

O VIDEOGAME COMO DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO: reflexões sobre o estado da arte¹

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 apresentouse um breve histórico sobre os videogames. Realizouse uma revisão de conceitos na literatura acadêmica e legislação brasileira, relacionados com a pesquisa, dentro da área da Arquivologia. Aplicouse 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 excluem 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, analisouse 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.

VIDEOGAME AS ARCHIVAL DOCUMENT: reflections on thestate of the art

ABSTRACT: This work has as its theme the possible relationship between video games and archives. The main objective is to check if video games can be considered archival documents. For this, initially presented a brief history of video games. Conducted a review of concepts in the academic literature and Brazilian legislation, related to the research, within the area of Archival Science. Applied a questionnaire to Brazilian archival institutions and foreign institutions that work with the preservation of video games. Based on this conceptual review, it was revealed that there is no limitation on the concepts of archival document which exclude video games, so it was concluded that video games can indeed exercise archival documents function, since the characteristics of this type of document are present. Through the answers to the questionnaire, analyzed the situation of the preservation videogames and pointed up the challenges to carry out this task and the importance of stimulating debate this issue in the area of Archival Science.

Keywords: Videogame. Archive. Archival document.

¹ Texto 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)

²Graduação em Biblioteconomia pela Universidade de São Paulo, Graduação em Arquivologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Especialista em Gestão de Documentos e Informações pela Faculdade Integrada AVM, rafaelribeirorocha@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Os Arquivos surgiram como instrumento administrativo de apoio à organização do Estado, mas foi adquirindo outras funções ao longo de sua evolução histórica, como preservar a memória de uma sociedade. A historiadora Marcia Eckert Miranda resume essa evolução, em seu trabalho apresentado no XXVI Simpósio Nacional de História:

De guardiões do passado e das informações estratégicas para a segurança militar, para a proteção e o desenvolvimento da atividade econômica e para o exercício do poder, os arquivos passaram a ser considerados, no final do século XVIII, como lugar de guarda de evidências e como patrimônio nacional disponível ao cidadão. Nessa transição, desenvolveram-se diversos movimentos: os primeiros passos da Arquivologia como disciplina, a valorização dos arquivos enquanto depositários do patrimônio nacional e como instituições-chave para se pensar o passado e o presente (MIRANDA, 2011, p. 1-2).

José Maria Jardim, professor do Departamento de Estudos e Processos Arquivísticos da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, reflete sobre as transformações dos arquivos nas últimas décadas:

Os arquivos não são mais os mesmos? Nas últimas décadas, as tecnologias da informação provocaram novas formas de se criar, armazenar e usar os documentos arquivísticos. Tornaram-se mais intensas em diversos países – inclusive no Brasil – as demandas sociais pelos direitos à informação, à memória, à privacidade, à propriedade intelectual, enfim, aos arquivos públicos e privados. Ampliaram-se as interpretações sobre os arquivos, seus produtores e usos. Da história à sociologia, passando pela antropologia e a arquivologia, (re) leituras do fenômeno arquivístico têm suscitado abordagens inovadoras (JARDIM, 2012, orelha do livro).

Considerando a missão dos Arquivos como guardiões da memória da sociedade em que está inserido, os documentos arquivísticos são o registro, 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 1980 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, superando inclusive a indústria do cinema. Além da importância financeira, também adquiriu uma importância cultural, com personagens marcantes que viraram ícones e polêmicas sobre incentivo a violência e outros prejuízos à saúde das crianças jogadoras.

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 essa sociedade. 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?

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. Quando possível recorreu-se a livros, leis ou artigos, mas na falta destes a única fonte possível para determinadas informações citadas no trabalho foi a internet. Esta escassez de trabalhos acadêmicos sobre os videogames reforça a importância de um trabalho que aborde o tema, especialmente considerando a relação entre videogames e arquivos, praticamente inexplorada no Brasil.

Para efeitos de padronização, foi feita a opção pela utilização do termo “videogame”, embora também exista a grafia “vídeo-game”. As duas formas são utilizadas na língua portuguesa, mas a primeira é mais reconhecida na literatura especializada da área e entre os próprios jogadores. No português de Portugal, o termo “videojogo” (que é a tradução literal de videogame) é a forma mais comum.

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 consequências 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

| Geração | Data | Poder Gráfico | Características | Consoles principais | Jogos representativos |
|----------------|-------------|---|---|---|---|
| 1 ^a | 1972 a 1977 | Microprocessadores de até 4 bits | Baseados em circuitos elétricos, um único jogo na memória | Odissey 100, Atari Pong, ColecoTelstar | Pong, Tank (e outros “clones”) |
| 2 ^a | 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 |
| 3 ^a | 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 |
| 4 ^a | 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 |
| 5 ^a | 1993 a 1999 | Microprocessadores de 32 e 64 bits | CDs passam a ser a mídia dominante, introdução do 3D | Saturn, Playstation, Nintendo 64 | Final Fantasy VII, Gran Turismo, GoldenEye 007 |
| 6 ^a | 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 |
| 7 ^a | 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 |

| | | | | | |
|----------------|-----------------|-------------------------------|---|---|---|
| 8 ^a | 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 eletrónico (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? | <ul style="list-style-type: none">- Sim = 85%- Não = 15%* <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? | <ul style="list-style-type: none">- Década de 60 = 44%- Década de 80 = 14%- Década de 90 = 14%- Não informado = 14%- Não possui = 14% |
| 2) Quais tipos de documentos audiovisuais a instituição possui no acervo? | <ul style="list-style-type: none">- Fitas videomagnéticas = 83%- Películas cinematográficas = 66%- Mídias e arquivos ditiais = 66% |
| 3) Os documentos audiovisuais estão armazenados em condições especiais? | <ul style="list-style-type: none">- Sim = 85%- Não = 15% |
| 3) Se sim, quais seriam essas | <ul style="list-style-type: none">- Espaço próprio = 66% |

| | |
|---|---|
| diferenças? | <ul style="list-style-type: none"> - Controle da temperatura = 50% - Adaptado às características físico-químicas = 17% - Nenhuma = 17% |
| 4) Existem funcionários especializados no acervo de documentos audiovisuais? | <ul style="list-style-type: none"> - Sim = 83% - Não = 17% |
| 4) Eles possuem formação em qual área? | <ul style="list-style-type: none"> - História = 66% - Arquivologia / Cinema / Sociologia = 33% (cada) - Arquitetura / Letras / Produção de TV / Nível Médio = 17% (cada) |
| 5) Quais os objetivos mais comuns para a consulta do acervo audiovisual pelos usuários? | <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa acadêmica = 83% - Produtores audiovisuais = 50% |
| 6) Quais os desafios enfrentados na preservação e tratamento arquivístico dos documentos audiovisuais? | <ul style="list-style-type: none"> - Estrutura adequada = 83% - Obsolescência do suporte = 83% - Recursos humanos = 33% |
| 7) A instituição possui videogames em seu acervo? | <ul style="list-style-type: none"> - Não = 100% - Sim = 0% |
| 8) Se possuir, quais os tipos de videogame? Se não, existe algum plano ou expectativa para incorporá-los ao acervo? | <ul style="list-style-type: none"> - Não tem planos = 80% - Aguarda posição oficial = 20% |
| 9) Um jogo de videogame pode ser considerado como um documento arquivístico? | <ul style="list-style-type: none"> - Sim = 85% - Necessita um maior debate = 15% |
| 10) Você acredita que é papel dos arquivos cuidar da preservação dos videogames? | <ul style="list-style-type: none"> - 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, Archivio Videoludico Cineteca 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? | - Preservação dos videogames = 38% - Exibição e acesso = 38% - Pesquisa acadêmica = 25% - História da Era da Informação = 25% |
| 2) Qual o orçamento anual da instituição? | - Dinheiro arrecadado = 25% - Varia com o orçamento geral = 12% |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Não sabe informar = 12% |
| 2) Orçamento anual em dólares (aproximado) | <ul style="list-style-type: none"> - Centre for Computing History = U\$ 193.000 - Computer & Videogame University of Michigan = U\$ 35.500 - Oldenburger Computer-Museum e.V. = U\$ 25.500 - Silicium = U\$ 10.600 |
| 3) Quantos profissionais trabalham na instituição? | <ul style="list-style-type: none"> - Silicium = 100 - Computer HistoryMuseum = 58 - ArchivoVideoludicodi Bologna = 40* (apenas 2 para o Arquivo de Videogames) - Retro Computer Museum = 15 - Centre for ComputingHistory = 8** (apenas 2 em tempo integral diretamente com o Arquivo) - Computer & Video Game University of Michigan = 7 |
| 4) Qual a área de formação desses profissionais? | <ul style="list-style-type: none"> - Não Informado = 50% - 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 - ArchivoVideoludicodi 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 / |

| | |
|--|---|
| | <p>Vídeos/VHS / Cartões perfurados = 25% (cada)</p> <p>- Revistas / Fotografias / Todos os tipos = 12% (cada)</p> |
| 7) O acervo de videogames está armazenado em condições especiais? | <p>- Sim = 63%</p> <p>- Não = 25%</p> <p>- Resposta inconclusiva = 12%</p> |
| 7) Se sim, quais são? | <p>- Controle de temperatura = 60%</p> <p>- Embalagens de proteção = 40%</p> <p>- Restrição aos itens antigos / Prateleiras fechadas / Limpeza constante = 20% (cada)</p> |
| 8) As novas aquisições do acervo são feitas por compra ou doação? | <p>- Maioria por doação = 75%</p> <p>- Compras específicas = 75%</p> <p>- Apenas por doação = 12%</p> <p>- Compra e doação = 12%</p> |
| 9) Quais os canais de divulgação (mídias sociais) utilizadas? | <p>- Facebook = 100%</p> <p>- Twitter = 75%</p> <p>- Website = 62%</p> <p>- Blog = 38%</p> <p>- Instagram / Google+ / Fórum / Photostream / Assessoria de imprensa = 12% (cada)</p> |
| 10) Quais são os motivos mais comuns pelos quais os usuários justificam a busca pelo seu acervo de videogames? | <p>- Jogar = 38%</p> <p>- Pesquisas acadêmicas = 25%</p> <p>- Pesquisas comerciais = 25%</p> <p>- Conhecer pessoas / Diversão / Manter material em evidência / Não possui dados = 12% (cada)</p> |
| 11) Quais os desafios enfrentados na preservação dos videogames? | <p>- Manutenção = 62%</p> <p>- Preservar experiência = 38%</p> <p>- Estrutura / Recursos financeiros / Direitos legais = 25% (cada)</p> <p>- Recursos humanos / Restauro / Migração / Doações / Administração pública = 12%</p> |

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. Com a revisão de conceitos discutida no capítulo 3, ficou explícito que nenhum dos conceitos mais utilizados pela área limitariam que os videogames também pudessem ser documentos arquivísticos. Então a resposta ao problema de pesquisa é sim, os videogames podem ser considerados documentos arquivísticos, desde que inseridos em determinados contextos e respeitando as mesmas regras que fazem um documento poder ser considerado um documento arquivístico.

Para exemplificar essa resposta, pode-se pensar em alguns casos em que os videogames podem cumprir os requisitos de um documento arquivístico:

- Produtoras de videogames: as empresas produtoras têm na produção de jogos de videogame sua atividade-fim. Os jogos de suas autorias são o objeto final produzido em decorrência de suas atividades. Logo, todo arquivo de uma produtora de videogame inevitavelmente terá jogos de videogame como parte central de seu acervo. Infelizmente, por serem empresas que visam o lucro e pela própria característica dos videogames de renovação tecnológica constante, a maioria delas não investe na preservação de seus jogos mais antigos, como comprovado em uma reportagem que fala sobre o Arquivo Nacional de Videogames, da Inglaterra:

Criado em parceria pela Universidade de Nottingham Trent e o Museu Nacional de Mídia em 1998, o arquivo tentava diminuir um processo de perda da história da indústria nacional de jogos, principalmente no período entre 1970 e 1990. “A indústria de videogames reconhece o valor intrínseco da preservação dos jogos e muitos executivos do setor com os quais tive contato contaram histórias horríveis de materiais mais antigos simplesmente desaparecendo ou se estragando dentro de uma caixa debaixo da mesa de alguém”, disse o arquivista Wheatley (MENDONÇA, 2011).

- Arquivos pessoais: assim como as empresas que produzem os jogos, os profissionais da área que o fazem também possuem responsabilidade na autoria dos mesmos. Alguns desses desenvolvedores têm a mesma importância para os jogadores que os mais famosos cineastas possuem para os cinéfilos. Logo, um arquivo pessoal de algum profissional ligado à indústria de videogames deverá ter os jogos por ele produzidos em seu acervo, já que foram produzidos em decorrência de suas atividades e serão essenciais para a preservação da organicidade da atividade do profissional em questão.
- Instituições de ensino: ainda são poucas as instituições de ensino com cursos ligados à área dos videogames no Brasil, mas é um número crescente. Eles surgiram como cursos em instituições particulares e em 2014 começou o primeiro curso universitário de programação de videogames em uma faculdade federal, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Engenheiro Paulo de Frontin (RJ). Esses cursos terão jogos desenvolvidos como atividades acadêmicas ou projetos de estudantes e professores. Portanto, é de se esperar que os arquivos dessas instituições tenham que armazenar videogames em seus acervos, já que esses jogos produzidos são uma consequência natural do processo de ensino e aprendizagem desses cursos.
- Jogos com fins publicitários ou educacionais: existem dois tipos de jogos de videogames com características que os diferenciam dos outros jogos tradicionais: são os *advergames* e os jogos educativos. Aqueles denominados *advergames* (fusão das palavras *advertise*, termo em inglês para propaganda, e videogames) são jogos eletrônicos desenvolvidos para fins publicitários. Podem ter também a função de atrair um público maior para determinado site, dentro de determinada estratégia de marketing. Os *advergames* devem fazer parte do acervo da empresa que está investindo em sua produção, pois ela é responsável direto pela sua existência. Mesmo nos casos em que a produção seja completamente terceirizada, a empresa patrocinadora não deixa de ter responsabilidade intelectual sobre esses jogos, o que justifica que pertençam ao acervo institucional da mesma.

Um dos exemplos mais representativos dos *advergames* é o “America’s Army”. Trata-se de um jogo simulador de guerra, que não fica muito atrás em termos de tecnologia

dos jogos comerciais desenvolvidos na mesma época. A sua peculiaridade é que foi desenvolvido inteiramente com recursos do Exército norte-americano e disponibilizado gratuitamente para download pela internet. O jogo fez grande sucesso na época, e o objetivo do Exército dos EUA ao criá-lo era aumentar o número de jovens que se alistariam voluntariamente. O Exército acreditou que um jogo de videogame seria muito mais eficaz para atrair os jovens do que outros tipos de propaganda. Esse é um exemplo claro da importância dos jogos de videogame dentro de um contexto institucional. Por mais documentos que se reúnam a respeito do jogo e de seus resultados, os objetivos do Exército norte-americano nesse caso só poderá ser mais bem compreendido por quem também experimentar o jogo America's Army, o produto tangível de sua estratégia de alistamento.

Já os jogos educativos são aqueles que são desenvolvidos com fins educacionais. Atualmente já existem muitos jogos educativos disponíveis, a maioria deles acessível pela internet, de forma gratuita, já que visam atingir o maior público possível. Esses tipos de jogos são desenvolvidos não apenas por instituições de ensino, mas também por ONGs, fundações ou mesmo empresas não ligadas à educação que atuam como patrocinadoras. Em todos esses casos, o mesmo raciocínio dos *advergames* é válido: essas instituições foram responsáveis pela produção do jogo educativo em busca de um determinado objetivo, logo deverão incorporar esse jogo em seu arquivo institucional.

Esses são quatro possíveis exemplos de videogames que podem ocupar o papel de documentos arquivísticos, mas existem muitas outras possibilidades, que tendem a aumentar à medida que os videogames passem a consolidar seu espaço no cotidiano da sociedade.

No Brasil, conforme demonstrado pelas respostas obtidas no questionário aplicado, os videogames ainda estão longe de ocuparem algum espaço nas instituições arquivísticas. Curioso notar que mesmo que muitas delas considerem que os videogames podem sim ser um documento arquivístico, nenhuma possua videogames em seus acervos, mesmo sendo instituições de referência no país para documentos audiovisuais. Mesmo com todas as limitações conhecidas e comuns em órgãos públicos no país (falta de estrutura, verba, recursos humanos), o fato é que os videogames não são objeto relevante para essas instituições. Mesmo na área acadêmica, no campo da Arquivologia no Brasil as discussões sobre o tema ainda são praticamente inexistentes. Podem até existir opiniões pessoais divergentes a respeito, mas quando nem o debate existe o resultado é um vazio que poderá resultar em perdas impossíveis de serem recuperadas futuramente.

Situação parecida já ocorreu com outros meios de entretenimento: rádio, cinema, televisão, etc. Inicialmente foram marginalizados e ignorados pelo meio acadêmico, e somente 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, por não existirem cuidados suficientes para a preservação desse material.

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 para serem substituídas por outras mais modernas após determinado tempo, para manter em alta os lucros da indústria. A constante troca de suportes dos jogos e consoles torna ainda mais difícil a preservação desse material. Quanto maior o tempo levado para que a preservação dos videogames seja enfrentada, maiores serão as chances dos jogos mais antigos desgastarem-se fisicamente ou não existirem mais máquinas capazes de fazê-los funcionarem.

Uma das poucas iniciativas pioneiras no Brasil é o Museu do Videogame Itinerante, um projeto do colecionador de videogames Cleidson Lima, que roda o país fazendo exibições públicas da sua coleção pessoal. Criado em 2011, recentemente foi reconhecido e premiado pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), e não possui sede fixa. Embora essa também seja uma questão em que não há consenso na área da informação, a resposta obtida à questão desta pesquisa faz refletir de que também existe espaço nos arquivos para os videogames, que não precisam estar limitados aos museus ou bibliotecas, por exemplo.

Essa ideia vai de encontro às respostas obtidas no questionário aplicado às instituições internacionais ligadas à preservação de videogames. Algumas delas até tinham o termo “arquivo” no nome, mas não todas. Ou seja, os arquivos não devem ser os únicos responsáveis pela preservação dos videogames, mas podem desempenhar o seu papel dentro dos limites de sua atuação.

Outra constatação decorrente do questionário foi que grande parte das instituições internacionais também não possuem um orçamento folgado 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 tema 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 e 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 buscar 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 como a televisão e o cinema, os videogames tem como característica mais importante e diferenciadora a interatividade entre o jogador e um jogo. O jogador de videogame é um participante ativo da história que lhe está sendo contada, a jogabilidade é um fator de sucesso ou fracasso para qualquer jogo. Como preservar o contexto original em que o jogo era reproduzido? Será isso possível? Por quanto tempo? É um desafio enorme para qualquer profissional que lide com a questão.

Basicamente, 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 parecida 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. Felizmente, conforme demonstrado pelas respostas dos dois questionários, as instituições arquivísticas e as internacionais pesquisadas já são um espaço multidisciplinar. Essa integração deve ser estimulada cada vez mais, para ao menos minimizar os efeitos da obsolescência programada dos videogames.

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 necessários estudos científicos e 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, e 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.

REFERÊNCIAS

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.

JARDIM, José Maria [Orelha]. In: HEYMANN, Luciana Quillet. **O lugar do arquivo:** a construção do legado de Darcy Ribeiro. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2012.

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. Acessoem: 24/09/2015.

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

MENDONÇA, Felipe Marra. **Arquivando diversão para a eternidade**. Carta Capital: 11/01/2011. Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/tecnologia/arquivando-diversao>. Acesso em: 01/12/2015.

MIRANDA, Marcia Eckert. **Historiadores, Arquivistas e Arquivos**. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, julho, 2011. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1307020581_ARQUIVO_MarciaEckertMira_nandaAnpuh2011.pdf. Acesso em: 09/12/2015.

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