

GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA DE DIFUSÃO DOS ARQUIVOS NACIONAIS DA CPLP

Marcelo Nogueira de Siqueira (Universidade do
Estado do Rio de Janeiro/Arquivo Nacional),
Marcelo Kosawa (Universidade Federal do Amazonas)

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo, oriundo das experiências de pesquisa de seus autores, no programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal, tanto no mestrado, quanto no doutorado, identifica a gamificação como uma possível estratégia de difusão dos acervos documentais dos arquivos nacionais dos países lusófonos, no intuito de divulgar tais documentos, promover a identificação e o compartilhamento das informações neles contidos e atrair uma população jovem para estas instituições, no sentido de ampliar as perspectivas de usos, promover a diversificação de seus usuários e fomentar uma maior integração entre o patrimônio arquivístico comum desses arquivos nacionais.

Para Rousseau e Couture (1998, p. 133), o patrimônio arquivístico comum “constitui uma realidade cada vez mais presente” e essa situação “deve-se ao fenómeno da diluição de fronteiras que leva à internacionalização, e até a mundialização das actividades humanas”.

Criada em 1996, no contexto neoliberal e globalizado do final do século passado, a Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP) é uma organização internacional multilateral que tem por objetivo promover maior interação entre os países de língua oficial portuguesa (Angola, Brasil, Cabo

Verde, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe, e Timor-Leste), através do diálogo, da integração e da cooperação multinível entre seus Estados membros. Os nove países que compõem a CPLP estão localizados em quatro continentes diferentes, possuem cerca de 280 milhões de habitantes e trazem consigo características singulares e díspares entre si (RETO *et al*, 2016).

Uma das principais ações da CPLP é o fortalecimento da língua portuguesa e sua promoção enquanto elo multicultural de seus povos. Este entendimento provocou uma série de atividades de valorização cultural, histórica e identitária, dentre elas o interesse no fortalecimento dos arquivos nacionais lusófonos com base em projetos de desenvolvimento e integração dessas instituições.

Desses nove países, apenas sete possuem arquivos nacionais²¹⁷, que refletem o estado político, social e econômico de suas nações. Detentores de ricos acervos documentais, incluindo documentos iconográficos, audiovisuais e sonoros, esta documentação retrata e contextualiza importantes aspectos de suas histórias, como o período colonial e os processos de independências e construção das novas nações. Grande parte deste acervo compõe um patrimônio arquivístico comum e de interesse coletivo, tanto de forma bilateral como multilateral. Entretanto, devido à falta de pessoal qualificado, infraestrutura e políticas arquivísticas apropriadas, além da ausência de instrumentos e práticas de integração, o tratamento arquivístico não é desenvolvido de forma adequada, salvo exceções como Brasil, Portugal e Cabo Verde ou em situações pontuais.

A CPLP possui interesse no fortalecimento dos arquivos nacionais lusófonos com base em projetos de integração expressos em seus documentos, diretrizes e em políticas de fortalecimento da língua portuguesa como elo identitário e de comunhão entre suas nações. A partir dessa premissa, algumas iniciativas deverão ser postas em práticas nos próximos anos, como o fortalecimento do Fórum de Arquivos de Língua Portuguesa e a criação de um Arquivo Comum que contemplasse em uma base de dados, a identificação e a descrição do patrimônio arquivístico comum da lusofonia (SIQUEIRA, 2022).

Dentro desta perspectiva, a gamificação poderá surgir como um dos instrumentos ou estratégias de aproximação dessas instituições com a comunidade, sobretudo o público mais jovem, apresentando a documentação

²¹⁷ A Guiné-Bissau possui um instituto de pesquisa como órgão custodiador do acervo arquivístico histórico e bibliográfico do país e está em processo de construção de sua política arquivística, que contempla a criação de seu arquivo nacional para a década corrente. A Guiné Equatorial tem em sua Biblioteca Nacional o órgão responsável pelo acervo arquivístico do país.

de seus países de forma lúdica e interativa, promovendo a construção de práticas de literacia dentro e entre os arquivos nacionais, bem como de aproximação de um novo público que poderá colaborar no processo de identificação, descrição e indexação dos documentos apresentados.

Entre as inúmeras possibilidades para obtenção dos resultados esperados, a gamificação surge como uma proposta que possa contemplar novas demandas e costumes de acesso e consumo de informação, já adotada, inclusive por algumas instituições de memórias e empresas governamentais e privadas.

Após levantamento de dados e da formulação de diagnóstico da situação atual junto à essas instituições, percebe-se que o acervo dos arquivos nacionais lusófonos ainda carece de maior divulgação, de pessoal qualificado para seu tratamento e de orçamentos que propiciem melhores condições de preservação, uso, acesso e difusão. Segundo os dados levantados por Siqueira (2022), seis dos nove arquivos nacionais, ou das instituições responsáveis pelo acervo arquivístico da nação, possuem um sítio eletrônico e apenas os arquivos nacionais do Brasil, Portugal e Cabo Verde, dentro do universo da CPLP, possuem bases de dados próprias e disponíveis na internet. Além disso, apenas o Arquivo Nacional do Brasil possui uma política efetiva de difusão de seu acervo e serviços nas redes sociais, possuindo perfis institucionais em cinco das principais redes disponíveis atualmente (Facebook, Instagram, Youtube, Pinterest e Twitter). O Arquivo Nacional da Torre do Tombo, de Portugal, possui contas em apenas duas redes sociais (Facebook e Youtube), enquanto as instituições arquivísticas de Cabo Verde, Guiné Equatorial, Moçambique e Timor-Leste só tenham conta no Facebook, enquanto Angola e Guiné-Bissau não possuíam, até 2021, nenhuma conta em redes sociais.

A gamificação, somada a outros projetos e estratégias, poderá representar um incremento no reconhecimento dessas instituições, de seus serviços e acervos.

2 A GAMIFICAÇÃO

Ao observarmos o fato de que grande parte da população dos países lusófonos possui idade inferior a 25 anos (MONGIARDIM, 2009, p. 38), percebemos a necessidade do desenvolvimento de ferramentas de atração de novos usuários e de promoção de outras formas de divulgação dos acervos e serviços dos arquivos nacionais.

De acordo com Lévy (2010), vivemos em uma sociedade conectada, interativa e compartilhada, imersa no fenômeno da cibercultura, em que coexistem a interconexão generalizada entre as pessoas, mas que, ao mesmo

tempo, comporta diversidades individuais. As tecnologias da informação, cada vez mais dinâmicas e inovadoras, estabeleceram uma mudança paradigmática na produção, acúmulo e no consumo do conhecimento, tornando-o um bem público e fazendo com que sua transferência e compartilhamento sejam processados por variados meios, mecanismos e agentes (GONZALES, 2005).

A utilização da tecnologia, sobretudo a digital, vem permeando o cotidiano de toda sociedade contemporânea e as instituições arquivísticas precisam estar inseridas neste novo contexto não apenas no que tange ao tratamento, preservação e acesso aos seus acervos, mas também objetivando sua difusão para além dos espaços convencionais e abordagens comuns.

Na primeira década deste milênio, a quantidade de indivíduos conectados à internet aumentou de 350 milhões para mais de dois bilhões de utilizadores, e o número de aparelhos de telefonia móvel passou de 750 milhões para mais de cinco bilhões (SCHMIDT; COHEN, 2013, p. 13). Foi neste período que a indústria de jogos eletrônicos ultrapassou a indústria cinematográfica em receita e passou a ser um dos principais meios de entretenimento da contemporaneidade. Segundo Kosawa (2020, p. 26): Essa realidade chamou a atenção de empreendedores, empresas, governos e instituições que desejavam conhecer e atribuir elementos lúdicos em processos de serviços, gestão e organização do conhecimento, a fim de promover uma maior interação e engajamento de seus clientes, funcionários e/ou utilizadores.

Em 2003, uma empresa estadunidense propõe, pela primeira vez, uma “gamification” de produtos de consumo através de interfaces interativas de aparência similar à de um jogo em sítios eletrônicos. Seu objetivo era tornar as transações eletrônicas mais rápidas e confortáveis para o cliente (KOSAWA, 2020, p. 91), facilitando o processo e promovendo uma espécie de literacia digital para um público ainda pouco ambientado com o universo de compras on-line.

A ideia da gamificação consiste em colocar o usuário como agente ativo de um determinado processo, utilizando as premissas existentes na dinâmica e design dos jogos, em que ele interaja com elementos informacionais narrativos inseridos em um contexto lúdico e simulado, que promova a sensação de diversão e recompensa, estimulando a participação, a motivação e o engajamento (KOSAWA, 2020, p. 96).

Há de se entender que a gamificação não se constitui na aplicação de uma nova tecnologia em antigos modelos de engajamento, mas em uma criação de modelos de envolvimento completamente novos e diferentes e que motivem seus usuários para uma nova forma de utilização e engajamento através de metas a serem atingidas (BURKE, 2015, p. 14).

No caso das instituições arquivísticas, as possibilidades de gamificação são inúmeras, pois, em seus acervos, há uma imensa quantidade de documentos de gêneros e temas variados, como registros históricos da nação, fotografias e audiovisuais de aspectos sociais do país, mapas e plantas de cidades e da geografia local, músicas, partituras, documentos sonoros contendo depoimentos e entrevistas etc. Esse amplo conjunto documental, além de registrar momentos significativos da história do país e das coletividades em que ele está inserido, também reflete aspectos administrativos, jurídicos, culturais, memorialísticos e linguísticos, o que reafirma as inúmeras possibilidades de uso para um público cada vez maior e diverso.

Algumas instituições arquivísticas no mundo já utilizam a gamificação como forma de atração do público em redes sociais, convidando seus seguidores a participarem de jogos, a partir da divulgação de documentos de seu acervo, fazendo com que essas pessoas interajam com a instituição de forma lúdica, despertando interesse e engajamento.

Outra forma de gamificação é a exploração temática de conteúdos informacionais de conjuntos documentais para um público jovem ou leigo, em que algumas ações são solicitadas para o participante, a fim de que ele descubra mais informações ou que desvende algum mistério.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação do usuário em ações colaborativas de identificação, descrição e transcrição de documentos, também pode ser planejada como oriunda de projetos de gamificação, fazendo com que seu engajamento esteja inserido em uma política ampla e conjunta de processamento técnico e de difusão do acervo.

Um exemplo a ser seguido são as plataformas de transcrição coletiva de documentos manuscritos de difícil leitura, em que alguns deles são disponibilizados nos sítios eletrônicos de suas respectivas instituições para que usuários cadastrados façam a transcrição de forma coletiva e colaborativa, ganhando bônus e sendo recompensados por metas alcançadas. Da mesma forma que existem jogos em que o usuário busca identificar personagens em fotografias ou filmes ou que procura estabelecer vínculos de documentos isolados aos seus respectivos conjuntos documentais.

Para o usuário, esta metodologia de difusão o insere dentro da instituição e de seus acervos, fazendo com que ele conheça e se interesse por eles. Já para a instituição, a gamificação pode significar, além do aumento de seu número de usuários, um instrumento de literacia, ou seja, de capacitar seu usuário na identificação e pesquisa nos arquivos, fazendo com que ele conheça

não só seus conjuntos documentais, mas também como funciona as práticas e dinâmicas arquivísticas.

Ainda pouco explorada no universo dos arquivos, a gamificação pode representar um importante diferencial e uma ferramenta de atração de novos públicos, além de mostrar à sociedade outras possibilidades de uso de seus serviços e acervos.

Para tanto, dentro do universo da CPLP, em que muitos de seus países carecem de pessoal qualificado e orçamento para essas ações, os jogos devem ser desenvolvidos por uma equipe interdisciplinar, de preferência com o apoio de universidades e instituições de fomento à cultura e podem ser planejados a partir das experiências existentes em instituições, como a dos arquivos nacionais do Brasil e do Reino Unido e do *National Film and Sound Archive of Australia*, para serem utilizados em aplicativos, nos portais e nas redes sociais das instituições. O custo da implementação da gamificação varia conforme a complexidade do jogo e do canal onde ele será disponibilizado, mas, em casos mais simples, o custo é muito baixo.

Dentre as inúmeras opções de aproximação com a sociedade, sugerimos que o planejamento destas ações contemple a implementação de projetos lúdicos que envolvam o entretenimento e o lazer, baseados em ações culturais on-line, tendo por base o sítio eletrônico da instituição, suas redes sociais ou uma plataforma própria, preparada especificamente para essas atividades e divulgada para o público em geral, embora mais especificamente para os jovens.

A gamificação servirá também como estímulo para as instituições disponibilizarem seus acervos e interagirem entre elas, despertando interesse dentro da coletividade e servindo também como autopromoção de seus acervos e serviços, fortalecendo sua imagem não só como instituição de Estado, mas também representatividade de suas sociedades.

A lusofonia, fenômeno desenvolvido ao longo dos últimos cinco séculos a partir da ocupação e colonização portuguesa de vastos espaços territoriais na América, na África e na Ásia, foi sendo incorporada e transfigurada pelos povos e etnias outrora conquistados, transformando-a em um domínio multicultural e multifacetado. A globalização diluiu fronteiras e esmaeceu singularidades identitárias (SOUSA, 2017), sem, contudo, acabar com as particularidades de cada nação.

O patrimônio arquivístico comum das nações que compõem a CPLP, custodiadas por inúmeras instituições de seus respectivos países, mas que em muitos casos encontra-se parcialmente sem identificação, organização ou condições de acesso, reflete a história compartilhada que essas nações tiveram

ao longo de séculos. Todavia, o desconhecimento desse patrimônio comum provoca uma lacuna refletida no distanciamento entre nossos países, propiciando visões deturpadas e repletas de estereótipos que mais afastam do que aproximam nossas sociedades.

A gamificação pode representar um “novo descobrimento” dessa história compartilhada, não no sentido colonialista de dominação, assimilação ou imposição de sentidos e valores, mas na possibilidade de que na descoberta do outro, encontremos parte de nós e da nossa trajetória, refletida nos acervos documentais que compõem o patrimônio arquivístico e de interesse comum da lusofonia.

REFERÊNCIAS

- BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- GONZÁLES, Jose Antonio Moreira. **Conceptos introductorios al estudio de la información documental**. Salvador: EDUFBA, 2005.
- KOSAWA, Marcelo. **Gamificação em arquivos**: usos e possibilidades na difusão da informação. Rio de Janeiro: Multifoco.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- MONGIARDIM, Maria Regina. **A CPLP: que futuro?** Lisboa: Lisbon Press, 2019.
- RETO, Luís Antero; MACHADO, Fernando Luís; ESPERANÇA, José Paulo. **Novo atlas da língua portuguesa**. Lisboa: ISCTE/IUL, Instituto Camões, 2016.
- ROUSSEAU, Jean Ives; Couture, Carol. **Os fundamentos da disciplina arquivística**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1998.
- SIQUEIRA, Marcelo Nogueira de. **Os arquivos nacionais da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa – das origens à ideia do Arquivo Comum: elementos e perspectivas de um estudo orgânico funcional**. 2022. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade de Coimbra, Portugal. 2022. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/100392>. Acesso em 17 de junho de 2022.
- SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A nova era digital**: como será o futuro das pessoas, das nações e dos negócios. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.
- SOUSA, Vitor. **Da ‘portugalidade’ à lusofonia**. V. M. Famalicão: Edições Húmus, 2017.