



**EIXO TEMÁTICO:**  
Organização e Representação da Informação e do Conhecimento

**A ATUAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO: A ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO E SUA PRESENÇA NO MERCADO DE JOGOS ONLINE**

***THE ROLE OF THE LIBRARIAN: THE ORGANIZATION OF INFORMATION AND KNOWLEDGE AND THEIR PRESENCE IN THE ONLINE GAMES MARKET***

**Pâmela Ulian<sup>1</sup>**  
**Juliana Cardoso dos Santos<sup>2</sup>**  
**Cristina Ribeiro dos Santos<sup>3</sup>**

**Resumo:** Este estudo objetiva discutir a intersecção entre os requisitos solicitados pelas vagas identificadas no mercado de jogos online e o perfil do egresso da Universidade Estadual de Londrina com base nas ementas das disciplinas que contemplam a Organização da Informação e do Conhecimento. Metodologicamente a pesquisa tem natureza básica, delineamento documental e bibliográfico, abordagem quali-quantitativa e tipologicamente se caracteriza como exploratório e descritivo, tendo como universo o mercado de jogos online. Como resultados evidencia-se a intersecção entre os requisitos demandados pelo mercado de jogos online e o currículo do curso de Biblioteconomia evidenciando-se 16 disciplinas contemplam em suas ementas o conteúdo demandado. Como resultados fica explícito que o mercado de jogos online é promissor para atuação do bibliotecário e sugere-se que novas pesquisas sejam realizadas no intuito de ampliar as discussões sobre potenciais mercados de atuação do bibliotecário.

**Palavras-chave:** Atuação do bibliotecário. Organização da Informação e Conhecimento. Mercado de Jogos. Grade Curricular. Universidade Estadual de Londrina.

**Abstract:** This study aims to discuss the intersection between the requirements requested by the vacancies identified in the online games market and the profile of the graduate of the State University of Londrina based on the syllabi of the disciplines that contemplate the Organization of Information and Knowledge. Methodologically, the research has a basic nature, documentary and bibliographical design, a quali-quantitative approach and typologically it is characterized as exploratory and descriptive, having the online games market as its universe. As a result, the intersection between the requirements demanded by the online games market

<sup>1</sup> Graduada em Biblioteconomia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: pamela.ulian10@uel.br

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual de Londrina (PPGCI/UEL). Professora Colaboradora do Departamento de Ciência da Informação da UEL. E-mail: cristina.ribeiro@uel.br

<sup>3</sup> Pós-Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual de Londrina (PPGCI/UEL). Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP/Marília). Professora Colaboradora do Departamento de Ciência da Informação da UEL. E-mail: julimath21@gmail.com

and the curriculum of the Librarianship course is evidenced, evidencing 16 disciplines include the required content in their menus. As a result, it is clear that the online games market is promising for librarians and it is suggested that further research be carried out in order to broaden discussions about potential markets for librarians.

**Keywords:** Librarian's role. Organization of Information and Knowledge. Games Market. Curriculum Grid. State University of Londrina.

## 1 INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias e as implicações que este fato tem na sociedade, a Ciência da Informação vem constantemente evoluindo, buscando trazer soluções para questões que se alinham ao seu objeto de estudo a informação. A Organização da Informação e do Conhecimento, especificamente o tratamento informacional é condição *sine qua non* para que os anseios advindos desses avanços tecnológicos possam ser superados e nesse contexto já há algumas décadas dentro do âmbito da Ciência da Informação, a Biblioteconomia avança e busca formar profissionais qualificados para atuar também neste nicho tecnológico, o de jogos online.

Com foco na tecnologia, e no ambiente digital, a comunidade de jogos online é uma das áreas que cresceu muito nos últimos anos e é um ambiente que soma milhões em vendas, bem como em jogadores. Tal importância foi contabilizada na casa dos bilhões, seja em vendas, em usuários e/ou consumidores no ano de 2021 (BRASIL, 2022). Partindo desta crescente presença dos jogos no ambiente digital e levando em conta que lidam com informação (estruturada, estruturável e não estruturada) é importante verificar as disposições das informações nos jogos, sua apresentação, organização, acesso e distribuição, ou seja, há uma perspectiva de atuação e contribuição dos bibliotecários, bem como da Organização da Informação e do Conhecimento neste nicho de mercado.

Destarte, a questão cerne deste trabalho se materializa em: Como a Organização da Informação e do Conhecimento, presente nas disciplinas do currículo de Biblioteconomia da Universidade Estadual de Londrina, se alinham aos requisitos e/ou habilidades requeridas ao bibliotecário para atuar no mercado de jogos online?

Desta forma, ao se ter como objetivo discutir a intersecção entre os requisitos solicitados pelas vagas identificadas no mercado de jogos online e o perfil do egresso

da Universidade Estadual de Londrina (UEL) com base nas ementas das disciplinas que contemplam a Organização da Informação e do Conhecimento, percebe-se um nicho de mercado que o bibliotecário pode/deve ocupar organizando a informação e o conhecimento, neste âmbito digital.

Este estudo centrar-se-á na presença e relevância do tratamento informacional, que envolve a catalogação, classificação, indexação, taxonomias e em especial os cuidados com os metadados voltados para este ambiente digital e sua otimização.

Vale salientar que o que está sendo exposto neste estudo é apenas um recorte de um estudo principal, que está sendo desenvolvido pela pesquisadora com a finalidade de Conclusão do Curso em Biblioteconomia na Universidade Estadual de Londrina. Além desta “Introdução” que apresenta o problema e objetivo da pesquisa, conta com uma seção que descreve os “Procedimentos Metodológicos”, uma terceira seção com as “Resultados: apresentação e discussão” e por fim apresenta as “Considerações Finais” do referido estudo e as “Referências”.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa tem natureza básica, delineamento documental e bibliográfico, abordagem quali-quantitativa e tipologicamente se caracteriza como exploratório e descritivo, tendo como universo o mercado de jogos online (GIL, 2008)

Metodologicamente tem delineamento documental e bibliográfico, pois utilizou-se de documentos, leis e as informações disponibilizadas pelo site oficial das empresas nacionais e internacionais cadastradas na Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES) que constituem o mercado de jogos online, universo deste estudo. Foram feitas ainda buscas em bases de dados especializadas nacionais e internacionais da área de Ciência da Informação como a Revistas Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), a *Library and Information Science Abstracts* (LISA) e o Portal de Periódicos CAPES, empregando o operador booleano AND nos descritores “atuação do bibliotecário AND Jogo online”, “Organização da Informação e do Conhecimento AND jogo online”.

A abordagem adotada foi quali-quantitativa pois descreve o processo de identificação do tema (GIL, 2008). Tipologicamente é exploratória/ descritiva pois segundo Gil (2008, p. 41-42) as pesquisas exploratórias “[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícitos

ou a constituir hipóteses, [já] as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno[...].”

### **3 RESULTADOS: APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO**

Com a crescente demanda informacional existente em meio eletrônico, os referenciais teóricos e metodológicos destinados ao tratamento da informação também precisaram sofrer algumas alterações e serem reinventadas para suprir as novas necessidades. O bibliotecário, em sua atuação, desenvolve o registro informacional, bem como auxilia na otimização do acesso, na utilização e na recuperação da informação. Para tanto busca elaborar meios de organizar, representar e disseminar essas informações, independente do suporte.

Conforme afirma Oliveira (2016, p. 19):

A 'informação' é a matéria-prima das tarefas rotineiras do bibliotecário, é ele quem conhece profundamente os seus diversos suportes, canais de veiculação, tipologia e características das diversas fontes de informação [...] disponíveis nas bibliotecas contemporâneas reais ou eletrônicas.

E porque não elencar o mercado de jogos online como um desses dispositivos contemporâneos onde o bibliotecário pode atuar? Tal questão contemporânea da atuação em espaços físicos e eletrônicos aparecem também na definição proposta pelo Conselho Federal de Biblioteconomia (CFB, 2022, [n. p.]):

O bibliotecário é um profissional liberal, [...] E seu trabalho é tratar a informação, tornando-a acessível em qualquer suporte informatizado. As áreas de atuação dos bibliotecários abrangem unidades de informação, bibliotecas de todos os tipos, centros de informação, redes de dados e sistemas de informações da iniciativa pública ou privada. A regulamentação da profissão é disposta pela Lei 4084 de 1962.

Complementando o que foi supracitado o CFB (2022, [n. p.]) preconiza que é trabalho do bibliotecário “[...] tratar a informação, tornando-a acessível em qualquer suporte informatizado.”, ou seja, lida diretamente com a informação, auxiliando na educação da população, cuidando dos acervos para disponibilizar esse conhecimento para aqueles que o procurem, buscando atualizar as unidades de informação.

Pinheiros *et al.* (2012, p. 5-6) complementa externalizando que o bibliotecário deve ir além, pois “Com o advento das tecnologias, os níveis e quantidade de informação são cada vez maiores, cabendo ao bibliotecário capacitar-se para atender melhor a demanda do seu usuário, que está cada vez mais exigente.”

As tecnologias vem influenciando o novo perfil bibliotecário demandado, pois cabe ao bibliotecário atualizar-se constantemente “[...] para acompanhar esses avanços tecnológicos, não ficando retido apenas as funções básicas desenvolvidas na biblioteca.” (PINHEIROS *et al.*, 2012, p. 5-6). Partindo do exposto acima, é possível identificar novas percepções a respeito da atuação do bibliotecário, em especial a necessidade de acompanhar os avanços tecnológicos e acredita-se que essa necessidade não é só processual, mas também intelectual/teórica.

Feitas essas breves constatações sabe-se que novos espaços e novos desafios informacionais permeiam a área de Ciência da Informação e conseqüentemente o fazer do bibliotecário. Neste contexto e com base no universo delimitado neste estudo foi realizado um levantamento com base na ABRAGAMES nos sites oficiais das empresas nacionais e internacionais listadas abaixo no intuito de mapear vagas potenciais para a área de Biblioteconomia.

**Quadro 1** - Principais instituições que atuam no mercado de jogos online

**Desenvolvedoras brasileiras**

- Animvs Game Studio
- ARVORE Immersive Experiences
- Behold Studios
- BIG Festival
- By Aliens
- PETIT FABRIK
- Pipa Studios
- PUGA Studios
- Smash Mountain Studio
- Tapps Games
- Venturio

**Empresas de jogos mundial**

- Sony Group Corporation (Playstation)
- Microsoft Corporation (Xbox)
- Nintendo Co., Ltd.
- Tencent Holdings Ltd. (Riot)
- Activision Blizzard, Inc.
- Electronic Arts Inc.
- Epic Games, Inc.
- Take-Two Interactive Software, Inc.
- Ubisoft Entertainment SA
- Bandai Namco Holdings Inc.

**Fonte:** ABRAGAMES (2023)

A partir deste levantamento/mapeamento identificou-se as responsabilidades, as qualificações e os requisitos desejáveis, buscando elaborar um perfil geral com as demandas que mais se apresentam na contemporaneidade. Sendo assim, a seguir discute-se no Quadro 2 a intersecção entre os requisitos solicitados pelas vagas identificadas no mercado de jogos online e o perfil do egresso da Universidade Estadual de Londrina (UEL) com base nas ementas das disciplinas que contemplam a Organização da Informação e do Conhecimento.

**Quadro 2** - A intersecção entre o perfil do egresso da UEL, especificamente nas disciplinas do eixo de Organização da Informação e do Conhecimento e as demandas do mercado de jogos online.

Conhecimentos requeridos pelo mercado de jogos online	Disciplinas, Ementas e Conteúdos que contemplam a Organização da Informação e do Conhecimento de acordo com o Currículo do Curso de Biblioteconomia/Matriz 2018
Desenvolver, facilitar e monitorar esquemas de metadados de taxonomia para organizar ativos de acordo com os objetivos estratégicos gerais.	<p><b>2CIN146 - Organização da Informação e do Conhecimento</b>  <b>Ementa:</b> Bases conceituais e teóricas da organização da informação e do conhecimento no âmbito Ciência da Informação. Introdução aos planos e estruturas de classificação.</p> <p><b>2CIN152 Introdução aos Metadados</b>  <b>Ementa:</b> Metadados descritivos, estruturais e administrativos: aplicações e funções.</p> <p><b>2CIN162 Vocabulários Controlados</b>  <b>Ementa:</b> Estudo e aplicação dos esquemas alfabéticos de classificação para a organização da informação e do conhecimento, com ênfase nos cabeçalhos de assuntos, tesouros e taxonomias.</p> <p><b>2CIN178 - Organização do Conhecimento em Ambientes Digitais</b>  <b>Ementa:</b> Sistemas para a organização do conhecimento registrado. Parâmetros e aplicações para a construção de taxonomias, tesouros e ontologias.</p> <p><b>2CIN180 - Terminologia na Construção de Vocabulário Controlado</b>  <b>Ementa:</b> Abordagem teórica e aplicada da terminologia para a organização conceitual de uma especialidade. O processo de coleta de termos para cabeçalhos de assuntos, taxonomias, tesouros e ontologias.</p>
Preparar um plano de longo prazo para categorizar, indexar e arquivar conteúdo e recursos de informação	<p><b>2CIN158 Catalogação de Recursos Informacionais</b>  <b>Ementa:</b> Princípios e práticas da catalogação de recursos informacionais. Padrões que facilitam o controle bibliográfico em âmbito nacional e internacional.</p> <p><b>2CIN170 Indexação em Serviços de Informação</b>  <b>Ementa:</b> Processos e produtos de análise e síntese na representação da informação e do conhecimento.</p> <p><b>2CIN172 Preservação Digital</b>  <b>Ementa:</b> Conceitos, desafios e estratégias para a preservação digital. Modelo de Referência Open Archives Information System (OAIS).</p> <p><b>2CIN150 - Esquemas de Classificação</b>  <b>Ementa:</b> Estudo e aplicação dos esquemas hierárquicos de classificação para a organização da informação e do conhecimento, com ênfase na Classificação Decimal de Dewey e Classificação Decimal Universal.</p> <p><b>2CIN149 - Introdução à Catalogação</b>  <b>Ementa:</b> Princípios e práticas da catalogação de recursos informacionais. Padrões que facilitam o controle bibliográfico em âmbito nacional e internacional.</p> <p><b>2CIN178 - Organização do Conhecimento em Ambientes Digitais</b>  <b>Ementa:</b> Sistemas para a organização do conhecimento registrado. Parâmetros e aplicações para a construção de taxonomias, tesouros e ontologias.</p>
Revise e forneça feedback sobre documentos, propostas e protótipos de design de jogos	<p><b>2CIN144 Análise da Informação</b>  <b>Ementa:</b> Processos e produtos de análise e síntese do conteúdo informacional.</p> <p><b>2CIN168 Serviços de Informação e Referência</b>  <b>Ementa:</b> Componentes do serviço de referência: usuário, bibliotecário e recursos. O processo de referência e as estratégias para a entrevista de referência.</p> <p><b>2CIN164 - Fontes de Informação Bibliográficas e Especializadas</b>  <b>Ementa:</b> Controle bibliográfico como fonte de informação. Recursos e sistemas de recuperação da informação especializada.</p> <p><b>2CIN173 - Arquitetura da Informação na Web</b>  <b>Ementa:</b> Fundamentos da arquitetura da informação. Elementos de organização, representação, navegação e busca da informação. Princípios de usabilidade e de acessibilidade digital.</p>
Preparar relatórios e visualização de dados sobre produtos futuros e desempenho de produtos anteriores para	<p><b>2CIN167 Planejamento de Unidades e Serviços de Informação</b>  <b>Ementa:</b> Tipos, conceitos e funções do planejamento. Inovação e marketing em unidades de informação. Projeto de desenvolvimento de serviços de informação.</p> <p><b>2CIN168 Serviços de Informação e Referência</b>  <b>Ementa:</b> Componentes do serviço de referência: usuário, bibliotecário e recursos. O processo de referência e as estratégias para a entrevista de referência.</p> <p><b>2CIN172 Preservação Digital</b></p>

<p>apresentar às partes interessadas internas</p>	<p><b>Ementa:</b> Conceitos, desafios e estratégias para a preservação digital. Modelo de Referência Open Archives Information System (OAIS).  <b>2CIN173 - Arquitetura da Informação na Web</b>  <b>Ementa:</b> Fundamentos da arquitetura da informação. Elementos de organização, representação, navegação e busca da informação. Princípios de usabilidade e de acessibilidade digital.  <b>2CIN178 - Organização do Conhecimento em Ambientes Digitais</b>  <b>Ementa:</b> Sistemas para a organização do conhecimento registrado. Parâmetros e aplicações para a construção de taxonomias, tesouros e ontologias.</p>
<p>Desenvolve comunicações de conscientização de segurança da informação e programas de educação para o negócio.</p>	<p><b>2NIC010 Comunicação e Informação</b>  <b>Ementa:</b> A comunicação em ambientes de informação. O papel e a dinâmica da comunicação em contextos históricos informacionais distintos. As transformações tecnológicas como fator de evolução e aceleração das informações e dos processos comunicativos.  <b>2CIN172 Preservação Digital</b>  <b>Ementa:</b> Conceitos, desafios e estratégias para a preservação digital. Modelo de Referência Open Archives Information System (OAIS).  <b>2CIN173 - Arquitetura da Informação na Web</b>  <b>Ementa:</b> Fundamentos da arquitetura da informação. Elementos de organização, representação, navegação e busca da informação. Princípios de usabilidade e de acessibilidade digital.</p>

**Fonte:** Produzido pelos autores com base no Currículo do Curso de Biblioteconomia (2018) e nas vagas identificadas na ABRAGAMES (2023)

Partindo destas intersecções entre requisitos solicitados e o perfil do egresso, evidenciadas no Quadro 2, infere-se que existe um mercado promissor para o bibliotecário e destaca-se a presença dos conhecimentos e habilidades requeridos pelo mercado de jogos online no perfil do egresso formado pelo curso de Biblioteconomia da Uel. Em relação ao currículo do curso de Biblioteconomia da Uel fica evidente a preocupação e atualização constate, no intuito de formar profissionais aptos a atuar também no contexto tecnológico, visto que 16 disciplinas contemplam conhecimento requerido. Os resultados apresentados no Quadro 2, demonstra que o currículo do curso de Biblioteconomia da Uel não diz respeito apenas a uma relação de conteúdo, a serem aprendidos pelos egressos, mas uma construção social do conhecimento, que envolve a base teóricas e metodológicas contemporâneas, que atuam neste ambiente acadêmico.

Nesse sentido destaca-se as ideias Medeiros e Café (2010) que entendem o fato que a Organização da Informação, compreende, entre seus processos a organização de objetos informacionais, visando arranjá-los de forma sistemática, tal atuação, na visão autoras compreende as bibliotecas, museus, arquivos, tanto tradicionais quanto eletrônicos. (MEDEIROS, CAFÉ, 2010). Nesse mesmo sentido, tem-se a concepção de Hjørland (2008), que afirma “[...]o processo de organização do conhecimento, no sentido restrito usado na Ciência da Informação, compreende a elaboração de resumos, a catalogação, a classificação, a indexação, o

estabelecimento de elos, etc.” nos diz muito a respeito do perfil dos egressos e dos conhecimentos adquiridos nos anos de sua formação. Conhecimentos que tornam possível o desenvolvimento de processos estruturais que envolvem os objetos informacionais, nos diferentes espaços físicos ou digitais. Uma formação ampla, estruturada que possibilita ao egresso atuar em diferentes locais, com diferentes necessidades informacionais, pois este tem os conhecimentos para estabelecer elos informacionais.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Evidencia-se que o egresso do curso de Biblioteconomia da Uel, é construído a partir das competências de comunicação e expressão, técnico-científicas, gerenciais, sociais e políticas e das habilidades que envolvem o senso crítico, a criatividade, a proatividade, a flexibilidade, o empreendedorismo, o espírito de liderança, a ética e o caráter humanístico (UEL, 2018). A Organização da Informação e do Conhecimento em ambientes digitais, especificamente no mercado de jogos online é fundamental para que a informação seja sistematizada e fique disponível aos usuários dirimindo as barreiras. Neste contexto acredita-se que o objetivo geral de discutir a intersecção entre os requisitos solicitados pelas vagas identificadas no mercado de jogos online e o perfil do egresso da Universidade Estadual de Londrina (UEL) com base nas ementas das disciplinas que contemplam a Organização da Informação e do Conhecimento foi cumprido pois fica explícito que a matriz curricular do curso de Biblioteconomia contempla as demandas do mercado de jogos online.

Sugere-se que novas pesquisas sejam realizadas no intuito de ampliar as discussões sobre a temática evidenciando múltiplos mercados para atuação do bibliotecário e reforça-se que este estudo é um recorte da pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso em desenvolvimento.

#### **REFERÊNCIAS**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS DIGITAIS (ABRAGAMES). 2023. Disponível em: <https://www.abragames.org/>. Acesso em: 23 abr. 2023.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. Panorama Internacional de mercados de jogos eletrônicos. 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: 17 fev. 2023.



CONSELHO FEDERAL DE BIBLIOTECONOMIA (CFB). 2022. Disponível em: <https://cfb.org.br/profissao/>. Acesso em: 09 set. 2022.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HJORLAND, B. **What is Knowledge Organization (KO)?** Knowledge Organization, Frankfurt, Alemanha, v. 35, n. 2-3, p. 86-101, 2008.

MEDEIROS, M. B. B.; CAFÉ, L. M. A. Organização da informação ou organização do conhecimento?. , . Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/176535>. Acesso em: 25 maio 2023.

OLIVEIRA, C. R. **A formação e atuação do bibliotecário no Paraná: uma análise das competências e habilidades requeridas pelas IEES/Pr. em concursos públicos**. Orientador: João Arlindo dos Santos Neto. 2016. 79 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Ciência da Informação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

PINHEIRO, A. C. L.; PINHEIRO, A. C. L.; PINHEIRO, A. P. L.; DINIZ, J. G.; SAMPAIO, D. A. Os diversos espaços de atuação para o profissional bibliotecário. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 2, n. 2, out. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/16948/13710>. Acesso em: 31 ago. 2022.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. **Matriz Curricular do Curso de Biblioteconomia**. 2018. Disponível em: [http://www.uel.br/prograd/documentos/deliberacoes/2017/deliberacao\\_30\\_17.pdf](http://www.uel.br/prograd/documentos/deliberacoes/2017/deliberacao_30_17.pdf). Acesso em: 25 maio 2023.