

6º Seminário Internacional de Bibliotecas Públicas e Comunitárias



OS GAMES E OS LIVROS: COMO OS LIVROS ADAPTADOS A PARTIR DE JOGOS PODEM TRABALHAR A QUESTÃO DA LEITURA

ANDRE PEQUENO DOS SANTOS
MESTRANDO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
BOLSISTA FAPESP
ABRANGÊNCIA: NACIONAL
CONTATO: PEQUENOROYALE@GMAIL.COM E (16)98137-6702

PROF. DR. MARCO ANTONIO ALMEIDA
PROF. DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
CONTATO: MARCOAA@FFCLRP.USP.BR

Objetivos e Público Alvo



- Este trabalho tem como objetivo apresentar o potencial dos livros baseados em jogos e do próprio *vídeo game* como importantes mecanismos de incentivo a leitura;
- Discute a cada vez mais forte presença dos livros baseados em *games* no Brasil, a variedade dos seus leitores e os bons índices de venda que evidenciam o potencial dos livros como forma de incentivo cultural;
- Procura analisar como os jogos de *video game* em si também podem trabalhar os aspectos relativos a leitura sob os mais variados sentidos, destacando duas séries em especial: *Assassin's Creed* e *The Elder Scrolls*;
- Também pode ser relacionado aos jogos um importante componente social, baseado na cooperação e interação social entre os jogadores;
- Pelas características dos games e dos livros, pode-se afirmar que o público alvo deste trabalho é extenso. Basta, a bem da verdade, o interesse por jogos e leitura.

Os *games*, os livros e os jogadores-leitores



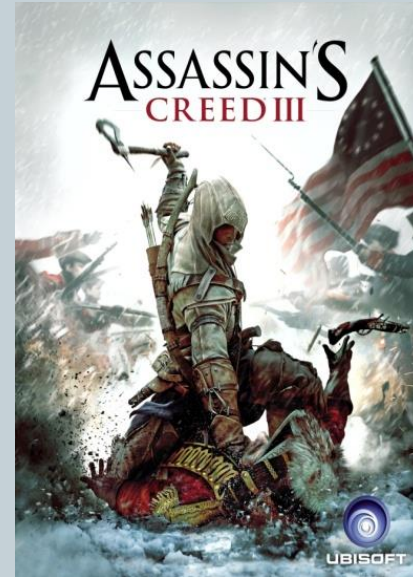
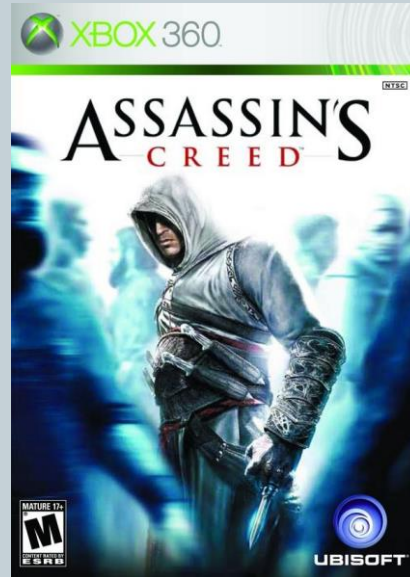
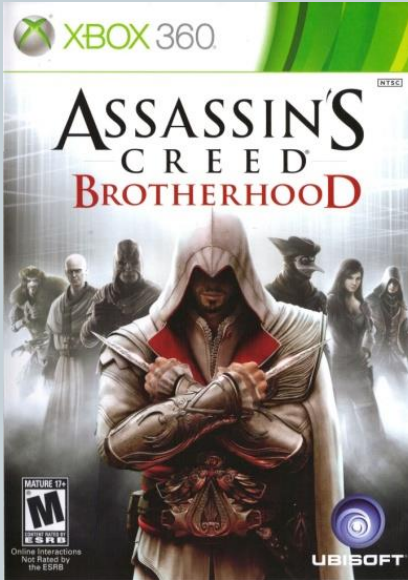
- Diversidade dos livros baseados em *games* (usando como parâmetro Brasil e EUA);
- Essa diversidade é evidentemente acompanhada pelo aumento nas vendas e leitores, o que torna uma questão uma aposta interessante dentro do mercado editorial;
- Kristie Jolley (2008) e o estudo sobre o universo dos *games* e leitura;
- Gee (2007) e o argumento dos *games* como nova forma de leitura;
- As editoras e a sua reação a um mercado em potencial;
- Livros como complemento a narrativa dos *games* ou aprofundamento narrativo da história;

Os *games*: Um convite à história, à aventura, à escolhas e a um incrível universo favorável a leitura



- O universo de leitura nos *games* pode ser atribuído tanto a história dos jogos em si, no que eles se baseiam, quanto na relação que a leitura tem dentro do próprio jogo, no que diz respeito ao seu desenvolvimento, tendo relação principalmente nas escolhas morais típicas de jogos de RPG.
- *Assassin's Creed* e *The Elder Scrolls*. Dois modelos para a leitura dentro e fora dos games;
- *Games* também atuam em outras questões sociais, como cooperação e interação entre os sujeitos;
- Criação de um universo amplo de discussão, análise, ajuda e referências a partir dos *games*; (no caso do *Elder Scrolls*, as comunidades de compartilhamento de conteúdo)
- Cada vez mais estudos apontando benefícios dos jogos na vida das pessoas;
- Possibilidade de inserir os jogos não só num contexto cultural único, mas atribuir a esta atividade outras práticas culturais complementares como leitura, música e cinema.

Assassin's Creed



The Elder Scrolls

