

# O mercado de desenvolvimento de jogos como possibilidade de atuação para bibliotecários

Kethleen Ynara da Silva Cavalcante  
keths22.ky@gmail.com

Thaís Lima Trindade  
thais.bibliotecaria@gmail.com

Recebido em: 12/05/2024

Aceito em: 19/06/2024

## Resumo

Este trabalho objetiva mapear os principais conhecimentos, atitudes e habilidades necessários para o bibliotecário atuar nos processos de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Para isso foi aplicada uma revisão de literatura de 2000 até o ano de 2024. A partir da análise dos dados coletados, foi possível verificar quais competências inerentes à formação do bibliotecário seriam de interesse para o mercado de jogos, e quais devem ser adquiridas de forma complementar para a atuação na área. Por fim, o estudo evidencia a versatilidade do bibliotecário em seu contexto profissional, possibilitando sua inserção em empresas voltadas ao mercado de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

**Palavras-chave:** bibliotecário-jogos eletrônicos; bibliotecário-atuação; desenvolvimento de jogos eletrônicos; método CHA.

## *The games development market is an opportunity for librarians*

### Abstract

*This study aims to map out the main knowledge, attitudes, and skills needed by librarians to work in the development of electronic games. To this end, a literature review was carried out from 2000 to 2024. By analyzing the data collected, it was possible to ascertain which competencies inherent to the librarian's training would be of interest to the games market, and which should be acquired in a complementary way to work in the area. Finally, the study highlights the versatility of librarians in their professional context, making it possible for them to work in companies focused on the electronic games development market.*

**Keywords:** *librarian-electronic games; librarian-action; development of electronic games; CHA method.*

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o mercado de jogos eletrônicos tem apresentado um crescimento exponencial, tornando-se uma indústria de entretenimento de bilhões de reais, alcançando diferentes faixas etárias com seus estilos e histórias únicas. Nesse contexto, os bibliotecários podem desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento de jogos eletrônicos, uma vez que possuem por formação, competências que contribuem para a criação de experiências interativas e enriquecedoras. É importante salientar que o bibliotecário é reconhecido por sua expertise na organização, classificação e acesso à informação, por isso, no contexto dos jogos eletrônicos, sua atuação vai além de apenas armazenar e catalogar materiais.

Por isso, é fundamental que o bibliotecário possua um profundo entendimento da cultura dos jogos eletrônicos, incluindo sua história, gêneros, mecânicas e tendências atuais, pois essa base de conhecimento permite que o profissional compreenda o público-alvo dos jogos e suas preferências, auxiliando na criação de experiências envolventes e relevantes. Além disso, o bibliotecário deve ter habilidades técnicas em tecnologia da informação, incluindo conhecimentos de programação, *design* de interfaces e gerenciamento de bancos de dados. Essas habilidades poderão possibilitar que o profissional participe ativamente na criação e implementação de sistemas de informação nos jogos eletrônicos, como sistemas de busca, organização de conteúdo e estruturas de metadados (Passos, 2012).

Como parte do trabalho de conclusão intitulado "O Bibliotecário no desenvolvimento de jogos eletrônicos: conhecimentos, habilidades e atitudes", este artigo se volta para a interseção entre bibliotecários e a indústria dos jogos eletrônicos. Assim sendo, tem como objetivo mapear os principais conhecimentos, atitudes e habilidades necessários para o bibliotecário atuar nos processos de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Deste modo, a pesquisa se justifica pela necessidade de compreender as características do trabalho do bibliotecário no contexto do desenvolvimento de jogos eletrônicos, de modo a apontar quais são as habilidades, os conhecimentos e as atitudes necessárias para sua atuação no desenvolvimento deste trabalho.

Com intuito alcançar ao objetivo proposto, esta investigação foi construída a partir de uma contextualização sobre a história e avanços da tecnologia e dos jogos eletrônicos, aliada a uma inter-relação da aplicação do método Conhecimentos, Habilidades e Atitudes (CHA) e identificação das competências necessárias para a atuação do bibliotecário nas etapas do desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Dessa forma, espera-se que este estudo contribua para uma maior compreensão do papel dos bibliotecários nesse campo em expansão e fomenta o desenvolvimento de práticas inovadoras e colaborativas na criação de jogos eletrônicos de qualidade.

## 2 O CONTEXTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

De acordo com Koster (2013, p. 9), "um *videogame* é um jogo que é jogado em uma tela de vídeo". Os *videogames* receberam esse nome por fazerem uso de uma interface digital, o vídeo. No entanto, com o avanço da tecnologia, o termo tem sido cada vez menos utilizado, e muitas pessoas agora se referem a esses jogos simplesmente como *games*. A transição de "*videogame*" para "*game*" sugere uma normalização e uma aceitação mais ampla dessas formas de entretenimento digital na sociedade. Isso reflete não apenas uma mudança semântica, mas também uma evolução nas atitudes culturais em relação aos jogos digitais.

Segundo MacDonald (2017 *apud* Yanaze, 2018), esse mercado se destaca como um dos principais impulsionadores econômicos do entretenimento, atingindo um faturamento de US\$ 101,1 bilhões em 2016 e com previsão de chegar a US\$ 108,9 bilhões em 2017, do qual cerca de 42% desse faturamento provém de jogos digitais para dispositivos móveis.

A rápida disseminação das tecnologias digitais, especialmente nos dispositivos móveis, criou formas de comunicação e interação social, que se tornaram ainda mais importantes durante a pandemia de COVID-19 ocorrida entre os anos de 2020 e 2022. De acordo com o

Ministério das Relações Exteriores (Brasil, 2022), entre os jogos mais populares durante a pandemia no Brasil estavam títulos como *Free Fire*, *Minecraft*, *Among Us*, *FIFA* e *Call of Duty*. Ainda segundo o Ministério das Relações Exteriores (Brasil, 2022), alguns jogos móveis, como *Candy Crush* e *Clash Royale*, também se mantiveram populares durante o período.

As tecnologias digitais também permitiram que as pessoas tivessem acesso a serviços e entretenimento sem sair de casa, como o *streaming* de filmes, músicas e jogos eletrônicos. Isso tudo contribuiu para a criação de novas formas de presença e relacionamento, que permitiram que as pessoas mantivessem uma conexão virtual, mesmo fisicamente distantes. Em resumo, a rápida disseminação das tecnologias digitais e a pandemia de COVID-19 inauguraram uma nova percepção de presença e relacionamento, baseados em plataformas, dispositivos digitais e jogos eletrônicos que se tornaram cada vez mais importantes para manter a conexão social e o engajamento durante momentos de crise e isolamento.

O engajamento crescente com plataformas digitais e jogos eletrônicos não apenas reflete uma mudança nas formas de entretenimento, mas também evidencia a capacidade de utilizar a tecnologia para suprir necessidades fundamentais de interação. À medida que exploramos a complexidade do *design* de jogos, é possível compreender melhor como essas criações digitais se tornam agentes cruciais na promoção da conectividade e do bem-estar emocional. Nesse sentido, é importante ter atenção ao contexto do *design* de jogos, visto que desempenha um papel vital na concepção de experiências interativas envolventes.

Segundo Yanaze (2018), o desenvolvimento de jogos eletrônicos é um segmento que requer a aplicação de diversas habilidades especializadas. Em linhas gerais, essa área é chamada de *design de jogos* ou *game design* e é composta por algumas etapas macro, na literatura existe uma divergência quanto a divisão dessas etapas, porém este estudo adota a estrutura apresentada no trabalho de Yanaze (2018), que divide o processo em três macro etapas a seguir:

**1 – Gestão de projeto:** É o primeiro processo do *design* de jogos, onde são definidos os objetivos do jogo, as mecânicas de jogo, a narrativa e a estética geral do jogo. Nesta fase, é importante considerar a audiência-alvo do jogo e as plataformas de jogos<sup>1</sup> nas quais ele será lançado.

Nesta fase é necessário definir os objetivos do jogo, que vão desde divertidos e educativos, incluindo qualquer outro propósito que você queira alcançar. Além disso, é importante decidir que mecânica de jogo será utilizada, ou seja, como funcionará o jogo e como será jogado, e como os jogadores irão interagir com ele. Aspectos narrativos e estéticos também são elementos. As definições são importantes nesta fase, pois podem ajudar a criar um clima envolvente para os jogadores.

**2 - Criação:** nessa etapa as ideias e conceitos definidos na fase inicial são transformados em um jogo funcional. Os profissionais envolvidos no desenvolvimento de jogos trabalham em equipe para criar os elementos do jogo, incluindo gráficos, áudio, programação, efeitos sonoros e música. Também é nesta fase que ocorre a fase de testes e ajustes, para garantir a jogabilidade<sup>2</sup>, a qualidade e a estabilidade do jogo.

A etapa de criação é crucial no processo de desenvolvimento de jogos, pois transforma os conceitos estabelecidos durante o processo de *design* em jogos que funcionam corretamente. Durante essa etapa, os profissionais responsáveis pelo projeto trabalham para criar todos os elementos do jogo, como gráficos, áudio, programação, efeitos sonoros e música. Uma das principais responsabilidades da fase de criação é assegurar uma jogabilidade fluida e agradável. Para alcançar esse objetivo, testes e ajustes constantes são realizados no jogo para identificar e resolver possíveis problemas. Além disso, a qualidade e estabilidade do jogo são aspectos

<sup>1</sup> Ou plataformas de *streaming* de jogos, consistem em ambientes virtuais que reúnem vários títulos de jogos eletrônicos.

<sup>2</sup> Também chamada de *gameplay*, diz respeito as possibilidades de escolhas, desafios e consequências, toda a experiência que o jogador terá durante a interação com o jogo.

fundamentais considerados para evitar quaisquer questões técnicas que possam prejudicar a experiência do jogador.

Outro ponto importante é a colaboração entre os membros da equipe. É necessário que todos trabalhem juntos para garantir que o jogo esteja pronto dentro do prazo estabelecido e que atenda às expectativas dos jogadores. Por isso, é importante manter uma comunicação clara e eficiente durante todo o processo.

**3 - Programação:** Nessa fase o jogo é finalizado e preparado para o lançamento. Isso pode incluir a criação de materiais promocionais, como *trailers* e imagens, bem como o teste final de qualidade e a preparação do jogo para ser lançado em plataformas específicas. Após o lançamento, os desenvolvedores podem continuar a trabalhar na correção de *bugs*<sup>3</sup> e atualizações para melhorar a experiência geral do jogo. Além disso, é nesta etapa que o jogo passa por testes finais de qualidade para que possa ser identificado e corrigida qualquer erro que ainda possa existir. Isto é importante para garantir que o jogo está pronto para lançamento e oferece uma experiência envolvente e perfeita para os jogadores.

Após o lançamento, os desenvolvedores também podem continuar trabalhando na correção de *bugs* e atualizações para melhorar a experiência geral do jogo. Isso inclui ouvir o *feedback* dos jogadores e implementar mudanças com base nesses comentários. É importante lembrar que essa fase não é o fim do processo de desenvolvimento de jogos. Na verdade, muitos jogos são atualizados regularmente para corrigir problemas, adicionar novos conteúdos e manter os jogadores envolvidos e entretidos.

Por fim, tem-se o *Game Design Document* (GDD), ou Documento de *Design* de Jogo em português, que segundo Novak (2010) é um documento detalhado produzido pela própria equipe de desenvolvimento, que serve como guia abrangente, funcionando como um elo unificador para o desenvolvimento de um jogo. É uma ferramenta essencial no processo de *design* de jogos, utilizado para documentar e comunicar todos os aspectos fundamentais do jogo a ser desenvolvido.

O GDD é uma espécie de mapa que orienta a equipe de desenvolvimento, incluindo *designers*, programadores, artistas e outros membros envolvidos no projeto, ao longo de todo o ciclo de desenvolvimento do jogo. Isso permite que todos os envolvidos na criação do jogo estejam alinhados sobre o desenvolvimento e possam se articular de maneira eficiente.

O GDD desempenha um papel crucial no desenvolvimento de jogos no Brasil, assim como em qualquer outro lugar do mundo. Ele oferece benefícios significativos que podem impactar positivamente a indústria de jogos no país, como: Captação de Recursos e Investimentos que, no cenário brasileiro, onde o financiamento pode ser um desafio, o GDD se torna uma ferramenta valiosa ao buscar investidores ou apoio governamental. Ele fornece uma base sólida para apresentar o conceito do jogo, sua viabilidade e potencial impacto no mercado, aumentando as chances de captação de recursos.

No contexto brasileiro, onde as equipes muitas vezes precisam lidar com recursos limitados por falta de incentivos para as empresas de desenvolvimento de jogos iniciarem seus trabalhos, o GDD pode também ajudar na gestão eficiente de prazos e recursos. Ao ter uma visão clara das tarefas e metas, as equipes podem priorizar atividades essenciais e evitar retrabalho desnecessário.

## 2.1 DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL

O Brasil é um grande consumidor de jogos eletrônicos, como revela a pesquisa de Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais (Fleury; Nakano; Cordeiro, 2014) realizada em 2014 com 133 empresas desenvolvedoras de jogos no Brasil. Segundo a pesquisa das 133 empresas desenvolvedoras analisadas, a maior parte apresenta um faturamento anual menor que R\$ 240 mil, o que caracteriza um mercado relativamente novo, com poucas empresas estruturadas e com uma enorme perspectiva de crescimento no país.

---

<sup>3</sup> Erro de funcionamento, uma falha, um comportamento inesperado do *software*.

O trabalho de Fleury; Nakano; Cordeiro (2014) apresenta um panorama interessante sobre o mercado de jogos digitais no Brasil, destacando a importância desse setor na economia e a grande quantidade de jogadores no país. O autor cita dados de pesquisas que mostram que o perfil do jogador brasileiro tem se diversificado, contrariando preconceitos comuns de que jogos são exclusivamente para crianças e adolescentes do sexo masculino.

Além disso, o trabalho de Yanaze (2018) aponta para o fato de que a indústria de jogos digitais no Brasil é relativamente nova e ainda possui poucas empresas estruturadas, o que sugere um grande potencial de crescimento neste mercado. Também conforme indicado pelo Relatório da Indústria Brasileira de Jogos de 2022 organizado por Fortim (2022, p. 13), três em cada quatro brasileiros, ou seja 74,5% da população brasileira, participam regularmente de atividades de jogo, seja em telefones celulares, *tablets* ou computadores.

Isto posto, é importante que sejam mobilizados esforços para estimular o desenvolvimento da indústria de jogos no Brasil e formar profissionais capacitados para atuar nesse setor em expansão. A proposta da pesquisa apresentada por Yanaze (2018) é uma contribuição nesse sentido, pois busca aprimorar as competências dos estudantes de graduação em Jogos Digitais, preparando-os para enfrentar os desafios desse mercado em constante evolução. Segundo o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) “O Brasil é o 4º maior mercado consumidor de games no mundo, com cerca de 66,3 milhões de gamers. Apenas um evento, o Game XP de 2018, teve um impacto econômico total de mais de R\$53,9 milhões” (Notícias..., 2019). Desse montante os valores estão distribuídos em R\$ 36,7 milhões em impacto direto (gastos com hospedagem, alimentação e transporte), enquanto R\$ 17,2 milhões recaem sobre os fornecedores das atividades atingidas por impacto direto (Notícias..., 2019).

O mercado de jogos no Brasil vem crescendo consideravelmente nos últimos anos, tornando-se um setor importante da economia. Segundo o portal Convergência Digital (2020) o fato de o Brasil ser o 4º maior mercado consumidor de jogos no mundo, com 66,3 milhões de jogadores, evidencia o tamanho e a relevância desse mercado no país. Além disso, eventos como o Game XP de 2018, que segundo o Ministério da Cultura (MinC) teve um impacto econômico total de mais de R\$53,9 milhões (Brasil, 2018), marco nacional que enfatiza a capacidade dos jogos e atividades correlatas em impulsionar a economia e gerar empregos. A magnitude desses números sublinha a importância crescente da indústria de jogos como um setor econômico dinâmico e estratégico para o desenvolvimento do país.

É importante destacar também que o impacto econômico dos jogos não se limita apenas ao setor de entretenimento, mas também afeta outros setores da economia, como hospedagem, alimentação, transporte e fornecedores das atividades relacionadas aos eventos de jogos. Dessa forma, o setor de jogos pode ser uma importante fonte de desenvolvimento econômico para o país, contribuindo para a geração de empregos e para o crescimento de outros setores da economia. O MCTI enfatiza que “[...] a área de desenvolvimento de jogos também tem apresentado crescimento expressivo, saltando de 50 empresas em 2012, para 240 em 2017, ano em que a receita do setor chegou a US \$1,3 bilhão” (Notícias..., 2019).

Isso ressalta o potencial de crescimento da indústria de jogos no Brasil. O MCTI aponta que o aumento significativo no número de empresas de desenvolvimento de jogos, passando de 50 em 2012 para 240 em 2017, reflete um interesse crescente no setor e pode indicar uma tendência positiva para o futuro. Além disso, a receita dos Estados Unidos de \$1,3 bilhão em 2017 é uma cifra bastante expressiva e indica a importância econômica que a indústria de jogos tem no país.

É importante destacar que o mercado de jogos tem se mostrado resiliente, mesmo em momentos de crise, como ocorreu durante a pandemia da COVID-19, o que reforça a importância de investir no setor e fomentar seu crescimento. Esses dados indicam uma prosperidade econômica dentro da indústria de jogos no Brasil, sugerindo um ambiente favorável para o desenvolvimento de negócios nesse setor específico.

### 3 CONHECIMENTOS, HABILIDADES E ATITUDES: O BIBLIOTECÁRIO E O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

O mundo contemporâneo testemunha uma crescente intersecção entre a informação e a tecnologia, onde profissionais da informação desempenham um papel vital na organização, preservação e disseminação do conhecimento. No âmbito do trabalho do bibliotecário, a compreensão do método Conhecimentos, Habilidades e Atitudes (CHA) emerge como fundamental para delinear as competências essenciais do bibliotecário e sua relevância em diversos contextos, inclusive no mercado de jogos.

Conforme Durand (1998; 1999 *apud* Vieira, 2002), o método CHA é a junção de Conhecimentos + Habilidades + Atitudes, defendendo que a competência diz respeito não apenas a questões técnicas, como também a conclusões cognitivas. O método CHA se fundamenta na ideia de que um profissional deve possuir não apenas conhecimentos teóricos, mas também habilidades práticas e atitudes adequadas para desempenhar efetivamente suas funções. No contexto do bibliotecário, isso implica dominar a organização e o acesso à informação, bem como desenvolver habilidades técnicas e interpessoais que permitam atender às demandas variadas dos usuários.

No mercado de jogos, onde a informação e a tecnologia desempenham papéis-chave, os conhecimentos, habilidades e atitudes do bibliotecário podem ser particularmente relevantes. No contexto abordado, um profissional de informação pode ter um papel significativo na organização, classificação e divulgação de recursos informativos relacionados a jogos digitais, especialmente durante as fases de design de jogos. Além disso, é importante ressaltar a compreensão das necessidades dos usuários e a habilidade de se adaptar às novas tecnologias. Embora esses aspectos não sejam exclusivos dos bibliotecários, na formação em Biblioteconomia eles são direcionados para o tratamento da informação, o que se revela como um fator crucial nos processos de concepção, produção e distribuição de jogos eletrônicos.

No âmbito do desenvolvimento de jogos e da área de tecnologia da informação em geral, os conceitos de conhecimentos, habilidades e atitudes são frequentemente utilizados para descrever diferentes aspectos do domínio de uma determinada disciplina ou prática. Conforme os apontamentos de Murr e Ferrari (2020), Valentim (2010), Silva (2007), Novak (2010) tais conceitos podem ser definidos como:

**Conhecimento:** Refere-se à compreensão teórica e conceitual de um determinado assunto. No desenvolvimento de jogos, o conhecimento pode incluir a compreensão dos princípios de programação, a teoria da criação de gráficos e animações, os princípios de design de jogos, entre outros aspectos teóricos relevantes. Nesse sentido, podemos atribuir ao conhecimento: Gamificação e Educação e Tecnologias de Informação.

**Habilidade:** Alude à capacidade prática de aplicar o conhecimento em situações reais. No desenvolvimento de jogos, as habilidades podem incluir a capacidade de programar em linguagens específicas, o domínio de ferramentas de design de jogos, a capacidade de resolver problemas relacionados à otimização de desempenho, entre outras habilidades práticas necessárias para criar jogos de alta qualidade. Nesse sentido, podemos atribuir a habilidade: Mediação e Atendimento ao Público, Classificação e Catalogação e Pesquisa e Seleção de Recursos,

**Atitude:** Relaciona-se à combinação do conhecimento e habilidades aplicadas de forma eficaz em um contexto específico. No contexto do desenvolvimento de jogos, a competência pode ser vista como a capacidade de criar jogos que atendam aos requisitos e expectativas dos jogadores, levando em consideração as restrições de tempo, recursos e tecnologia. Nesse sentido, podemos atribuir a competência: Inteligência Competitiva, Inovação e Adaptabilidade.

Em resumo, o método CHA oferece aos bibliotecários uma estrutura sólida para se destacar e contribuir de maneira significativa no mercado de desenvolvimento de jogos. Ao cultivar seus conhecimentos, desenvolver suas habilidades e adotar as atitudes adequadas, acredita-se que bibliotecários podem se tornar ativos valiosos em empresas de jogos

eletrônicos, ajudando a criar experiências de jogo memoráveis e importantes para jogadores de todo o mundo.

Com o advento dos mundos virtuais e a crescente aceitação e procura pelos jogos eletrônicos por parte do público jovem/adulto, o mercado necessita expandir e acelerar a produção de jogos, obrigando-se a alcançar anos de saltos tecnológicos em curtos períodos, o que torna bibliotecários e demais profissionais da informação uma necessidade crescente em diversos mercados (Paula, 2019). Embora o seu trabalho possa parecer limitado a ambientes de biblioteca, estes profissionais possuem experiência em organização, gestão e disseminação de informação, competências que são valiosas em muitos outros campos, incluindo a produção de jogos e jogos eletrônicos.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

De abordagem qualitativa, o estudo se caracteriza como um estudo exploratório e descritivo. Exploratório, pois visa proporcionar maior familiaridade com o problema, com o intuito de torná-lo mais explícito ou construir hipóteses (Gil, 2002). E descritivo por recolher e apresentar informações específicas e detalhadas, descrevendo a realidade de uma população, um fenômeno ou uma experiência (Gil, 2002).

Quanto aos meios, consiste em um estudo bibliográfico, inicialmente foi realizada uma busca na Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI) e no *Google Acadêmico*, que deu origem a análise do material obtido e da interpretação das informações coletadas na revisão de literatura.

Tais buscas realizadas na BRAPCI e no Google Acadêmico, tiveram como recorte temporal o período de 2000 a 2024, sendo realizadas nos dias 19 a 20 de fevereiro de 2024. Os termos utilizados nas buscas em ambas as bases foram “jogos eletrônicos”; “fonte de informação” *and* “jogos eletrônicos”; competências *and* bibliotecário; “indústria de jogos eletrônicos”. Foram recuperados na BRAPCI um total de 25 artigos científicos em língua portuguesa, distribuídos em publicações periódicas e trabalhos apresentados em eventos. Desses foram considerados apenas 14 documentos por terem aderência ao tema da pesquisa.

Quanto a busca realizada no Google Acadêmico, após o processo de duplicação foram considerados nove documentos, em língua portuguesa e inglesa, sendo três trabalho de conclusão de curso, uma dissertação, e cinco livros, que apresentavam aderência aos objetivos propostos. Este material compõe o referencial teórico desta pesquisa.

O tratamento dos dados ocorreu por meio da análise dos dados, buscando uma compreensão aprofundada dos dados coletados, auxiliando na compreensão dos conhecimentos, habilidades e atitudes requeridas pelos bibliotecários no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A seleção desses procedimentos metodológicos visa fornecer uma investigação diversificada, atualizada e teoricamente embasada sobre o tópico em questão.

#### 5 O MERCADO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COMO POSSIBILIDADE DE ATUAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO

Enquanto a indústria de jogos eletrônicos continua a crescer e evoluir, os bibliotecários podem se destacar e contribuir de maneira significativa por meio desses três pilares fundamentais. Em primeiro lugar, os conhecimentos são a base sobre a qual os bibliotecários constroem sua compreensão do mercado de jogos eletrônicos. Isso inclui não apenas a familiaridade com os jogos em si, mas também uma compreensão mais profunda da cultura *gamer*, das tendências de mercado, das tecnologias emergentes e dos aspectos históricos e culturais que influenciam a criação de jogos. Os bibliotecários podem aproveitar seus conhecimentos em pesquisa e organização de informações para ajudar as equipes de desenvolvimento a encontrarem referências relevantes, dados históricos e culturais, além de outras informações que enriqueçam a narrativa e a mecânica dos jogos.

Ludgate (2021), defende em uma matéria publicada no *Game Developer*<sup>4</sup> que os bibliotecários seriam uma solução para a “estagnação dos jogos”<sup>5</sup>. Frisa que existe forte relutância quanto a mudanças na contratação de profissionais no mercado de jogos, porém aponta que os bibliotecários são especialistas na gestão e organização de informações em ambientes físicos, digitais e híbridos, e, portanto, são capazes de promover e articular ações inovativas e criativas, exatamente um dos grandes entraves do mercado de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Já as habilidades em pesquisa, análise crítica, curadoria de conteúdo e mediação de informações são especialmente valiosas. Dessa forma, os bibliotecários podem aplicar essas habilidades para ajudar na concepção e no desenvolvimento de enredos envolventes, personagens bem desenvolvidos e mecânicas de jogo inovadoras. Conforme apontado por Valentim (2002), sua capacidade de trabalhar com uma grande variedade de fontes de informação e de colaborar efetivamente com equipes multidisciplinares, torna-se um diferencial significativo no ambiente criativo e dinâmico de empresas dos mais diversos segmentos, com destaque para o segmento de jogos eletrônicos.

Ademais, a curiosidade, a criatividade, a abertura para novas ideias e a ética profissional são atitudes que os bibliotecários podem trazer para o ambiente de trabalho. A capacidade de pensar de forma inovadora, colaborar com colegas de equipe e manter um compromisso com excelência profissional são atributos valorizados em qualquer contexto de desenvolvimento de jogos. Essas e outras possibilidades são expostas no Quadro 1:

**Quadro 1** – CHA aplicáveis para atuação do bibliotecário no mercado de jogos

<b>CONHECIMENTOS</b>	
<b>Conhecimento em tecnologia e mídia digital (Novak, 2010; Paula, 2019; Valentim, 2002)</b>	Estar atualizado com as tendências em tecnologias emergentes, e plataformas digitais é fundamental para compreender o ambiente em constante evolução da indústria de jogos eletrônicos.
<b>Conhecimentos em catalogação, classificação e indexação (Paula, 2019; Valentim, 2002)</b>	Incluem a aplicação dos conhecimentos específicos em organização, representação e disseminação de informações.
<b>HABILIDADES</b>	
<b>Habilidades de pesquisa e curadoria de informações (Valentin, 2002; 2010).</b>	Capacidade de encontrar, avaliar e organizar informações relevantes para o desenvolvimento de jogos, incluindo referências culturais, históricas e científicas.
<b>Habilidades de mediação e educação de usuários (Novak, 2010; Valentim, 2002)</b>	Capacidade de mediar discussões, e educar o público sobre questões relacionadas aos jogos eletrônicos, incluindo seu uso responsável e seu potencial educativo.
<b>Habilidades de análise crítica (Novak, 2010; Paula, 2019; Valentim, 2002; 2010).</b>	Capacidade de analisar e criticar jogos eletrônicos de forma construtiva, identificando pontos fortes, fraquezas e aspectos relevantes para o público-alvo.
<b>ATITUDES</b>	

<sup>4</sup> Portal criado em 1997 pela *CMP Media*, uma referência entre os desenvolvedores de jogos eletrônicos no mundo inteiro.

<sup>5</sup> Diz respeito ao lançamento de jogos obsoletos, que por vezes são apenas “clones” de jogos anteriores (Ludgate, 2012).



<b>Curiosidade e abertura para novas experiências (Novak, 2010; Paula, 2019; Valentim, 2002; 2010)</b>	Estar aberto a novas ideias, tecnologias e formas de entretenimento é fundamental para se adaptar ao ambiente dinâmico do mercado de jogos eletrônicos.
<b>Criatividade e inovação (Novak, 2010; Paula, 2019; Valentim, 2002; 2010)</b>	Ter uma mentalidade criativa e inovadora é essencial para contribuir com novas ideias, mecânicas de jogo e abordagens narrativas que se destaquem em um mercado competitivo.
<b>Colaboração e trabalho em equipe (Novak, 2010; Paula, 2019; Valentim, 2002)</b>	Capacidade de colaborar efetivamente com outros profissionais, incluindo designers, programadores, artistas e escritores, para criar jogos eletrônicos de alta qualidade e impacto.
<b>Ética e responsabilidade profissional (Valentim, 2002; 2010)</b>	Praticar a ética e a responsabilidade profissional, incluindo a promoção de valores positivos e a consideração dos impactos sociais, culturais e ambientais dos jogos eletrônicos.

**Fonte:** Adaptado de Novak (2010), Paula (2019) e Valentim (2002; 2010).

Contextualizando o exposto no Quadro 2, ao vislumbrar a tríade CHA aplicável a atuação do bibliotecário no mercado de jogos é possível elencar as seguintes correlações:

1- *Conhecimento sobre Classificação e Catalogação:* O bibliotecário possui em sua matriz de aprendizagem conhecimentos sobre classificação e catalogação de materiais o que pode incluir jogos físicos e digitais. O bibliotecário, enquanto catalogador, deve ser um intermediário avaliando as intenções e necessidades do usuário, para tal precisa compreender o público, prever necessidades informacionais e empenhar-se em tornar fácil e lógica a localização e o acesso aos recursos catalogados (Fujita; Boccato; Rubi, 2010).

Compreender os sistemas de organização e descrição de jogos é fundamental para facilitar o acesso dos usuários a esses recursos. Assim como os livros e materiais de biblioteca, os jogos eletrônicos precisam ser organizados e categorizados, tanto em sistemas internos de uma empresa quanto em catálogos de acesso a jogos externos, de forma adequada para facilitar o acesso dos usuários.

O conhecimento em classificação e catalogação permite ao bibliotecário estruturar e organizar a biblioteca de jogos eletrônicos de forma lógica e intuitiva. Os jogos eletrônicos frequentemente envolvem grandes volumes de dados, portanto os bibliotecários podem ajudar na definição de metadados apropriados para esses dados, tornando-os mais pesquisáveis e compreensíveis para os desenvolvedores e, eventualmente, para os jogadores. Além disso, no desenvolvimento de jogos, há uma grande quantidade de recursos digitais, como gráficos, áudio, modelos 3D, *scripts* etc. Os bibliotecários podem aplicar suas habilidades de catalogação para organizar e categorizar esses recursos, facilitando sua localização e uso eficiente pela equipe de desenvolvimento.

2- *Familiaridade com Tecnologias de Informação:* O mercado de jogos está intrinsecamente ligado à tecnologia. Portanto, os profissionais devem estar atualizados e familiarizados com as últimas tendências em tecnologias de informação, incluindo plataformas de distribuição digital, sistemas de gerenciamento de informações e catálogos online (Valentim, 2002).

Os bibliotecários por suas competências em organização e gestão de documentos e informações, podem oferecer grande valia na criação e revisão de documentação para o jogo, incluindo manuais do usuário, guias de *design*, o próprio GDD já antes citado nesse trabalho e documentação técnica, garantindo que a equipe de desenvolvimento tenha acesso às informações necessárias durante todo o ciclo de vida do projeto.

3- *Capacidade de Pesquisa e Seleção de Recursos:* O bibliotecário atua com habilidades avançadas de pesquisa e seleção de recursos relevantes para atender às necessidades dos

usuários interessados em jogos. Isso inclui avaliar a qualidade, a relevância e a adequação dos materiais e fontes de informação disponíveis a serem aplicados no desenvolvimento de processos diversos (Paula, 2019; Valentim, 2002; 2010). No contexto de desenvolvimento de jogos eletrônicos, os bibliotecários podem ser úteis na pesquisa de elementos históricos, culturais, científicos ou técnicos que são relevantes para o jogo. Eles podem ajudar os desenvolvedores a garantirem a precisão e autenticidade dos elementos incorporados nos jogos.

Na fase de pesquisa, os bibliotecários podem selecionar materiais de referência que servirão como base sólida para o desenvolvimento do jogo. Isso inclui livros, artigos acadêmicos, documentos históricos, entre outros, que podem enriquecer a narrativa, o contexto e a autenticidade do jogo. Ao selecionar recursos digitais, como imagens, músicas e outros ativos, os bibliotecários podem lidar com questões relacionadas a direitos autorais e licenciamento. Eles podem ajudar a garantir que a equipe de desenvolvimento esteja utilizando conteúdo legal e devidamente licenciado no jogo.

4- *Conhecimento sobre Educação de Usuários*: Bibliotecários com conhecimento em educação de usuários entendem a importância do *feedback* construtivo no processo de aprendizado (Valentim, 2002). Eles podem projetar sistemas dentro dos jogos eletrônicos que fornecem *feedback* imediato sobre o desempenho do jogador, incentivando a melhoria contínua e a autoavaliação.

5- *Habilidades de Mediação e Atendimento ao Público*: O bibliotecário deve ser capaz de mediar o acesso aos recursos de jogos, oferecendo orientação e suporte aos usuários interessados. Isso requer habilidades interpessoais sólidas, como empatia, comunicação eficaz e capacidade de lidar com uma variedade de perfis de usuários.

Com sua compreensão de como as pessoas interagem com sistemas de informação, os bibliotecários podem oferecer *insights* valiosos sobre a organização e a apresentação de informações dentro do jogo para garantir uma experiência de usuário intuitiva e eficaz. Ao selecionar recursos, os bibliotecários podem considerar a acessibilidade e a inclusão, garantindo que o jogo seja projetado de maneira apropriada para diferentes públicos, incluindo aqueles com necessidades especiais.

6- *Inovação e Adaptabilidade*: O mercado de jogos está em constante evolução, com novas tecnologias e tendências emergindo regularmente. Para acompanhar esse cenário, o bibliotecário precisa ser inovador e adaptável, buscando continuamente novas maneiras de integrar e promover recursos de jogos na biblioteca e atender às necessidades dos usuários.

Os bibliotecários estão continuamente familiarizando-se com novas fontes de informação e tendências. Isso é valioso no contexto dos jogos eletrônicos, onde as tecnologias, as práticas de desenvolvimento e as preferências dos jogadores estão sempre evoluindo.

De acordo com Plonski (2004), a inovação é compreendida como um processo que aprimora a capacidade de responder de forma criativa aos desafios e de alcançar os objetivos estabelecidos. A inovação é um elemento central no contexto do desenvolvimento de jogos eletrônicos, a intersecção entre inovação e o papel do bibliotecário no desenvolvimento de jogos eletrônicos é um tema de crescente interesse e relevância, refletindo a expansão dos horizontes profissionais dos bibliotecários em resposta às demandas emergentes de suas comunidades e usuários.

O surgimento de *makerspaces* e laboratórios criativos nas bibliotecas reflete uma abordagem inovadora na criação de ambientes propícios ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. De acordo com Ferreira e Teixeira (2016, p. 20), os *makerspaces* são ambientes físicos comparáveis a laboratórios de produção, de dimensões reduzidas, que disponibilizam ferramentas de fabricação digital. Sob a gestão de bibliotecários, tais espaços são concebidos para fomentar a experimentação tecnológica e oferecer recursos para a produção de jogos, integrando-se à missão das bibliotecas como locais de aprendizado colaborativo e criativo.

Nesse sentido a Inteligência Competitiva (IC) se faz necessária e presente na rotina de uma empresa. Conforme Cabral Netto e Laurindo (2015), a inteligência competitiva

desempenha um papel fundamental como suporte à gestão estratégica, visando auxiliar os tomadores de decisão na identificação, organização e transformação das informações pertinentes para o processo decisório.

A aplicação da inteligência competitiva no contexto do bibliotecário de desenvolvimento de jogos eletrônicos envolve a coleta, análise e interpretação de informações relevantes sobre o mercado de jogos, tendências tecnológicas, concorrência e demandas dos usuários. Empresas e profissionais podem se posicionar melhor e encontrar oportunidades para ganhar vantagem competitiva ao aprender as estratégias dos concorrentes, seus pontos fortes e fracos, bem como suas direções futuras (Varvakis Rados, *et al.* 2016).

Como por exemplo, análise de tendências do mercado de jogos eletrônicos, de modo que essas informações possam ajudar na seleção e aquisição de materiais relevantes para a coleção dos jogos e para desenvolvimento de programas e eventos direcionados aos interesses da comunidade de jogadores. Também, pesquisas sobre estratégias e táticas de empresas concorrentes e *feedback* e engajamento da comunidade de jogadores. Por fim, a IC pode auxiliar o bibliotecário na identificação de parcerias e oportunidades de colaboração no campo dos jogos eletrônicos.

Embora tenham sido elencadas competência inerentes a formação em Biblioteconomia, é válido ressaltar que além dessas existem outras competências que são necessárias ao bibliotecário que almeja atuar no mercado de desenvolvimento de jogos, e que devem ser adquiridas por meio de formações complementares à graduação. Dentre elas, Novak (2010) aponta que os diversos profissionais que desejam ingressar nesse mercado devem possuir imprescindivelmente:

*Conhecimentos da cultura gamer*, seus valores, interesses e tendências são essenciais para se conectar com o público-alvo e entender as demandas do mercado de jogos eletrônicos;

*Conhecimentos voltados a narrativa, estrutura de histórias e técnicas de storytelling*<sup>6</sup> são cruciais para a criação de enredos envolventes e personagens cativantes nos jogos;

*Habilidades em designer*, a fim de contribuir com o *design* de jogos, incluindo a criação de enredos, personagens, ambientes e mecânicas de jogo que cativem e envolvam os jogadores.

Em complementação a essa perspectiva destaca-se a Lei nº 14.852 de 03 de maio de 2024, que cria o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos no Brasil (Brasil, 2024). Dentre suas determinações, a referida lei aponta em sua Seção V, art. 13 que o Estado deve apoiar a criação de cursos de formação profissional técnica e tecnológica; cursos de educação superior; e de especialização destinados a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos (Brasil, 2024, p. 1), tendo em vista o segmento de desenvolvimento de jogos eletrônicos como “[...] investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura” (Brasil, 2024, p. 1).

Quanto a tais competências que para o bibliotecário são formações complementares, essas devem ser supridas atividades de educação continuada que permitam conhecimentos mais aprofundados que os obtidos na graduação, direcionados a determinada área que difere da sua área de formação, como exemplos os cursos livres, treinamentos, participação em eventos, leituras profissionais e especializadas, ou mesmo cursos de pós-graduação *lato sensu* e *scrito sensu* (Andrade; Fonseca, 2016). Ademais, também podem ser incluídas nesse sentido a possibilidade de ainda na graduação a participação em atividades de ensino, pesquisa e extensão, em outros cursos de graduação que trabalhem tais competências essenciais apontadas por Novak (2010), estimulando assim a complementação na formação dos discentes que visam atuar no setor de jogos eletrônicos.

Tais apontamentos podem ser evidenciados em relatos como o da bibliotecária Joy DuBose que atua como “bibliotecária de realidade estendida e jogos” na *Mississippi State University*, nos Estados Unidos da América (EUA). Desde 2020 Joy atua como especialista em

<sup>6</sup> Narração de histórias e outras narrativas envolventes por meio da combinação de palavras e recursos audiovisuais.

conteúdo de jogos eletrônicos realiza consultorias, apresentações e gestão de conteúdos como apoio a pesquisadores e desenvolvedores de jogos, além de participar de vários projetos dentro e fora da instituição, com foco em videogames e realidade virtual (DuBose, 2024). Outro caso que pode ser elencado é o da bibliotecária Nicole Celic, que durante a pandemia em 2020 resolveu aproveitar o isolamento e começou a desenvolver um jogo eletrônico para sua filha de quatro anos. A partir de então Nicole se interessou pela área e procurou se especializar cursando mestrado em *design* de jogos na *Lindenwood University* (EUA), e posteriormente fundou uma microempresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos, a *King Pangnapa*, LLC (Celic, 2022).

Ademais, o cargo de bibliotecário aparece em descrições de vagas para contratação em empresas de desenvolvimentos de jogos, como a *Blizzard Entertainment Vault* (Irvine, Califórnia, EUA) que em 2016 estava em busca de “Bibliotecário de metadados altamente organizado e detalhista para auxiliar na criação e aplicação de metadados para todos os ativos relacionados à propriedade intelectual” (Simmons University, 2016), já em 2022 a empresa estava recrutando *bibliotecário sênior de ativos digitais* que seria o responsável por “[...] reunir, organizar, catalogar e preservar ativos digitais da rica história da Blizzard Entertainment, incluindo arte, recursos de jogos, fotografias e muito mais” (Blizzard Entertainment, 2022).

Essa demanda também se observa no caso da empresa *Ubisoft Entertainment* (Montreal, França), que em 2022 buscava para compor seu quadro de funcionários os profissionais *bibliotecário digital*, que fosse capaz de “[...] diagnosticar as necessidades de gerenciamento de conteúdo e projetar, executar e manter a estratégia para apoiar a organização e otimização de conteúdo para promover a eficiência e incentivar a colaboração” (Ubisoft Entertainment, 2022a), e o cargo de *bibliotecário líder da equipe de estratégia de conteúdo* responsável por “[...] definir a estratégia de gestão de conteúdo das coleções audiovisuais, que incluem modelos 3D, imagens, animações, sons, texturas e outros elementos dos nossos jogos” (Ubisoft Entertainment, 2022b).

Esse ainda é um setor emergente na inserção do bibliotecário no cenário brasileiro, porém acredita-se que o Brasil caminhe rumo a essa tendência de bibliotecários atuantes no mercado de desenvolvimento de jogos. Conforme contextualizado, acredita-se que os bibliotecários podem trabalhar com equipes de produção de jogos em todas as etapas do processo de desenvolvimento, desde a pesquisa inicial até o lançamento final.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O profissional da informação deve reunir diversas competências importantes para o seu trabalho, conseguindo sobreviver a crises e influenciar positivamente o desempenho da organização ou do projeto envolvido.

Nesse contexto, insere-se a produção de jogos eletrônicos com espaço para atuação de bibliotecários, conforme destacam estudos anteriores (Passos, 2012; Mendonça, 2014; Sousa, 2017) que não chegam a dimensionar quais as competências profissionais necessárias para o bibliotecário ingressar e estabelecer-se no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Visto que a concepção de um jogo não se baseia apenas em programá-lo, pois há uma grande sequência de atividades que fazem parte do processo, tais como mapeamento de informações, pesquisas de mercado, roteiro, entre outros, conclui-se que existe uma gama alta de competências e habilidades necessárias para a atuação na área.

Neste sentido, evidencia-se que os bibliotecários, tradicionalmente associados à organização e disseminação de informações, possuem um potencial significativo para contribuir de forma relevante no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. No entanto, para que essa transição seja efetiva, é crucial reconhecer e desenvolver as competências profissionais necessárias para atuar nesse campo multifacetado e dinâmico. Além disso, é fundamental ressaltar a importância do constante aprimoramento e atualização dessas competências, uma vez que a indústria de jogos está em constante evolução, impulsionada por avanços tecnológicos, mudanças nas preferências do público e novas tendências de mercado.

Conforme exposto, tais competências específicas devem ser adquiridas de forma complementar, e podem ser iniciadas ainda na graduação por meio de atividades interdisciplinares com outras áreas de formação tais como *design*, tecnologias, letras, comunicação entre outros.

Adicionalmente, sugere-se que as instituições de ensino, associações profissionais e entidades governamentais reconheçam a relevância desse movimento e ofereçam apoio e recursos para capacitar e preparar os bibliotecários diante dos desafios e das oportunidades emergentes no mercado de jogos eletrônicos. Conforme apontado, em complementação a essa realidade a Lei N° 14.852/2024 abre novos caminhos para a formação de recursos humanos e espaços formativos direcionados a mercado de desenvolvimentos de jogos eletrônicos no país (Brasil, 2024).

Em suma, a inserção dos bibliotecários no desenvolvimento de jogos eletrônicos não apenas amplia as opções de trabalho e progresso na carreira desses profissionais, como também, enriquece e diversifica o panorama da indústria de jogos, ao introduzir novas perspectivas, competências e conhecimentos para a concepção de experiências interativas e atrativas.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, V. B.; FONSECA, A. L. Formação continuada do bibliotecário: a importância da capacitação na área da informática para o profissional da informação. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 124-144, set./dez., 2016. DOI:10.5007/1518-2924.2016v21n47p124. Acesso em: 3 jan. 2024.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT VAULT. Bibliotecário Sênior de Ativos Digitais. **Gamejobs**. 2022. Disponível em: <https://gamejobs.co/Senior-Digital-Asset-Librarian-at-Blizzard-Entertainment>. Acesso em: 3 jan. 2024.
- BRASIL é o quarto maior mercado global de games de celular. **Convergência Digital**. 20 jul. 2020. Disponível em: <https://www.convergenciadigital.com.br/Inclusao-Digital/Brasil-e-o-quarto-maior-mercado-global-de-games-no-celular-54276.html?UserActiveTemplate=mobile#:~:text=Uma%20pesquisa%20sobre%20mercado%20de,line%20estimada%20em%20120%20milh%C3%B5es> . Acesso em: 9 jan. 2024.
- BRASIL. **Lei N° 14.852, de 03 de maio de 2024**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis n°s 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Brasília, DF: Presidência da República, 2024. Disponível em: <https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2024-05-03;14852>. Acesso em: 13 maio 2024.
- BRASIL. Ministério da Cultura. Plano Nacional de Cultura. **Game XP gera impacto econômico de R\$ 53,9 milhões para o Brasil**. 2018. Disponível em: <http://pnc.cultura.gov.br/2018/11/28/game-xp-gera-impacto-economico-de-r-539-milhoes-para-o-brasil/>. Acesso em: 9 jan. 2024.
- BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. Divisão de Ciência, Tecnologia e Inovação. **Panorama internacional de mercados de jogos eletrônicos**. Governo Federal. Disponível em: [https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/copy\\_of\\_PanoramaInternacionaldeMercadosdeJogosEletrnicos.pdf](https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/copy_of_PanoramaInternacionaldeMercadosdeJogosEletrnicos.pdf). Acesso em: 5 abr. 2023.

CABRAL NETTO, O. V; LAURINDO, F. J. B. Usando inteligência competitiva na análise da concorrência. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO, 28., 2008, Rio de Janeiro. **Anais** [...], Rio de Janeiro: ABEPRO, 2008.

CELIC, N. Bibliotecária que virou designer de jogos. **Public Libraries**. 2022. Disponível em: <https://publiclibrariesonline.org/2022/12/librarian-turned-game-designer/>. Acesso em: 6 fev. 2024.

DUBOSE, J. **Uma nova função de jogo: Realidade Estendida e Bibliotecário de Jogos**. 2024. Disponível em: <https://www.choice360.org/libtech-insight/a-new-gaming-role-extended-reality-and-gaming-librarian/>. Acesso em: 20 mar. 2024.

FERREIRA, M. C. Z; TEIXEIRA, C. S. **Terminologia em habitats de inovação**: base para alinhamento conceitual. Florianópolis: Perse, 2016.

FLEURY, A; NAKANO, D; CORDEIRO, J. H. D. (coord). **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. São Paulo: GEDIGames, 2014. Disponível em: [https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf). Acesso em: 28 dez. 2022.

FORTIM, I. (org.) **Brazil: Game Industry Report 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, SP, 2022.

FUJITA, M. S. L.; BOCCATO, V. R. C.; RUBI, M. P. O contexto da indexação para a catalogação de livros em abordagem sociocognitiva. **BJIS**, Marília (SP), v. 4, n. 2, p. 22-40, jul./dez. 2010. DOI 10.36311/1981-1640.2010.v4n2.01.p22. Acesso em: 13 dez. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas S/A, 2002. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo\\_C1\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf). Acesso em: 26 dez. 2023.

KOSTER, R. **A Theory of Fun for Game Design**. 2. ed. Sebastopol, EUA: O'Reilly Midia, 2013.

LUDGATE, S. A solução para jogos estagnados? Bibliotecários. **Game Developer**. 2012. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/the-solution-to-stagnant-games-librarians->. Acesso em: 27 fev. 2024.

MENDONÇA, R. S. **Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MURR, C. E; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC, 2020.

NOTÍCIAS Gerais: O mercado de jogos eletrônicos cresce em todas as regiões do País, aponta o 2º Censo de Games. **UOL notícias**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/07/03/mercado-de-games-cresce-em-todo-brasil-aponta-2-censo-de-games.htm#:~:text=Mercado%20de%20games%20cresce%20em%20todo%20Brasil%2C%20aponta%202%C2%BA%20Censo%20de%20Games,-Imagem%3A%20Reprodu%C3%A7%C3%A3o&text=De%20acordo%20com%20pesquisa%20real>

izada,pa%C3%ADs%20entre%202013%20a%202018. Acesso em: 28 dez. 2022.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de jogos**. São Paulo, SP: Editora Cengage Learning, 2010.

PASSOS, K.G. F. O fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, v. 35, 2012. Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/v/35972>. Acesso em: 13 dez. 2023.

PAULA, M. M. **Conhecimentos, habilidades e atitudes do moderno profissional da informação nos novos mercados com ênfase na atuação em empresas**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019. Disponível em: <https://www.riu.ufam.edu.br/handle/prefix/5643>.

PLONSKI, G. A. Mantras da inovação. *In*: FLEURY, M.T.; FLEURY, A. (org.). **Política industrial**. São Paulo: Publifolha, v. 2, 2004. p. 93-118.

SILVA, M. A. S. G. **Processos de inteligência competitiva em organizações empresariais**. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007.

SIMMONS UNIVERSITY. Bibliotecário de metadados, equipe do Blizzard Entertainment Vault, Irvine, CA. 2016. Disponível em: [https://slis-jobline.simmons.edu/2016/12/06/metadata\\_librarian\\_blizzard\\_entertainment\\_vault\\_team\\_irvine\\_ca/](https://slis-jobline.simmons.edu/2016/12/06/metadata_librarian_blizzard_entertainment_vault_team_irvine_ca/). Acesso em 28 dez. 2022.

SOUSA, K. K. R. F. **Jogos digitais e Biblioteconomia: apontamentos para uma aproximação**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

UBISOFT ENTERTAINMENT. Bibliotecário Digital. **Gamejobs**. 2022. Disponível em: <https://gamejobs.co/Digital-Librarian-at-Ubisoft>. Acesso em: 10 mar. 2024.

UBISOFT ENTERTAINMENT. Líder da equipe de bibliotecário de mídia (estratégia de conteúdo audiovisual) - Grupo de Tecnologia. **Gamejobs**. 2022. Disponível em: <https://gamejobs.co/Media-Librarian-Team-Lead-Audiovisual-Content-Strategy-Technology-Group-at-Ubisoft>. Acesso em: 10 mar. 2024.

VALENTIM, M. L. P. (org.). **Formação do Profissional da Informação**. São Paulo: editora Pólis, 2002.

VALENTIM, M. L. P. (org.). **Gestão, mediação e uso da informação**. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2010. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/j4gkh/pdf/valentim-9788579831171.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2024.

VARVAKIS RADOS, G. J.; INOMATA, D. O.; TRZECIAK, D. S.; MANHÃES, M. C. Serviço de informação como fator de vantagem competitiva nas organizações. **Biblios**, Pittsburgh, n. 65, p. 15-28, 2016. DOI 10.5195/biblios.2016.318. Acesso em: 13 fev. 2024.

VIEIRA, F. P. **Gestão, baseada nas competências, na ótica dos gestores, funcionários e clientes, na Empresa de Assistência Técnica e Extensão Rural do Estado de Rondônia – Emater, RO**. 2002. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção) - Universidade Federal

de Santa Catarina. Florianópolis, 2002.

YANAZE, L. K. H. Aprimoramento de competências transversais no desenvolvimento de jogos digitais. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2018, Fortaleza. **Anais Eletrônicos** [...]. Fortaleza: CIET EnPED, 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/46/49>. Acesso em: 5 mar. 2024.