



Protocolo de inserção de jogos eletrônicos em brinquedotecas

Em 2022, os jogos eletrônicos completaram 50 anos. Atualmente, eles ganharam notoriedade e respeito como um produto cultural. Neste processo, eles passaram de uma atividade considerada como marginal, reservada a uma comunidade de jogadores, configurada principalmente por jovens do sexo masculino de classe social favorecida, os *gamers*, a um lazer praticado por uma população cada vez mais variada de pessoas, configurada por todas as idades, sexo e categorias sociais. Os jogos eletrônicos também mudaram neste período. De uma atividade considerada como predominantemente isolada e inativa, passou a ter novas formas de interação entre jogadores e jogadores com os diversos tipos de consoles. Através de jogos como Just Dance, por exemplo, propiciaram novas formas de socialização e diversão como expressão de uma (sempre considerada como) “nova” forma de cultura lúdica.

Porém, ainda são pouco considerados na sua legitimidade, ou considerados com ressalvas pelas brinquedotecas, como expressão da cultura lúdica e como uma atividade de lazer que parece acontecer em detrimento da cultura lúdica tradicional. O interesse em inserir estes jogos em brinquedotecas ainda suscita dúvidas quanto ao caráter violento dos jogos, do risco de bagunça e de barulho, aliado à falta de investimento quanto aos recursos materiais e ao pessoal.

Investir uma parte do orçamento, do tempo, do espaço e do pessoal em mais essa oferta de atividade em brinquedotecas pode legitimar o seu lugar de vetor da cultura lúdica tanto tradicional e quanto contemporânea (uma não exclui a outra). O grande ganho, a nosso ver, é de ampliar suas possibilidades e o seu público, que pode acarretar novos argumentos para maiores investimentos.

Talvez seja importante ter claro que o investimento não é nos jogos eletrônicos em si, mas na experiência que eles propõem. Como vimos em experiências relatadas por brinquedotecas brasileiras, ajuda mútua entre gerações e cooperação foram atitudes novas que decorreram com o uso destes jogos em suas brinquedotecas. No entanto, é importante definir qual é o objetivo da brinquedoteca. Este objetivo vai indicar qual tipo de experiência irá oferecer. A experiência de jogo proposta permitirá a boa escolha de jogos a serem adquiridos e oferecidos.

1. Argumentos:

Alguns argumentos que podem ser utilizados para refletir e propor jogos eletrônicos em brinquedotecas:

1. Os jogos eletrônicos são um produto cultural, mesmo se o objetivo principal é de divertir. Ele faz parte da cultura lúdica, o que as brinquedotecas têm como objetivo de difundir na sua diversidade.
2. Os jogos eletrônicos configuram-se como um lazer com um certo custo para as famílias menos favorecidas. Propondo-os em diferentes suportes, sobretudo em consoles de salão e portáteis, as brinquedotecas podem contribuir para a democratização do acesso diversificando suas experiências.
3. As brinquedotecas podem ampliar seus usuários, restritos, na maioria dos casos, ao público infantil para adolescentes e jovens que atualmente parecem frequentar pouco as brinquedotecas e /ou outros espaços públicos de encontro e de trocas sociais. Podem se configurar como local de encontro, de vínculo social, de trocas e de ampliação de experiências lúdicas a partir dos jogos eletrônicos, e se estenderem para os demais tipos de jogos propostos nas brinquedotecas. Ampliando, dessa forma, sua comunidade de participantes.
4. Os jogos eletrônicos atualmente podem ser considerados como atividades coletivas, visto que muitos jogos podem ser jogados com múltiplos *mouses*, em rede e online. De qualquer forma, observar e opinar sobre o jogo também faz parte do processo socialização. Espera-se que as brinquedotecas estejam preparadas para este fim.
5. O investimento inicial pode entrar no orçamento global da brinquedoteca para a compra de computadores e *tablets*, cujos jogos podem ser acessados gratuitamente.
6. Os jogos eletrônicos são vetores de modernidade e as brinquedotecas podem acompanhar as mudanças na cultura lúdica. Legitimar uma prática e um lazer cada vez mais presentes na população não inviabiliza outras formas de expressão lúdicas.

1. Tipos de serviços que podem ser propostos:

1. Empréstimos: público-alvo: toda a família.

Em razão da falta de precisão do estatuto jurídico dos jogos eletrônicos, as brinquedotecas que desejam propor o empréstimo devem negociar os direitos diretamente com os editores. Existe a possibilidade de passar diretamente pelos fornecedores especializados, o que pode limitar a oferta e a torna-la insatisfatória para o público visado. Normalmente não existe controle para este tipo de serviço.

2. Utilização na própria brinquedoteca: público-alvo: crianças, adolescentes e toda família. Necessidade de investimento em recursos humanos, materiais e local para a criação de um novo espaço de jogo. No caso da utilização dos jogos no próprio local é mais tolerada pelos editores.

Existe a possibilidade de oferecer jogos online propostos em sites, nos quais normalmente são gratuitos. Para evitar infectar o computador com vírus ou o acesso à sites indesejados, é fazer uma pré-seleção de sites e/ou jogos e limitar o uso da Internet pelos próprios usuários.

Neste caso, o espaço de jogos eletrônicos permite a consulta de jogos em consoles de salão e portáteis, pouco acessíveis a um grande número de usuários. Também pode permitir a consulta de jogos em CD ou em linha pouco conhecidos.

Sugerem-se espaços de consulta adaptados aos consoles portáteis e de *tablets*.

3. Materiais

1. **Computadores:** precisam ser suficientemente recentes e com potência para a ativação de jogos. Também podem ser utilizados para jogos online, necessitando o acesso à Internet. O que o torna rico em possibilidades, mas necessita de maior suporte para manutenção.

1.1. **Tablets:** São consoles que apresentam um custo menor e exigem uma manutenção mais fácil do que os PCs. Porém, tornam-se obsoletos mais rapidamente que estes últimos.

2. **Consoles:** é necessário prever uma gama de acessórios, fones de ouvido, controles suplementares, dispositivos de reconhecimento de movimentos (Kinect), periféricos para jogos musicais, que muitas vezes elevam o seu custo.

TV/ vídeo ou projetor (data show) de imagens.

Móvel para os consoles/computadores.

Os consoles de salão: existe no mercado uma gama de consoles. O que enriquece as escolhas, mais aumenta o preço. Tempo médio de 4 anos.

-Wii (Nintendo)

-Playstation 3 (Sony)

-Xbox 360 + Kinect (Microsoft)

-Retrogame com consoles antigos (Nes, Super Nintendo, Master Sysytem, MegaDrive, Saturn, Nintendo 64, Game Cube, PS1).

Os consoles Wii e Xbox 360 visam um público mais amplo e oferecem jogos para todas as idades e sexos. Neles é possível jogar com várias pessoas ao mesmo tempo. Para a brinquedoteca é necessário um espaço que permite movimentos amplos e que possibilite o uso de som.

Nintendo Wii

Vantagens: fácil jogabilidade, oferece grande convivialidade, experiência lúdica, e maneabilidade.

Inconvenientes: potência gráfica, necessidade de espaço de jogo importante, oferta de jogo limitada, necessidade de acessórios.

Xbox 360 + Kinect

Vantagens: potência gráfica, oferta de jogos importante, convivialidade (com Kinect)

Desvantagens: preço elevado, necessidade de espaço de jogo amplo.

Console PS3

Vantagens: requer menos espaço, o que pode ser perfeitamente organizado num canto da brinquedoteca. O uso de fones de ouvido pode impedir a propagação do som para os demais usuários da brinquedoteca

Desvantagens: volta-se, sobretudo, a um público adolescente e jovem do sexo masculino, limitando seus usuários. Para sua utilização é necessário uma tela e cadeiras.

Sony Playstation 3

Vantagens: potência gráfica, oferta de jogos importante

Desvantagens: preço elevado do aparelho e dos jogos

Consoles portáteis

Os consoles portáteis só podem ser jogados por um jogador de cada vez, porém, podem ser jogados de forma online com outros jogadores. Propõem um catálogo de jogos com maneabilidade mais sofisticada. Tais consoles não necessitam de instalação e nem de

espaço particular. Sua utilização na brinquedoteca pode ser possibilitada através do uso dos consoles dos próprios usuários, oferecendo apenas os jogos.

DS/3DS

Vantagens: acento sobre a experiência do jogo, tela tátil, realidade aumentada.

Desvantagens: oferta de jogos limitada, pouca autonomia (3 horas)

PSP/PS Vita:

Vantagens: plataforma multimídia, compra de jogos desmaterializados, compatibilidade jogos.

Desvantagens: manobrabilidade reduzida, autonomia limitada (5 horas)

Além da oferta de consoles e jogos, é possível propor momentos de **animações** pontuais e/ou semanais com jogos eletrônicos, sem necessariamente dispor de uma coleção importante. Isto através de exposições, conferências e encontros com profissionais sobre tipos de jogos, possibilidades profissionais, oficinas de criação e de descoberta. Neste caso, é necessário buscar parceiros exteriores. Também é interessante propor torneios utilizando os consoles da brinquedoteca ou com os consoles dos próprios usuários.

O quê e onde comprar

Jogos com direitos de consulta e/ou empréstimo precisam ser negociados por intermediários. A utilização de jogos no próprio local é mais fácil de ser tolerada. Para empréstimo, sugere-se negociar com editores e revendedores. Buscar lojas especializadas, lojas online ou em centros comerciais que oferecem uma gama de jogos mais completa.

No caso de falta de recursos, não há necessidade de efetuar compras. Existe o acesso a jogos gratuitos em PC (jogos online gratuitos, jogos com livre acesso em forma de download) através da criação de uma base de dados que possibilite uma gama variada e rica de jogos, normalmente não conhecida pelo público.

No final deste documento há uma lista de sites de jogos.

Grandes famílias de jogos

- RPG e de aventura
- Jogos de ação
- Jogos de simulação
- Jogos de estratégia e jogos de reflexão

-Jogos musicais e de dança

Os **RPG (Role Playing Game)** e os jogos de aventura são jogos nos quais é necessário fazer evoluir seu personagem (avatar) ou sua equipe ao longo de uma história. São necessárias muitas horas para chegar ao fim da história e são jogados de forma solitária, na maioria das vezes. Os títulos mais conhecidos: The legend of Zelda.

Jogos de ação

Jogos de corrida: Mario Kart

Jogos de tiro: Couter Strike

Jogos de combate: Soul Calibur

Estes jogos propõem o modo multijogador e as partidas geralmente são curtas.

Jogos de simulação

De vida: The Sims

De esportes: Pro Evolution Soccer (PES) FIFA

Jogos de estratégia têm como objetivos fundar civilizações ou organizar um exército à vitória. As partidas são mais ou menos longas, tais como Civilization ou Age of Empires.

Jogos de reflexão têm como objetivo “quebrar a cabeça”. O mais conhecido é o Tetris.

Sérios games são uma aplicação informática cujo objetivo é de combinar o aspecto sério de conteúdos de aprendizagens, em situações de ensino e através de simulação de experiências e de comunicação, com o aspecto lúdico dos jogos.

Jogos musicais: Guitar Hero, DJ Hero, The Beatles, Metalica, Child of Eden.

Jogos de dança: Just Dance, Dance Central.

O Sistema Pegi brasileiro pode ser consultado no momento da aquisição de jogos, pois possui uma classificação indicativa de jogos eletrônicos. Controla o conteúdo classificatório dos jogos, mas não o nível do jogador.

A Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND) do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (Dejus) é responsável pela **Classificação Indicativa** (ClassInd). Ele faz parte da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ) do Ministério da Justiça (MJ).

http://pt.wikipedia.org/wiki/Departamento_de_Justi%C3%A7a,_Classifica%C3%A7%C3%A3o,_T%C3%ADtulos_e_Qualifica%C3%A7%C3%A3o