

Rafael Ribeiro Rocha²

RESUMO

Este trabalho tem como tema as possíveis relações entre os videogames e os arquivos. O objetivo principal é verificar se os videogames podem ser considerados documentos arquivísticos. Para isto, inicialmente apresentou-se um breve histórico sobre os videogames. Realizou-se uma revisão de conceitos na literatura acadêmica e legislação brasileira, relacionados com a pesquisa, dentro da área da Arquivologia. Aplicou-se um questionário para instituições arquivísticas brasileiras e instituições estrangeiras que trabalham com a preservação dos videogames. Com base nesta revisão conceitual, foi possível perceber que não há nenhum tipo de limitação nos conceitos de documento arquivístico que excluam os videogames, portanto concluiu-se que os videogames podem sim exercer a função de documentos arquivísticos, desde que as características deste tipo de documento estejam presentes. Através das respostas ao questionário aplicado, analisou-se a situação da preservação dos videogames e apontaram-se os desafios para a realização desta tarefa, além da importância do estímulo ao debate desta temática na área da Arquivologia.

Palavras-chave: Videogame. Arquivo. Documento arquivístico.

¹Texto baseado na Monografia do Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Arquivologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Professor orientador: Marcelo Nogueira de Siqueira.

²Bacharel em Biblioteconomia e Documentação pela Universidade de São Paulo (USP) e em Arquivologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Especialista em Gestão de Documentos e Informações pela Faculdade Integrada AVM. Analista Administrativo / Bibliotecário do Departamento Nacional de Produção Mineral (DNPM). E-mail: rafaelribeirocha@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Considerando a missão dos Arquivos como guardiões da memória da sociedade em que está inserido, os documentos arquivísticos são o registro desta memória, objeto de estudo de historiadores e outros profissionais em busca da compreensão de determinada época, evento, sociedade, etc. Se daqui a 100 anos algum pesquisador estiver buscando compreender o modo de vida da sociedade em algum período de tempo localizado após os anos 1970 até a presente data, sua pesquisa só estará completa se ele conseguir informações confiáveis a respeito dos videogames, que de um simples brinquedo para crianças tornou-se uma das mais lucrativas indústrias do entretenimento desse período. Além da importância financeira, também adquiriu uma importância cultural, com personagens marcantes que viraram ícones e polêmicas sobre incentivo à violência e outros prejuízos à saúde dos jogadores.

Ou seja, os videogames foram (e são) importantes culturalmente no modo de viver dessa sociedade. Logo, preservar a memória dessa sociedade significa preservar os videogames criados e jogados por ela. Mas poderia o videogame ser um documento arquivístico, fazendo com que a responsabilidade pela preservação e tratamento desse material também fosse uma missão dos Arquivos e dos arquivistas?

Essa pergunta foi o problema de pesquisa que serviu de ponto de partida desse trabalho. O interesse pessoal do autor pela temática contribuiu para a realização do mesmo, pois já existia um conhecimento prévio sobre os videogames que contribuiu para localizar determinadas informações e continuar a pesquisa.

Durante a realização do presente trabalho uma das maiores dificuldades encontradas foi a escassa bibliografia acadêmica sobre os videogames. Esta escassez reforça a importância de um trabalho que aborde o tema, especialmente considerando a relação entre videogames e arquivos, quase inexplorada no Brasil.

2 HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES

As características mais importantes de cada uma das chamadas gerações dos videogames foram reunidas em uma tabela comparativa. Ela foi inspirada na tabela elaborada por Alan Richard da Luz (2010, p. 79, Figura 2.1) e também na página “Lista de consoles de videogames” (WIKIPÉDIA, 2015), com algumas modificações. Fica a ressalva que as datas adotadas seguem os lançamentos nos Estados Unidos, pois no Brasil quase sempre os videogames chegavam com algum atraso. Além da evolução tecnológica dos videogames, talvez a observação mais importante que se destaca para os objetivos do presente trabalho seja a rápida obsolescência dos videogames, característica que terá conseqüências nas discussões referentes ao tratamento arquivístico que serão levantadas nos próximos capítulos. Segue abaixo a tabela comparativa entre as gerações de videogames:

Tabela 1 – Características das gerações de videogames

<i>Geração</i>	<i>Data</i>	<i>Poder Gráfico</i>	<i>Características</i>	<i>Consoles principais</i>	<i>Jogos representativos</i>
1ª	1972 a 1977	Microprocessadores de até 4 bits	Baseados em circuitos elétricos, um único jogo na memória	Odissey 100, Atari Pong, Coleco Telstar	Pong, Tank (e outros “clones”)
2ª	1976 a 1984	Microprocessadores de até 8 bits com arquitetura simples	Primeiros consoles com cartuchos	Fairchild Channel F, Atari 2600, Atari 5400	Pac-Man, Pitfall!, Asteroids
3ª	1983 a 1992	Microprocessadores de 8 bits com arquitetura complexa	Jogos criativos, empresas japonesas conquistam os EUA	Atari 7800, Master System, NES	Alex Kidd in Miracle World, Super Mario Bros, The Legend of Zelda
4ª	1987 a 1996	Microprocessadores de 16 bits	Rivalidade acirrada entre Sega e Nintendo, personagens como ícones pop	Mega Drive, NeoGeo, Super Nintendo	Sonic the Hedgehog, Super Mario World, Donkey Kong Country
5ª	1993 a	Microprocessadores	CDs passam a ser a mídia	Saturn, Playstation,	Final Fantasy VII, Gran

	1999	de 32 e 64 bits	dominante, introdução do 3D	Nintendo 64	Turismo, Golde nEye 007
6ª	1998 a 2004	Microprocessadores de 64 bits com arquitetura de 128 bits	Aprimoramento do 3D, busca por uma linguagem cinematográfica	Dreamcast, Playstation 2, GameCube, Xbox	Shenmue, Final Fantasy X, Grand Theft Auto: San Andreas
7ª	2005 a 2012	Capacidade gráfica HD	Massificação do conteúdo online, recordes de vendas, novas formas de controle	Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii	Halo 3, Grand Theft Auto V, Wii Sports
8ª	2013 a (...)	Capacidade gráfica Full HD	Central multimídia, jogos ultra realistas	Nintendo Wii U, Playstation 4, Xbox One	Mario Kart 8, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Forza Motorsport 5

Fonte: Elaborado pelo autor

3 REVISÃO DE CONCEITOS

O termo “arquivo” apresenta diferentes significados atualmente. Pode ser empregado para designar o objeto onde se guardam documentos (um tipo específico de armário), uma instituição cuja finalidade seja guardar documentos (Arquivo Nacional, por exemplo) ou o próprio acervo em si, significado que mais se aproxima do objeto de estudo desse trabalho.

No Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística, elaborado pelo CONARQ, encontra-se a seguinte definição de arquivo:

- 1 Conjunto de **documentos** produzidos e acumulados por uma **entidade coletiva**, pública ou privada, pessoa ou família, no desempenho de suas atividades, independentemente da natureza do **suporte**. *Ver também fundo*.
- 2 Instituição ou serviço que tem por finalidade a **custódia**, o **processamento técnico**, a **conservação** e o **acesso(1)** a **documentos**.
- 3 Instalações onde funcionam **arquivos(2)**.
- 4 Móvel destinado à guarda de **documentos** (ARQUIVO NACIONAL, 2005, p. 27).

Neste caso, o conceito que nos interessa é o primeiro, em que arquivos significam conjunto de documentos. Nele está explícito que o suporte desse conjunto de documentos não é um fator limitador para que possa ser considerado como arquivo. E outra característica essencial que norteia o conceito é que esses documentos são produzidos como consequência das atividades do produtor.

Uma referência para a área da Arquivologia é o arquivista português Armando Malheiro da Silva. Em seu livro “Arquivística: Teoria e prática de uma ciência da informação”, junto com outros pesquisadores portugueses, ele revisita alguns conceitos e propõe uma definição de arquivo que considera mais adequada. Sua definição é a seguinte:

Arquivo é um sistema (semi-)fechado de informação social materializada em qualquer tipo de suporte, configurado por dois factores essenciais – a natureza orgânica (estrutura) e a natureza funcional (serviço/uso) – a que se associa um terceiro – a memória – imbricado nos anteriores (SILVA et al, 1999, p. 214).

Embora este conceito de arquivo fuja um pouco do tradicional, ao considerar um arquivo não como um conjunto de documentos e sim como um sistema de informação social, faz-se presente novamente que o suporte não é uma característica definidora do arquivo.

Em relação ao termo “documento”, encontra-se uma definição de documento bem mais sucinta no Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística: “**documento:** Unidade de registro de **informações**, qualquer que seja o **suporte** ou **formato**” (ARQUIVO NACIONAL, 2005, p. 73). Nesta definição já pode-se verificar o mesmo conceito presente na definição de arquivos, ou seja, que não existe um tipo determinado de suporte ou formato para que seja considerado um documento.

Na ISAD (G), Norma geral internacional de descrição arquivística, do Conselho Internacional de Arquivos, encontra-se as seguintes definições de documento e documento de arquivo:

Documento(*document*) - Informação registrada, independentemente de suporte ou características. (Ver tb. Documento de arquivo)

Documento de arquivo(*record*) - Informação registrada, independentemente de forma ou suporte, produzida ou recebida e mantida por uma instituição ou pessoa no decurso de suas atividades públicas ou privadas (ARQUIVO NACIONAL, 2000, p. 15).

Mais uma vez nota-se uma coerência entre a definição de documentos de arquivo e as definições de arquivos levantadas anteriormente. O suporte ou forma em que o documento está armazenado não importa, mas sim o motivo pelo qual o documento foi produzido ou acumulado.

O termo “videogame” em português apresenta mais de um sentido, podendo ser o aparelho que executa os jogos (console) ou os próprios jogos eletrônicos. Os videogames também podem ser de diferentes tipos, como consoles domésticos, arcades, consoles portáteis ou jogos para computadores.

Os videogames são uma forma mais evoluída tecnologicamente de interação lúdica. Possuem regras próprias e diferentes para cada jogo jogado. Os jogadores precisam jogar contra ou cooperando com outros jogadores, humanos ou controlados por inteligência artificial. Fazem parte dessa atividade mais genérica do “jogar”, existente desde os primórdios da vida humana em sociedade.

A Wikipédia define assim o termo videogames, dentro da página do verbete “Jogo Eletrônico”:

Um jogo eletrônico (português brasileiro) ou jogo electrónico (português europeu) (ou também videogame ou vídeo game no Brasil e jogo de vídeo ou videojogo, em Portugal), é um jogo no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor. O termo videogame, também, é amplamente utilizado, no Brasil, para se referir ao console onde os jogos são processados (JOGO ELETRÔNICO, 2015).

Já o livro “Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão” descreve um tipo específico de videogame, os consoles:

Conhecidas mundialmente com o nome de consoles, possuem no Brasil um nome mais genérico para todos os jogos eletrônicos: o videogame. Trata-se de um dispositivo preparado para se conectar ao televisor ou qualquer outro dispositivo visual, tornando-se uma unidade de processamento de dados, vídeo e som (GULARTE, 2010, p. 35).

Embora existam os mais diferentes tipos de videogames, a característica mais importante para diferenciá-los de outras obras de entretenimento é sua interatividade. Ele se vale de imagens,

sons, etc., reproduzidos em um aparelho eletrônico, mas é o controle do jogador sobre o personagem que o define como um videogame. O jogador de videogame é um participante ativo da história contada, ela só prossegue após o jogador atingir determinados objetivos através de seu próprio esforço. Essa característica definidora dos videogames acaba sendo também um dos fatores que dificultam sua preservação.

As definições apresentadas de videogames, arquivos e documentos arquivísticos, provam que, conceitualmente falando, não há nada nas definições mais utilizadas na área da Arquivologia que impeçam os videogames de serem considerados documentos arquivísticos.

4 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS QUESTIONÁRIOS

Para poder compreender os objetos da pesquisa, foram elaborados dois questionários enviados por e-mail para alguns Arquivos, nacionais e internacionais. Fez-se necessário elaborar dois questionários diferentes, pois no Brasil, não foi localizada nenhuma instituição arquivística que trate os videogames como parte do acervo. Com isso, no questionário elaborado para as instituições nacionais as perguntas tiveram foco nos documentos audiovisuais.

4.1 Questionário para instituições arquivísticas brasileiras

Foram selecionadas 10 instituições arquivísticas brasileiras para participarem da pesquisa. Todas estão localizadas em São Paulo ou no Rio de Janeiro, as duas maiores cidades do país. Também são instituições de referência para a Arquivologia no Brasil, e algumas estão diretamente ligadas aos documentos audiovisuais.

As instituições escolhidas para a pesquisa foram: Arquivo Nacional, Arquivo Público do Estado do Rio de Janeiro, Arquivo Público do Estado de São Paulo, Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, Arquivo Histórico de São Paulo, Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro, Museu da Imagem e do Som de São Paulo, Arquivo Geral da Universidade de São Paulo, Arquivo da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e Arquivo da Universidade Federal Fluminense. Apenas o Arquivo Público do Estado do Rio de Janeiro, o Museu da Imagem e do Som de São Paulo e o Arquivo da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro não responderam ao questionário, mesmo com mais de uma tentativa.

A tabela abaixo apresenta resumidamente as respostas obtidas na pesquisa:

Tabela 2 – Respostas ao questionário das instituições arquivísticas brasileiras

Pergunta	Respostas
1) A instituição possui documentos audiovisuais?	<p>- Sim = 85%</p> <p>- Não = 15%*</p> <p><i>*O Arquivo Geral da Universidade de São Paulo respondeu que não, mas fez a ressalva de que a USP possui outros acervos arquivísticos.</i></p>
1) Desde quando?	<p>- Década de 60 = 44%</p> <p>- Década de 80 = 14%</p> <p>- Década de 90 = 14%</p> <p>- Não informado = 14%</p> <p>- Não possui = 14%</p>
2) Quais tipos de documentos audiovisuais a instituição possui no acervo?	<p>- Fitas videomagnéticas = 83%</p> <p>- Películas cinematográficas = 66%</p> <p>- Mídias e arquivos digitais = 66%</p>
3) Os documentos audiovisuais estão armazenados em condições especiais?	<p>- Sim = 85%</p> <p>- Não = 15%</p>
3) Se sim, quais seriam essas diferenças?	<p>- Espaço próprio = 66%</p> <p>- Controle da temperatura = 50%</p> <p>- Adaptado às características físico-químicas = 17%</p> <p>- Nenhuma = 17%</p>
4) Existem funcionários especializados no acervo de documentos audiovisuais?	<p>- Sim = 83%</p> <p>- Não = 17%</p>
4) Eles possuem formação em qual área?	<p>- História = 66%</p> <p>- Arquivologia / Cinema / Sociologia = 33% (cada)</p> <p>- Arquitetura / Letras / Produção de TV / Nível Médio = 17% (cada)</p>
5) Quais os objetivos mais comuns para a consulta do acervo audiovisual pelos usuários?	<p>- Pesquisa acadêmica = 83%</p> <p>- Produtores audiovisuais = 50%</p>
6) Quais os desafios enfrentados na preservação e tratamento	<p>- Estrutura adequada = 83%</p> <p>- Obsolescência do suporte = 83%</p>

arquivístico dos documentos audiovisuais?	- Recursos humanos = 33%
7) A instituição possui videogames em seu acervo?	- Não = 100% - Sim = 0%
8) Se possuir, quais os tipos de videogame? Se não, existe algum plano ou expectativa para incorporá-los ao acervo?	- Não tem planos = 80% - Aguarda posição oficial = 20%
9) Um jogo de videogame pode ser considerado como um documento arquivístico?	- Sim = 85% - Necessita um maior debate = 15%
10) Você acredita que é papel dos arquivos cuidar da preservação dos videogames?	- Sim = 58% - Não (para Arquivos públicos) = 28% - Necessita um maior debate = 14%

Fonte: Elaborado pelo autor

O índice de participação das instituições à aplicação do questionário foi muito satisfatório. Embora seja uma amostra limitada, são instituições de renome e que teriam ao menos condições de iniciar debates, ainda que polêmicos, para a área. Os participantes mostraram compreender e responder as questões de acordo com o que foi perguntado, com um ou outro caso de respostas que exigiram interpretação para se adequarem às estatísticas.

Pelas respostas obtidas, é possível apontar algumas características em comum: as instituições arquivísticas brasileiras já incorporaram os documentos audiovisuais em seus acervos, ainda que as condições não sejam as ideais para esse tipo de documento. Já em relação aos videogames, ainda estão muito distante de abrirem seus acervos para recebê-los, mesmo considerando que podem sim ser documentos arquivísticos. Não existe um consenso e parece fundamental que o debate sobre o tema passe a ser realizado pela área no Brasil.

4.2 Questionário para instituições internacionais

O critério de escolha das instituições internacionais ligadas à preservação de videogames foi que são participantes do grupo “Game Preservation”, da International Game Developers Association (IGDA), ou seja, são instituições teoricamente em um estágio mais avançado na temática abordada,

o que permite outra visão em relação à obtida com o questionário para instituições arquivísticas brasileiras.

As 15 instituições internacionais que receberam o questionário foram: Learning Games Research Archive, Computer & Video Game Archive University of Michigan, University of Texas Videogame Archive, ArchivioVideoludicoCineteca di Bologna, National Videogame Archive, Computer History Museum, DigiBarn Computer Museum, Library of Congress Moving Image Section, How They Got Game Stanford University Libraries, The Strong – National Museum of Play, Association MO5, The Centre for Computing History, Oldenburger Computer-Museum, The National Museum of Computing, Retro Computer Museum e Silicium. Oito delas, ou seja, mais metade, retornaram o e-mail com as respostas.

A tabela abaixo apresenta resumidamente as respostas obtidas na pesquisa:

Tabela 3 – Respostas ao questionário das instituições internacionais

Perguntas	Respostas
1) Qual o objetivo/missão da instituição?	<ul style="list-style-type: none"> - Preservação dos videogames = 38% - Exibição e acesso = 38% - Pesquisa acadêmica = 25% - História da Era da Informação = 25%
2) Qual o orçamento anual da instituição?	<ul style="list-style-type: none"> - Dinheiro arrecadado = 25% - Varia com o orçamento geral = 12% - Não sabe informar = 12%
2) Orçamento anual em dólares (aproximado)	<ul style="list-style-type: none"> - Centre for Computing History = US\$ 193.000 - Computer & Videogame University of Michigan = US\$ 35.500 - Oldenburger Computer-Museum e.V. = US\$ 25.500 - Silicium = US\$ 10.600
3) Quantos profissionais trabalham na instituição?	<ul style="list-style-type: none"> - Silicium = 100 - Computer History Museum = 58 - Archivio Videoludico di Bologna = 40* (apenas 2 para o Arquivo de Videogames) - Retro Computer Museum = 15 - Centre for Computing History = 8** (apenas 2 em tempo integral diretamente com o Arquivo) - Computer & Video Game University of Michigan = 7
4) Qual a área de formação desses	<ul style="list-style-type: none"> - Não Informado = 50%

profissionais?	<ul style="list-style-type: none"> - Videogames = 25% - Arquivos / Tecnologia da Informação / Cinema / Jornalista / Comunicação / Estagiários = 12% (cada)
4) Tipos de contrato	<ul style="list-style-type: none"> - Remunerados = 50% - Voluntários = 50%
5) Qual o tamanho total do acervo? (aproximado)	<ul style="list-style-type: none"> - Computer History Museum = 100.000 - Association M5 = 35.000 - Centre for Computing History = 22.000 - Retro Computer Museum = 21.000 - Computer & Video Game Univ. of Michigan = 5.100 - Silicium = 4.500 - Archivo Videoludico di Bologna = 4.300 - Oldenburger Computer-Museum e.V. = 2.000
6) Quais tipos de suporte compõem o acervo?	<ul style="list-style-type: none"> - Jogos / Livros/Materiais impressos = 62% (cada) - Computadores = 50% - Consoles / Acessórios / Cartuchos / Fitas magnéticas/cassetes / CDs = 38% (cada) - DVDs / Conteúdo digital / Discos / Disquetes / Vídeos/VHS / Cartões perfurados = 25% (cada) - Revistas / Fotografias / Todos os tipos = 12% (cada)
7) O acervo de videogames está armazenado em condições especiais?	<ul style="list-style-type: none"> - Sim = 63% - Não = 25% - Resposta inconclusiva = 12%
7) Se sim, quais são?	<ul style="list-style-type: none"> - Controle de temperatura = 60% - Embalagens de proteção = 40% - Restrição aos itens antigos / Prateleiras fechadas / Limpeza constante = 20% (cada)
8) As novas aquisições do acervo são feitas por compra ou doação?	<ul style="list-style-type: none"> - Maioria por doação = 75% - Compras específicas = 75% - Apenas por doação = 12% - Compra e doação = 12%
9) Quais os canais de divulgação (mídias sociais) utilizadas?	<ul style="list-style-type: none"> - Facebook = 100% - Twitter = 75% - Website = 62%

	<ul style="list-style-type: none"> - Blog = 38% - Instagram / Google+ / Fórum / Photostream / Assessoria de imprensa = 12% (cada)
10) Quais são os motivos mais comuns pelos quais os usuários justificam a busca pelo seu acervo de videogames?	<ul style="list-style-type: none"> - Jogar = 38% - Pesquisas acadêmicas = 25% - Pesquisas comerciais = 25% - Conhecer pessoas / Diversão / Manter material em evidência / Não possui dados = 12% (cada)
11) Quais os desafios enfrentados na preservação dos videogames?	<ul style="list-style-type: none"> - Manutenção = 62% - Preservar experiência = 38% - Estrutura / Recursos financeiros / Direitos legais = 25% (cada) - Recursos humanos / Restauro / Migração / Doações / Administração pública = 12%

Fonte: Elaborado pelo autor

Alcançou-se um índice de participação das instituições internacionais selecionadas para a pesquisa satisfatória, representando diferentes países do mundo. Os participantes mostraram ter compreendido praticamente todas as questões, com uma ou outra resposta confusa, que não atrapalharam o resultado final.

As instituições internacionais que buscam preservar os videogames, mesmo localizadas em alguns dos países mais ricos do mundo, não possuem orçamentos abastados. As respostas provaram que essas instituições sobrevivem apesar da verba escassa, pouco apoio público e outros obstáculos. Parecem mais motivadas pela paixão de seus voluntários e associados, ocupando um vácuo na temática da preservação dos videogames, como se assumissem uma responsabilidade enquanto outros não o fazem. Mesmo com todas essas limitações, já apresentam acervos consideráveis e procuram difundir suas experiências em grupos, associações, websites, etc. Ocupam um papel fundamental em um tema ainda tão pouco debatido e pesquisado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O problema de pesquisa que norteou este trabalho foi descobrir se os videogames podem ser considerados documentos arquivísticos. Na revisão de conceitos discutida, ficou explícito que

nenhum dos conceitos mais utilizados pela área impediriam que os videogames também pudessem ser documentos arquivísticos. A resposta é sim, os videogames podem ser documentos arquivísticos, desde que inseridos em determinados contextos e respeitando as regras que fazem um documento ser considerado um documento arquivístico.

No Brasil, conforme demonstrado pelas respostas obtidas no questionário aplicado, os videogames ainda estão longe de ocuparem espaço nas instituições arquivísticas. Curioso notar que mesmo que muitas delas considerem que os videogames podem ser um documento arquivístico, nenhuma possui videogames em seus acervos, ou seja, os videogames não são objeto relevante para essas instituições. Mesmo na área acadêmica, no campo da Arquivologia no Brasil as discussões sobre o tema são praticamente inexistentes. Quando nem o debate existe, as consequências poderão ser perdas irreversíveis dos registros desses materiais.

Situação parecida já ocorreu com outros meios de entretenimento: rádio, cinema, televisão, etc. Inicialmente foram marginalizados e ignorados pelo meio acadêmico, e com o tempo passaram a ser objeto de estudo e considerados relevantes para a compreensão da sociedade de determinada época. Infelizmente, durante esse período em que foram ignorados, boa parte dos registros desses meios se perderam.

Pode imaginar-se que o mesmo irá acontecer com os videogames (se já não o está). Com o agravante de eles serem uma mídia em constante atualização, sofrendo da chamada obsolescência programada, ou seja, as plataformas são desenvolvidas já com um plano para serem substituídas por outras mais modernas após determinado tempo, em busca de maior lucratividade. A constante troca de suportes dos jogos e consoles torna ainda mais complicada a preservação desse material. Quanto maior o tempo levado para que o desafio da preservação dos videogames seja enfrentado, maiores serão as chances dos jogos mais antigos desgastarem-se fisicamente ou não existirem mais máquinas capazes de fazê-los funcionarem.

Uma constatação decorrente do questionário foi que grande parte das instituições internacionais não possuem um rico orçamento ou as melhores condições de trabalho. Pelo menos metade das instituições pesquisadas só funcionam graças a doações e trabalho de voluntários. Essa situação mostra que mesmo nos países desenvolvidos a questão da preservação dos videogames não é um debate resolvido, e que existem alternativas para não depender exclusivamente do poder público. Cabe aos arquivistas (e outros profissionais da informação) enfrentarem o desafio e assumirem a responsabilidade da preservação dos videogames, o que já vem acontecendo em

algumas das instituições internacionais pesquisadas. Mesmo em condições longe das ideais, elas vêm tentando buscar soluções para o problema e iniciar o debate e troca de experiências.

Nenhuma das estratégias de preservação dos videogames adotadas atualmente está isenta de defeitos ou limitações. Algumas esbarram em questões legais, como a emulação, pois mesmo os jogos mais antigos ainda estão distantes de caírem em domínio público, então é preciso considerar a lei de direitos autorais de cada país. Também existe a questão técnica da já citada obsolescência programada. A manutenção dos videogames mais antigos é particularmente difícil, pois são poucos os técnicos ou mesmo material de reposição para os aparelhos. A migração de suportes também é complicada, pois nem sempre é possível reproduzir os jogos na mesma condição original, principalmente considerando que ao trocar a plataforma, quase sempre os controles serão diferentes, e eles fazem parte da experiência de qualquer jogo de videogame.

Essa questão de manter os sistemas fiéis à forma com que foram produzidos originalmente é essencial na discussão dos videogames como documentos arquivísticos. Embora guardem semelhanças com outras mídias, os videogames tem como característica mais importante e diferenciadora a interatividade entre o jogador e um jogo. Como preservar o contexto original em que o jogo era reproduzido? Será isso possível? Por quanto tempo?

Como todo jogo é feito para jogar, parece razoável supor que a organicidade dos jogos de videogame só estará inteiramente preservada enquanto eles puderem ser jogados da forma mais próxima possível com que foram desenvolvidos originalmente. Buscar soluções para esse desafio exige colaboração entre todos os profissionais responsáveis pela preservação dos videogames. O profissional arquivista não conseguirá lidar sozinho com este problema, pois exige conhecimentos técnicos que ele não tem.

Longe de ter a pretensão de esgotar o tema, a presente pesquisa é uma tentativa de estimular o debate de como lidar com os videogames, no campo da Arquivologia no Brasil. Se um videogame pode ser um documento arquivístico, os arquivistas não podem se eximir da responsabilidade de se prepararem para incorporá-los ao seu acervo. E para que isso possa acontecer, fazem-se necessárias mais pesquisas acadêmicas, e a disseminação das mesmas, a respeito do tema abordado. Somente assim algumas respostas poderão ser encontradas e testadas para as inúmeras dúvidas e desafios que rondam a temática, que também aparecem neste estudo. Se esta pesquisa contribuir de alguma forma para que sejam realizados novos trabalhos na área sobre o tema, terá conseguido desempenhar um papel maior do que qualquer objetivo inicialmente desejado.



ARQUIVO NACIONAL (BRASIL). **Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2005.

ARQUIVO NACIONAL (BRASIL). **ISAD (G):** Norma geral internacional de descrição arquivística: segunda edição. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2000.

CONSELHO NACIONAL DE ARQUIVOS (CONARQ). **Glossário da Câmara Técnica de Documentos Audiovisuais, Iconográficos e Sonoros – CTDAIS**. Rio de Janeiro: 2014. Disponível em: <<http://www.documentosaudiovisuais.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm>>. Acesso em: 01/12/2015.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Idéias, 2010.

JOGO ELETRÔNICO. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo_eletr%C3%B4nico&oldid=43745250>. Acesso em: 10/12/2015.

LISTA DE CONSOLES DE VIDEOGAME. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Lista_de_consoles_de_videogame&oldid=44147058>. Acesso em: 24/09/2015.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

SILVA, Armando Malheiro da et al. **Arquivística: Teoria e prática de uma ciência da informação**. Porto: Edições Afrontamento, 1999.