolher todos os itens necessários para banir, de vez, o terrível ser.</p> <p>1. Tiro – Tiro em Primeira-pessoa. 2. Guerra. I. Acclaim. II. Iguana.</p>
---

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

Na representação do **quadro 14**, é observado não apenas a temática do jogo, como também a possibilidade se se atribuir uma outra categoria, evidentemente, a nível de **gênero relacionado**, porem não principal, evidenciada na entrada secundária “3”.

**Quadro 14** – Representação do Body Harvest em formato de ficha catalográfica

<p>Body Harvest / Developed by DMA Design ; Distributed by Midway Home Entertainment. – [Estados Unidos] : Midway, 1998 1 cartucho para video game : son., color. ; 11,5 x 7,5 cm.</p> <p>Jogo de Vídeo Game (Nintendo 64); Single Player (1 Player) Em Inglês Informações extraídas da fonte principal de informação : <i>Label, Créditos Iniciais</i> Para maiores de 13 Anos (Teens) <i>Resumo:</i> No ano de 2016, os terráqueos da Estação Omega – os últimos remanescentes da grande devastação alienígena – orbitam o planeta Terra traçam um plano para impedir a extinção da raça humana: enviar um grupo de soldados de volta no tempo, nos anos e lugares exatos das principais invasões e impedir as “colheitas” que em 100 anos minguarão a humanidade à beira da extinção.</p> <p>1. Aventura – Ação-aventura. 2. Ficção científica – Invasão alienígena. 3. Tiro. I. Midway. II. DMA Design</p>
--

**Fonte:** Elaboração do Autor, 2016.

A lista geral de todos os jogos tratados e relacionados aos seus respectivos gêneros e subgêneros e lista de temáticas encontradas estão dispostas no **APÊNDICE A e B**.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de Representação da Informação dos Jogos de Nintendo 64, tanto nos seus aspectos Descritivos quanto Temáticos, foram importantes para elucidar algumas questões relacionadas a esse tipo de recurso eletrônico.

Em termos gerais, os dois tipos de Representação da Informação conseguiram abranger aspectos informacionais dos itens da coleção, seguindo os parâmetros estabelecidos pelos códigos e estudos sobre Catalogação, Indexação e Análise de Assunto, ainda embora fora necessárias grandes, porém indispensáveis adaptações ao longo desse trabalho.

Na primeira Etapa deste trabalho, onde se desenvolveu nos Jogos de Nintendo 64 da Coleção a discussão teórica e prática da Representação Descritiva, uma dessas adaptações decisivas foi na área de descrição física, estabelecendo-se uma terminologia diferente (um cartucho de vídeo game), todavia adequada para representar fisicamente os objetos de estudos, ainda que não esteja prescrita explicitamente no Código Anglo-Americano de Catalogação.

Outra adaptação importante foi o estabelecimento de uma nota geral que compreendesse três informações essenciais da natureza dos itens catalogados – tipo de recurso, nome comercial e modo de acesso.

O estudo certificou-se de extrair todas as informações dos 55 itens analisados na coleção no tocante a composição de cabeçalhos para as entradas secundárias. Assim como na Descrição Geral, a composição dos Cabeçalhos de Entidades teve além da fonte principal de informação (jogo em tela e label), outras fontes alheias ao jogo (p. ex.: sites oficiais e plataformas colaborativas), no intuito de estabelecer Cabeçalhos Preferidos em detrimento das Formas Variantes de Nomes que aparecem.

Com relação a segunda etapa deste trabalho, onde se desenvolveu nos Jogos de Nintendo 64 da Coleção a discussão teórica e prática da Representação Temática, houve certa dificuldade para fazer a representação da informação, pois recursos eletrônicos audiovisuais necessitam de um sincretismo tanto parâmetros pré-estabelecidos nos códigos / manuais e teorias da informação, quanto do conhecimento empírico e vulgar dos universo dos jogos eletrônicos.

A indexação e a análise de assunto estabeleceram parâmetros de leitura e identificação de conceitos a partir dos "pontos" de informação, enquanto os estudos não-biblioteconômicos – advindos da classificação social e da folksonomia nas plataformas colaborativas do ciberespaço – fornecessem o arcabouço linguístico e delimitam o campo de

profundidade da representação temática. Fez-se, portanto, foi necessário apreender primeiramente o conhecimento das categorias de representação para obras de cunho artístico-intelectual, sobretudo a partir da diferenciação da tematicidade (*aboutness*), representando o conteúdo dos jogos em dois tipos de categorias: gêneros e temas.

Devido a natureza complexa de itens não-bibliográficos de manifestação audiovisual como o jogo de videogame, as duas etapas do processo de análise de assunto sobrepõem-se umas as outras, a fim de que seja feita a compreensão de elementos de uma etapa, a partir das características de outra. Notou-se esta nuance aonde que, para compreender os elementos intrínsecos de representação (etapa de leitura documentária), foi necessário recorrer aos processos lógicos da etapa de identificação de conceitos.

Na etapa de identificação dos conceitos, a prática estabeleceu a utilização dos termos advindos das plataformas colaborativas sobre jogos de Nintendo 64, relacionada a análise dos elementos intrínsecos para estabelecer os conceitos de cada uma das sete categorias (gêneros).

É justamente na convergência de características dos elementos intrínsecos presentes na análise de algumas das categorias inicialmente definidas, que os gêneros podem se assemelhar ou mesmo se confundir, fazendo com que a representação de cada item individual seja errônea. Por isso, é também através de outros desses elementos intrínsecos também foram definidas e conceituadas as subcategorias de alguns desses gêneros.

No geral, os elementos intrínsecos de características mais visuais – como Ambiente, elementos e layout – são os determinantes dos principais gêneros de jogos (Corrida, Luta, Esportes, Nave, Tiro), enquanto elementos intrínsecos de qualidades não-visuais – que correspondem aquelas onde apenas jogando os jogos vem a tona – como Jogabilidade e Objetivos, são as que determinam as subcategorias (subgêneros) dos jogos.

Em contrapartida, a lógica adotada para a compreensão do gênero Aventura é exatamente a oposta no que concerne a análise dos seus elementos intrínsecos. Apesar de se ater aos elementos intrínsecos puramente visuais – o que incorreria erroneamente na determinação do gênero – jogos de aventura partem do tipo de jogabilidade que possa ser empreendida para desenvolver o enredo, bem como para interagir com o ambiente e demais elementos de jogo. Interação essa que em maior ou menor grau de intensidade define os dois tipos de subcategorias estabelecidas para o gênero.

Em último plano, o gênero Estratégia – que soma muitas características aparentes de outros gêneros – também é analisado a partir de sua jogabilidade que consiste nas habilidades de criar táticas e estratégias. E dependendo qual seja o objetivo para estes empreendimentos tático-estratégicos, são definidos seus subgêneros.

Com relação às temáticas, é necessário não apenas um tratamento temático de caráter mais exaustivo – e principalmente ampliando a quantidade amostral, como também estudos com maior precisão para analisar a existência da relação entre alguns temas e os gêneros, no tocante como essas categorias principais influenciam no conteúdo temático dos jogos.

É importante salientar que esse estudo toma por base uma amostra de pouco mais de 1/10 da população total de jogos publicados para o Nintendo 64 (55 de 388 jogos). Isso significa que mesmo possível observar os aspectos e padrões principais de representação temática dos jogos, ainda sim pode haver a necessidade de expandir ainda mais as categorias.

Julga-se possível neste estudo expandir a pesquisa, estabelecendo novos critérios para a análise dos gêneros, reagrupando elementos intrínsecos, a fim de enquadrar todos os conceitos representativos e estabelecer novos parâmetros para os gêneros e subgêneros.

Em outras palavras, este trabalho pode ser tomado como um balão de ensaio para outras análises futuras, especialmente se os mesmos critérios e processos de análises feitas para os jogos de Nintendo 64 também podem ser feito para jogos de outras plataformas – sejam elas mais antigas ou mais modernas – a fins de encontrar denominadores comuns especialmente no que diz respeito da representação temática dos jogos.

## REFERÊNCIAS

- ALLEGORY of Justice. [20--]. THE J. PAUL GETTY MUSEUM. Disponível em: <[www.getty.edu/art/collection/objects/225/georg-pencz-allegory-of-justice-german-1533/](http://www.getty.edu/art/collection/objects/225/georg-pencz-allegory-of-justice-german-1533/)>. Acesso em: 14 set. 2016.
- AQUINO, Miriam Cunha de. Hipertexto 2.0, folksonomia e memória coletiva: um estudo das tags na organização da Web. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, v. 18, n.2, ago. 2007. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/165/166>>. Acesso em: 14 set. 2016.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 12676**: Métodos para análise de documentos - Determinação de seus assuntos e seleção de termos de indexação - Procedimento. São Paulo. 1992.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, n. 3, jul./dez., 2007.
- BOCCATO, Vera Regina Casari. A linguagem documentária vista pelo conteúdo, forma e uso na perspectiva de catalogadores e usuários. In: FUJITA, Mariângela Spotti Lopes (org.). **A indexação de livros**: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2009. Cap. 6.
- BRANDÃO, Rodrigo; LINS, Paula; LIMA, Flávio; ARRUDA, Amilton; NEVES, André; CORREIA, Walter. Design e inovação tecnológica na indústria de videogames: Nintendo, um estudo de caso. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES. 13., Porto Alegre, 2014. **Proceedings...**Porto Alegre, SBC, 2014. p. 1101-1110.
- CHAUMIER, J. Indexação: conceito, etapas, instrumentos. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v.21, n.1/2, p. 63-79, jan./jun. 1988.
- CESARINO, Maria Augusta da Nóbrega; PINTO, Maria Cristina Mello Ferreira. **Análise de Assunto**. R. Bibliotecon., Brasília, v. 8, n. 1., jan./jun., 1980.
- CÓDIGO de Catalogação Anglo-Americano. 2. ed. rev. atual. São Paulo: FEBAB, 2002.

COSTA, Thyago dos Santos. **Tesouro sobre gêneros ficcionais**: produções cinematográficas e televisivas. 2014. Trabalho de conclusão (Bacharelado em Biblioteconomia)— Faculdade de Biblioteconomia, Universidade Federal do Pará, 2014.

DAHLBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 101-107, 1978.

DIAS, Eduardo Wense; NAVES, Madalena Martins Lopes. **Análise de Assunto**: Teoria e Prática. 2. ed. rev. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2013.

DUARTE, Leonardo Sales Ribeiro. Videogames vistos segundo a informação, memória e documento: o que ele é e como somos afetados por ele. ENCONTRO REGIONAL DOS ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, CIÊNCIA E GESTÃO DA INFORMAÇÃO. 17., Fortaleza, 2014. **Anais Eletrônico...** Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2014.

FUJITA, Mariângela Spotti Lopes. A identificação de conceitos no processo de análise de assunto para indexação. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 1, n. 1, p. 60-90, jul./dez. 2003.

FUJITA, Mariângela Spotti Lopes; RUBI, Milena Polsinelli; BOCCATO, Vera Regina Casari. As diferentes perspectivas teóricas e metodológicas sobre indexação e catalogação de assuntos. In: FUJITA, Mariângela Spotti Lopes (org.). *A indexação de livros: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias*. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2009. Cap 1.

GONÇALVES, Marcio; LIMA, Clóvis Montenegro de. Pretensões de validade da informação diante da autoridade do argumento na Wikipédia. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v.7, n.2, jul./dez. 2014.

GUIMARÃES, José Augusto Chaves. Abordagens teóricas de tratamento temático da informação: catalogação de assunto, indexação e análise documental. **Ibersid**, 2009. p. 105-117.

INTERNACIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 5963**: Documentation - Methods for examining documents, determining their subjects, and selecting indexing terms [S.I]. 1985.

IOCUS. [201-?]. WIKITIONARY. Disponível em: <<https://en.wiktionary.org/wiki/iocus>>. Acesso em: 08. set. 2016.

IOCUS. 2010. THE LATIN DICTIONARY. Disponível em:  
<<http://latindictionary.wikidot.com/noun:iocus>>. Acesso em: 08. set. 2016.

LANCASTER, F.W. **Indexção e Resumo: Teoria e Prática**. 2. ed. rev. e atual. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2004.

LEMES, Daniel. **A história do Nintendo 64**. 2015. MEMORIABIT. Disponível em:  
<<http://www.memoriabit.com.br/historiadosvideogamesnintendo64/>>. Acesso em: 08. set. 2016.

LIST of Nintendo 64 games. [20--]. WIKIPEDIA. Disponível em:  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Nintendo\\_64\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Nintendo_64_games)>. Acesso em: 14 set. 2016.

MAIMONE, Giovana Delibelari; SILVEIRA, Naira Christofolletti; TÁLAMO, Maria de Fátima Gonçalves Moreira. Reflexões acerca das relações entre a representação temática e descritiva. **Informação e Sociedade: estudos**. João Pessoa, v.21, n.1, p. 25-35, jan./abr. 2011.

MENDONÇA, T.S.; COSTA, A.L.S.C.; NASCIMENTO, J.B. Desvendando a catalogação de documentos sonoros na Rádio Universitária (106, 9 FM). In: ENCONTRO REGIONAL DOS ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, CIÊNCIA E GESTÃO DA INFORMAÇÃO, 17., 2014, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2014.

MESQUITA, Anna Helena G. A. B.; FIUZA, Marysia Malheiros; PITELLA, Mônica Cardoso. Identificação dos elementos essenciais de entradas catalográficas em vários tipos de bibliotecas. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, v. 21, n. 1, p. 100-135, jan./jun. 1992.

MEY, Eliane Serrão Alves. **Introdução a catalogação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1995.

MEY, Eliane Serrão Alves; SILVEIRA, Naira Christofolletti. **Catalogação no plural**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2009.

NINTENDO 64 game list. [20--]. RANKER. Disponível em:  
<<http://www.ranker.com/list/list-of-nintendo-64-games-n64-console-games/video-games-by-console>>. Acesso em: 14 set. 2016.

[NINTENDO 64 game list]. [20--?]. MOBY GAMES. Disponível em:  
<<http://www.mobYGAMES.com/browse/games/n64/list-games/>>. Acesso em: 14 set. 2016.

NINTENDO64 all released software list. [20--?]. NINTENDO CO. Disponível em: <<https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/allsoft.html>>. Acesso em: 14 set. 2016.

RESTORED PDP-1 Demonstration. 2007. YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7bzWnaH-0sg>>. Acesso em: 08. set. 2016.

RIBEIRO, Aline Luli Romero; GOTTSCHALG-DUQUE, Cláudio. Wikipédia e Enciclopédia Britânica: informação confiável?. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, v.7, n.2, p. 172-185, jul./dez. 2011.

RUBI, Milena Polsinelli. Os princípios da política de indexação na análise de assunto para catalogação: especificidade, exaustividade, revocação e precisão na perspectiva dos catalogadores e usuários. In: FUJITA, Mariângela Spotti Lopes (org.). **A indexação de livros: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias**. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2009. Cap. 4.

SANTINI, Rose Marie; SOUZA, Rosali Fernandez de. Classificação colaborativa de conteúdos não-textuais na internet: as novas formas de mediação e organização da informação da música através da folksonomia. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: IBICT, 2010.

SANTOS, R. F.; CORRÊA, R. F. Modelos colaborativos de indexação social e sua aplicabilidade em bibliotecas digitais. **Liinc em revista**, v. 11, n. 1, 2015 b. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/brapci/v/a/17241>>. Acesso em: 14 Set. 2016.

SANTOS, Raimunda Fernanda dos; CORRÊA, Renato Fernandes Corrêa. A folksonomia e a representação colaborativa da informação em ambientes digitais. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v.8, n.1, jan./jun. 2015 a.

SILVA, Ana Cristina da. **Materiais especiais: conceitos, tratamentos e a formação de uma hemeroteca**. Natal, 2002. Monografia (Graduação em Biblioteconomia)— Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2002. Disponível em: <[https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/1/171/1/AnaCS\\_Monografia.pdf](https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/1/171/1/AnaCS_Monografia.pdf)>. Acesso em 17 jul. 2016.

THE ORIGINAL video game. 2007. YOUTUBE. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU\\_i8k](https://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU_i8k)>. Acesso em: 08. set. 2016.

VINHA, Felipe. **Nintendo 64**: conheça os acessórios mais curiosos do console. 2015. Disponível em: <[www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/03/nintendo-64-conheca-os-acessorios-mais-curiosos-do-console.html](http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/03/nintendo-64-conheca-os-acessorios-mais-curiosos-do-console.html)>. Acesso em: 08. set. 2016.

WOLF, Mark J.P. **The video game explosion** : a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008.

## GLOSSÁRIO

**Cartucho:** É a mídia física que contem os dados que proporcionam o jogo eletrônico. Ele consiste basicamente de uma placa de silício, circuitos eletrônicos, memória RAM (4MB) e o chip de armazenamento dos dados do jogo (ROM). O Nintendo 64 foi o último console de uma empresa de grande porte a adotar esse tipo de mídia.

**Console:** Refere-se tanto a uma determinada linha de videogame em seus aspectos gerais, quanto à peça maior e central de um videogame na qual são conectados todos os outros periféricos (controles, cartuchos, cabos de imagem, fonte de alimentação, etc). É equivalente a uma Unidade Central de Processamento (CPU) de um computador doméstico.

**Controle:** Também chamado de Joystick ou Manete, eh o periférico utilizado para controlar todas as ações do jogo eletrônico.

**Game:** Palavra (substantivo) inglesa que significa "jogo". Dentro do contexto dos jogos eletrônicos, "game(s)" se refere ao(s) jogo(s) propriamente dito(s), seja a mídia ou o arquivo eletrônico que contem o jogo eletrônico ou mesmo a emulação proveniente dos mesmos.

**Gamers:** Dentro do contexto dos jogos eletrônicos, são os jogadores e entusiastas dos jogos eletrônicos propriamente ditos.

**APÊNDICE A – GÊNEROS E SUBGÊNEROS DE CADA JOGO DA COLEÇÃO**

<b>GÊNERO</b>	<b>SUBGÊNERO</b>	<b>JOGO</b>
<b>Corrida (Racing)</b>	<i>Arcade</i>	<i>Top Gear Ovedrive, Star Wars : Episode I – Racer Off Road Challenge Ridge Racer 64 San Francisco RUSH</i>
	<i>Simulation (Simuladores)</i>	<i>F-1 World Grand Prix World Driver Championship</i>
	<i>Battling (Corrida de Batalha)</i>	<i>Extreme G Mario Kart 64 Diddy Kong Racing F-Zero X</i>
<b>Esportes (Sports)</b>	Futebol	<i>International SuperStar Soccer 64 International SuperStar Soccer 2000</i>
	Skate	<i>Tony Hawk’s Pro-Skater Tony Hawk’s Pro-Skater 2</i>
<b>Tiro (Shooter)</b>	Tiro em 1ª Pessoa <i>(First-Person Shooter – FPS)</i>	<i>Armorines Doom 64 Hexen 64 Turok 2: Seeds of Evil Perfect Dark South Park 007: The World is not Enough Duke Nuken 64 GoldenEye 007 Tom Clansy’s Rainbow Six</i>
	Tiro em 3ª Pessoa <i>(Third-Person Shooter – TPS)</i>	<i>Jet Force Gemini Missão: Impossível Residente Evil 2 WinBack: Covert Operations Duke Nuken: Zero Hour</i>

<b>Aventura</b> <i>(Adventure)</i>	Plataforma <i>(Platformer)</i>	<i>Yoshi's Story</i> <i>A Bug's Life</i> <i>Super Mário 64</i>
	Ação-Aventura <i>(Action-Adventure)</i>	<i>Castelvania 64</i> <i>Indiana Jones and the Infernal Machine</i> <i>Mortal Kombat Trilogy</i> <i>Star Wars: Shadows of Empire</i> <i>Shadow Man</i> <i>Body Harvest</i> <i>Nightmare Creatures</i> <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>
<b>Estratégia</b> <i>(Strategy)</i>	RPG <i>(Role-Playing Game)</i>	<i>Quest 64</i> <i>Pokemon Stadium 1</i> <i>Pokemon Stadium 2</i>
	<i>Rampage (Demolição)</i>	<i>Blast Corps</i>
	<i>Puzzle / Board Games</i> <i>(Joguinhas e tabuleiros)</i>	<i>Mario Party 3</i>
<b>Nave</b> <i>(Flight)</i>	–	<i>Star Wars Rogue Squadron</i> <i>Star Fox 64</i> <i>Star Wars Battle for Naboo</i>
<b>Luta</b> <i>(Fighting)</i>	Combate Mortal <i>(Mortal Combat)</i>	<i>Mortal Kombat 4</i> <i>Killer Instinct Gold</i> <i>Mortal Kombat Trilogy</i>
	Combate não-Mortal <i>(Non-mortal Combat)</i>	<i>Flying Dragon</i> <i>Xena: Warrior Princess</i> <i>Super Smash Bros.</i>

**APÊNDICE B – TEMÁTICAS ENCONTRADAS EM CADA GÊNERO**

<b>GÊNERO</b>	<b>SUBGÊNERO</b>
<b>Corrida</b>	<p><b>RACING THEME</b> (tema de corrida)  <b>Circuit</b> (circuito fechado)  <b>Road</b> (circuito de Estrada)  <b>Street</b> (circuito de rua)  <i>Rally</i></p> <p><b>VEHICLE</b> (tipo de veículo)  GROUNDRAFTING (VEÍCULOS DE TERRA)  <b>Car</b> (carros)  <i>Tuning car</i> (carros modificados)  <i>Aerodynamic car</i> (carros aerodinâmicos)  <i>Pick-up</i> (picapes)</p> <p><b>Carts</b>  <b>Motocycle</b> (motos)</p> <p>AIRCRAFTING (VEÍCULOS AÉREOS)  <b>Airplane</b> (aviões)</p> <p>WATERCRAFTING (VEÍCULOS AQUÁTICOS)  <b>Hovercrafts</b> (barcos motorizados)</p> <p>OTHER CRAFTS (OUTROS VEÍCULOS)  <b>repulsorcraft</b> (repulsores)  <i>Podracer</i></p>
<b>Luta</b>	<p><b>FIGHTING THEME</b> (tema de Luta)  Oriental (Oriental)  Mythology (Mitologia)</p>
<b>Esportes</b>	–
<b>Nave</b>	<p><b>FLIGHT THEME</b> (tema de Nave)  Sci-fi (Ficção Científica)  Spacecrafting (Naves Espaciais)  Spacial Combat (Combate Espacial)</p>
<b>Tiro</b>	<p><b>SHOOTER THEME</b> (tema de Tiro)  Alien invasion (Invasão Alienígena)  Espionage (Espionagem)  Middle Ages (Medieval)  Spacecrafting (Guerra Espacial)  Warfare / Terrorism (Guerra / Terrorismo)  Zombie Apocalypse (Apocalipse Zumbi)</p>

<b>Aventura</b>	<b>ADVENTURE THEME</b> (tema de Aventura) <b>Fantasy</b> (Fantasia) <b>Horror</b> (Terror) Supernatural (Sobrenatural) <b>Sci-fi</b> (ficção científica) Alien invasion (Invasão Alienígena) Spacecrafting (Guerra Espacial)
<b>Estratégia</b>	—