RISC Revista Informação na Sociedade Contemporânea
ISSN 2447-0198

Artigos

Organização e preservação da informação sobre *Resident Evil* 3: *Nemesis* (PS1) em repositórios comunitários: análise comparativa da RE Wiki e do REVIL

Information organization and preservation about Resident Evil 3: Nemesis (PS1) in community repositories: a comparative analysis of RE Wiki and REVIL

Organización y preservación de la información sobre Resident Evil 3: Nemesis (PS1) en repositorios comunitarios: análisis comparativo de RE Wiki y REVIL

Luis Otávio Vilela da Cruz

Mestrando em Produção de Conteúdo Multiplataformas
Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, Brasil
https://orcid.org/0009-0000-8416-1319 E-mail: louisvilella@gmail.com

Rev. Inf. na Soc. Contemp., Natal, RN, v. 10, 2026
ISSN 2447-0198

DOI: https://doi.org/10.21680/2447-0198.2026v10n1

Submetido em: 08-03-2026
Reapresentado em: 21-05-2026
Aceito em: 23-05-2026

RESUMO

Introdução: Repositórios comunitários de jogos digitais operam como camadas paratextuais que organizam e estabilizam conhecimento sobre obras lúdicas, influenciando encontrabilidade, interpretação e memória informacional. **Objetivo**: Analisar comparativamente como a *Resident Evil Wiki* (Fandom) e o portal brasileiro REVIL organizam e documentam informações sobre *Resident Evil 3: Nemesis* (PS1, 1999), com atenção a estruturas de representação e indícios de preservação por documentação. **Metodologia**: Pesquisa qualitativa, documental e descritivo-analítica, com estudo de caso e comparação entre dois ambientes. O corpus abrange páginas estruturadas (*infoboxes*, categorias, listas, verbetes e guias) e, quando aplicável, históricos editoriais; a análise examina padrões de representação (atributos, relações e hierarquias) e coteja elementos informacionais com referenciais de preservação digital como OAIS e PREMIS. **Resultados**: A *RE Wiki* apresenta organização enciclopédica, forte padronização por *templates* e elevada conectividade semântica entre entidades, favorecendo recuperação por relações e decomposição do domínio. O REVIL combina curadoria temática e conteúdos procedurais (guias), oferecendo mediação orientada ao uso e ao público brasileiro, com sinais de proveniência por datas e responsabilidade editorial em parte do conteúdo. **Conclusão**: Os dois repositórios cumprem

papéis complementares na memória informacional do jogo, mas exibem lacunas em metadados preservacionais formais, apontando a pertinência de discutir requisitos mínimos de proveniência, versionamento e contexto para reduzir vulnerabilidades de longo prazo em acervos comunitários.

Palavras-chave: organização do conhecimento; preservação digital; metadados; objetos digitais; World Wide Web.

ABSTRACT

Introduction: Community game repositories act as paratextual layers that organize and stabilize knowledge about digital games, shaping findability, interpretation, and informational memory. **Objective**: To comparatively analyze how the Resident Evil Wiki (Fandom) and the Brazilian portal REVIL organize and document information about *Resident Evil 3: Nemesis* (PS1, 1999), focusing on representation structures and documentary preservation cues. **Methodology**: Qualitative, documentary, descriptive-analytical research using a case-study approach and cross-platform comparison. The corpus includes structured pages (infoboxes, categories, lists, entries, and walkthroughs) and, when available, editorial histories; analysis examines representation patterns (attributes, relations, hierarchies) and contrasts observed elements with digital preservation references such as OAIS and PREMIS. **Results**: RE Wiki exhibits an encyclopedic organization, strong template-based standardization, and high semantic connectivity, supporting retrieval through entity relations and domain decomposition. REVIL combines thematic curation and procedural content (guides), providing use-oriented mediation for a Brazilian audience, with provenance signals such as dates and partial editorial responsibility. **Conclusion**: Both repositories play complementary roles in the game's informational memory, yet show gaps in formal preservation metadata, reinforcing the need to debate minimal provenance, versioning, and contextual requirements to mitigate long-term vulnerabilities in community collections.

Keywords: knowledge organization; digital preservation; metadata; digital objects; World Wide Web.

RESUMEN

Introducción: Los repositorios comunitarios de juegos digitales operan como capas paratextuales que organizan y estabilizan el conocimiento sobre obras lúdicas, influyendo en la encontrabilidad, la interpretación y la memoria informacional. **Objetivo**: Analizar comparativamente cómo la Resident Evil Wiki (Fandom) y el portal brasileño REVIL organizan y documentan información sobre Resident Evil 3: Nemesis (PS1, 1999), con énfasis en estructuras de representación e indicios de preservación por documentación. **Metodología**: Investigación cualitativa, documental y descriptivo-analítica, con estudio de caso y comparación entre dos entornos. El corpus incluye páginas estructuradas (infoboxes, categorías, listas, entradas y guías) y, cuando corresponda, historiales editoriales; el análisis examina patrones de representación (atributos, relaciones y jerarquías) y coteja los elementos observados con referencias de preservación digital como OAIS y PREMIS. **Resultados**: La RE Wiki presenta organización enciclopédica, fuerte estandarización por plantillas y alta conectividad semántica, favoreciendo la recuperación por relaciones entre entidades. REVIL combina curaduría temática y contenido procedimental (guías), ofreciendo mediación orientada al uso y al público brasileño, con señales de procedencia mediante fechas y responsabilidad editorial parcial. **Conclusión**: Ambos repositorios cumplen funciones

complementarias en la memoria informacional del juego, pero evidencian vacíos en metadatos preservacionales formales, lo que sugiere discutir requisitos mínimos de procedencia, versionado y contexto para reducir vulnerabilidades a largo plazo en acervos comunitarios.

Palabras-clave: organización del conocimiento; preservación digital; metadatos; objetos digitales; World Wide Web.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais constituem objetos informacionais complexos, simultaneamente técnicos, culturais e sociais, cuja existência depende de ecossistemas materiais (hardware, mídias, sistemas operacionais) e de camadas simbólicas (regras, narrativas, convenções de uso, repertórios interpretativos). Na perspectiva da Ciência da Informação, essa complexidade desloca a análise do jogo "em si" para as condições de produção, organização, circulação e preservação da informação que o torna acessível e inteligível ao longo do tempo. Tal deslocamento é coerente com a compreensão de informação como "coisa", isto é, como entidade passível de ser coletada, descrita, armazenada e recuperada, assumindo materialidades e suportes diversos (Buckland, 1991). No caso dos jogos, a materialidade não se limita ao suporte físico; inclui componentes de software, dependências técnicas e registros documentais e paratextuais que sustentam a experiência e a possibilidade de reuso e pesquisa.

A literatura sobre jogos tem indicado que a experiência do videogame se estrutura em uma articulação entre regras e mundos ficcionais, em que a interpretação do objeto envolve tanto sistemas formais quanto enquadramentos culturais (Juul, 2005). Além disso, abordagens críticas têm enfatizado que jogos podem ser analisados por unidades e operações, isto é, por elementos discretos e suas relações, o que abre espaço para observar como descrições, categorias e esquemas de representação reorganizam o objeto para fins de consulta e compreensão (Bogost, 2006). Essa reorganização, contudo, raramente é produto exclusivo de instituições formais. Parte expressiva do conhecimento sobre jogos circula por meio de repositórios comunitários, nos quais fãs produzem guias, *wikis*, taxonomias de itens, inimigos e áreas, além de registrar variações, estratégias e versões. Tais artefatos funcionam como paratextos que moldam o acesso ao conteúdo e orientam leituras, práticas e

expectativas, operando como limiares interpretativos e mediações de sentido (Genette, 1997; Gray, 2010).

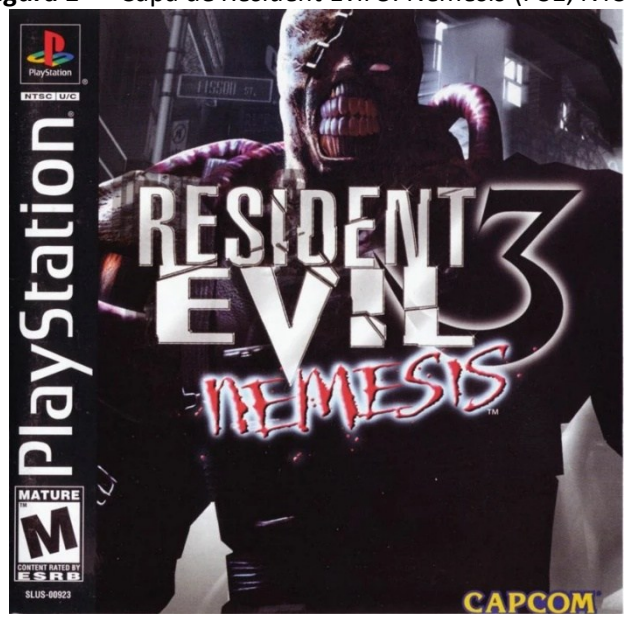
Nesse contexto, os repositórios colaborativos assumem um papel informacional particularmente relevante porque, ao mesmo tempo, acumulam registros, estabilizam nomenclaturas e desenvolvem esquemas próprios de descrição. Neste artigo, o termo repositórios comunitários designa ambientes digitais mantidos predominantemente por participantes de uma comunidade de interesse, nos quais a produção, a revisão e a atualização de conteúdos ocorrem por colaboração distribuída, curadoria compartilhada ou gestão editorial de base fã. Embora não derivem, em regra, de vocabulários controlados formais, esses ambientes produzem arranjos descritivos e classificatórios passíveis de análise quanto à consistência, à granularidade e ao potencial de recuperação da informação, além de atuarem como espaços de documentação colaborativa e memória partilhada (Golder; Huberman, 2006; Jenkins, 2009; Bushey, 2023). À luz da Ciência da Informação, isso permite compreendê-los como infraestruturas sociotécnicas de mediação, situadas em comunidades específicas e com efeitos diretos sobre encontrabilidade, autoridade informacional e persistência de registros.

A preservação de jogos digitais amplia essa problemática. Estudos clássicos já mostravam que obsolescência tecnológica, dependência de plataformas, variabilidade de versões e componentes proprietários tornam os jogos especialmente vulneráveis a perdas e lacunas documentais (Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012). A literatura recente reafirma esse diagnóstico e acrescenta que a preservação precisa considerar os jogos como patrimônio cultural marcado por propriedades mediais próprias e por condicionantes técnicos, industriais e econômicos específicos (Waszkiewicz; Frelik, 2025). Além disso, pesquisas recentes sobre preservação participativa têm indicado que conteúdos produzidos pela comunidade - como registros de gameplay, vídeos, guias e documentação derivada - podem funcionar como evidências complementares para reconstruir experiências de jogo e contextos de uso, ainda que não substituam o objeto executável (Newman *et al*., 2024). Nessa direção, modelos e padrões consolidados de preservação digital fornecem referenciais para pensar requisitos de longo prazo, como definição de pacotes informacionais, contexto de proveniência e metadados de preservação. O modelo *Open Archival Information System* (OAIS), normatizado pela ISO 14721, propõe uma estrutura conceitual para organizar processos e responsabilidades de preservação em repositórios arquivísticos digitais, enfatizando a manutenção do contexto e a inteligibilidade

ao longo do tempo (International Organization for Standardization, 2012). Complementarmente, o *Preservation Metadata: Implementation Strategies* (PREMIS) especifica um conjunto de elementos de metadados orientados a registrar eventos, agentes, objetos e direitos associados à preservação, oferecendo uma linguagem compartilhável para descrever ações preservacionais (Premis Editorial Committee, 2015). Embora concebidos sobretudo para ambientes institucionais, esses referenciais permitem discutir, por contraste, como repositórios comunitários tratam - ou deixam de tratar - aspectos críticos como versionamento, proveniência, autenticidade e rastreabilidade de alterações.

Com base nesses pressupostos, esta pesquisa situa-se na Ciência da Informação e toma como objeto empírico a organização e a preservação da informação sobre *Resident Evil 3: Nemesis* (Resident […], 1999) em repositórios comunitários online (Figura 1).

Figura 1 — Capa de *Resident Evil 3: Nemesis* (PS1, NTSC)



Fonte: *Resident Evil Wiki* (2023).

[Descrição da figura]: Capa do jogo *Resident Evil 3: Nemesis*, para PlayStation. A imagem apresenta, em primeiro plano, a criatura Nemesis, com aparência humanoide, rosto deformado e dentes à mostra. Ao centro, aparecem o título do jogo e a palavra *Nemesis*, em destaque. Na lateral esquerda, estão a identificação da plataforma PlayStation e a classificação indicativa Mature (M).[Fim da descrição].

O recorte analítico concentra-se em estruturas informacionais estabilizadas nesses ambientes (categorias, taxonomias, listas e campos de *infobox*) relacionadas a três classes do domínio do jogo: (i) inimigos, (ii) itens e (iii) espaços/áreas. A delimitação temporal proposta privilegia o período de 2015 a 2025, por permitir observar a maturação de padrões descritivos e práticas colaborativas em plataformas consolidadas. O interesse não recai sobre avaliação

estética do jogo ou apreciações de “qualidade”, mas sobre os mecanismos de representação e mediação informacional que tornam o conhecimento sobre o jogo recuperável, reutilizável e preservável.

Diante desse quadro, o objetivo deste artigo é analisar comparativamente como a *Resident Evil Wiki* (*Fandom*) e o portal brasileiro REVIL organizam e documentam informações sobre *Resident Evil 3: Nemesis* (Resident […], 1999), com atenção às estruturas de representação, às formas de mediação e aos indícios de preservação por documentação. De modo específico, examinam-se as classes inimigos, itens e espaços/áreas, bem como marcas de proveniência, versionamento e responsabilidade editorial quando disponíveis.

O problema de pesquisa consiste em compreender como comunidades estruturam e atualizam informações sobre um jogo clássico por meio de esquemas próprios de descrição e organização e em que medida tais esquemas favorecem a recuperação da informação e dialogam (ainda que indiretamente) com referenciais de preservação digital (International Organization for Standardization, 2012; Premis Editorial Committee, 2015). Parte-se da premissa de que esses arranjos não são neutros: eles traduzem escolhas classificatórias, prioridades do domínio e modos de legitimação do conhecimento, aspectos centrais para a análise informacional de objetos culturais (Hjørland, 2002; Svenonius, 2000). Ao investigar um caso com ampla circulação cultural e longa história de apropriações, pretende-se contribuir para o debate sobre memória digital, organização do conhecimento e preservação de objetos lúdicos, articulando fundamentos da área com práticas efetivas de produção colaborativa de informação (Buckland, 1991; Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012).

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O estudo da organização e da preservação da informação sobre jogos digitais em repositórios comunitários requer um enquadramento teórico capaz de articular três dimensões complementares: (i) fundamentos da Ciência da Informação sobre natureza, organização e mediação da informação; (ii) contribuições dos estudos de jogos e de paratextos para compreender o videogame como objeto sociotécnico e interpretativo; e (iii) referenciais de preservação digital, voltados à permanência, autenticidade e reuso de objetos informacionais ao longo do tempo. Essa articulação permite tratar repositórios colaborativos (como *wikis* e bases de conhecimento mantidas por comunidades) não apenas como “fontes”,

mas como infraestruturas de produção e estabilização de descrições, categorias e metadados, isto é, como arranjos informacionais que influenciam diretamente a encontrabilidade e a memória de longo prazo do objeto-jogo.

Na Ciência da Informação, a discussão sobre o estatuto da informação fornece um ponto de partida decisivo. Buckland (1991) propõe compreender "informação" também como "coisa", deslocando o foco de estados mentais para entidades e registros que podem ser armazenados, descritos e recuperados. Essa formulação é particularmente produtiva para jogos digitais, pois evidencia que o "jogo" extrapola a execução do software: inclui mídias físicas, arquivos digitais, documentação técnica, registros de versão, guias, mapas, listas e demais artefatos que, reunidos, viabilizam acesso, interpretação, comparação e preservação. A noção de "informação como coisa" sustenta, portanto, a investigação de *wikis* e bases comunitárias como coleções de objetos informacionais que materializam conhecimento sobre um domínio específico.

A organização da informação, por sua vez, oferece instrumentos para analisar como esses objetos são descritos e estruturados. Svenonius (2000) enfatiza fundamentos intelectuais da organização da informação relacionados a escolhas de representação, princípios de classificação, consistência terminológica e mecanismos de acesso. Em ambientes colaborativos, tais escolhas nem sempre se alinham a vocabulários controlados formais; ainda assim, elas conformam regimes de descrição e acesso que podem ser avaliados quanto à coerência interna, granularidade e capacidade de recuperação. Complementarmente, a análise de domínio fornece uma lente para compreender que esquemas descritivos e classificatórios não são neutros: eles refletem perspectivas e finalidades de comunidades específicas, incluindo o que conta como relevante, como se nomeiam entidades e como se estabiliza autoridade informacional (Hjørland, 2002). Ao tratar o universo de um jogo clássico como domínio, a pesquisa pode observar como a comunidade define classes (inimigos, itens, áreas), hierarquiza relações, decide atributos "essenciais" (campos de *infobox*) e delimita fronteiras conceituais entre entidades.

A literatura sobre sistemas colaborativos de marcação e categorização também contribui para compreender dinâmicas de organização em ambientes participativos. Golder e Huberman (2006) descrevem padrões de uso em sistemas de *tags* e apontam regularidades que emergem da ação distribuída de usuários. Embora *wikis* operem com estruturas distintas das folksonomias puras, ambas compartilham a característica de produzir ordenação a partir

de práticas sociais e negociações implícitas ou explícitas. Essa perspectiva favorece a análise de categorias e taxonomias comunitárias como resultados de processos sociotécnicos: o esquema é continuamente ajustado, padronizado e, em muitos casos, disputado. Por isso, a observação de históricos de edição e páginas de discussão (quando disponíveis) pode revelar mecanismos de estabilização terminológica, critérios de qualidade e modos de validação interna, aspectos centrais para a mediação da informação e para a confiabilidade do repositório.

A mediação, entretanto, não se esgota na estrutura classificatória e, para fins analíticos, convém distingui-la em duas dimensões complementares. A mediação da informação refere-se às operações de seleção, descrição, categorização, enlace e disponibilização que tornam conteúdos localizáveis, navegáveis e recuperáveis; nessa dimensão, o foco recai sobre fluxos de organização e acesso, coerência terminológica e desenho das estruturas de representação (Hjørland, 2002; Svenonius, 2000). A mediação de sentido, por sua vez, diz respeito aos enquadramentos interpretativos que tornam o objeto inteligível para diferentes públicos, destacam relevâncias, orientam percursos de leitura e oferecem chaves cognitivas de compreensão. Nesse ponto, as teorias dos paratextos ajudam a compreender os artefatos que circundam a obra e orientam sua recepção. Genette (1997) define paratextos como limiares que enquadram a interpretação, compreendendo elementos que apresentam, acompanham e comentam uma obra. No universo dos jogos, tais elementos incluem manuais, guias, detonados, mapas, wikis e vídeos explicativos, que não apenas explicam o jogo, mas constroem modos de leitura, destacam o que importa e sugerem percursos de ação e de entendimento. Gray (2010) amplia essa discussão ao tratar paratextos como componentes estruturais da circulação cultural contemporânea, com efeitos sobre expectativas, pertencimento e consumo. Para fins informacionais, esses aportes sustentam o argumento de que repositórios comunitários operam simultaneamente como dispositivos de mediação da informação e de mediação de sentido.

Nos estudos de jogos, a caracterização do videogame como objeto híbrido, formal e ficcional, reforça a necessidade de tratar sua documentação como parte do fenômeno. Juul (2005) descreve jogos como “meio termo” entre regras reais e mundos ficcionais, implicando que a compreensão do objeto envolve tanto estruturas formais (mecânicas, sistemas, parâmetros) quanto narrativas e convenções culturais. A análise informacional de *wikis* e guias pode, assim, observar como tais dimensões são traduzidas em campos descritivos: atributos

mecânicos (dano, comportamento, raridade), atributos narrativos (aparições, contexto) e atributos espaciais (localização, conexões). Já Aarseth (1997) contribui ao enfatizar a especificidade do texto ergódico e a participação do usuário na produção do percurso, o que ajuda a entender por que paratextos são tão centrais: eles reduzem incertezas, orientam escolhas e estabilizam conhecimento prático sobre caminhos possíveis. Bogost (2006), ao propor uma abordagem por "operações" e unidades, oferece um ponto de contato com a análise de estruturas informacionais: listas, tabelas, taxonomias e *infoboxes* podem ser tratadas como decomposições operacionais do objeto, construídas para tornar o domínio manipulável e recuperável.

A presença decisiva de comunidades na produção de informação sobre jogos pode ser enquadrada também pelas contribuições de Henry Jenkins sobre cultura participativa e convergência. Jenkins (2006) descreve a convergência como reconfiguração de fluxos entre mídias, indústrias e públicos, na qual consumidores assumem papéis ativos de produção e circulação de conteúdos. Jenkins (2009) define cultura participativa como um contexto em que barreiras à expressão e ao engajamento são reduzidas e no qual há apoio social para criação e compartilhamento. Em diálogo com esse quadro, estudos recentes sobre arquivos participativos e documentação comunitária ressaltam que processos colaborativos de registro e memória dependem de rotinas de coordenação, sustentabilidade e responsividade às práticas da comunidade (Bushey, 2023). Em repositórios comunitários, essa participação assume forma informacional: padronizam-se verbetes, consolidam-se taxonomias, estabelecem-se critérios de verificabilidade e produzem-se sínteses que podem adquirir estatuto de referência. A implicação teórica é que a organização do conhecimento nesses ambientes não pode ser entendida como simples reflexo do jogo, mas como prática coletiva de construção de memória e de acesso, na qual normas internas, reputação, rotinas de curadoria e valores comunitários interferem na forma final do registro.

Quando o foco se desloca para a preservação, os desafios próprios dos jogos digitais exigem referenciais que tratem obsolescência, dependências e autenticidade. Lowood *et al*. (2009) destacam que jogos apresentam obstáculos específicos: dependência de hardware e software, variabilidade de versões, componentes proprietários e forte relação com práticas de uso. Newman (2012) aprofunda a discussão ao analisar obsolescência, substituição e prazo de validade de videogames, indicando que a continuidade do acesso envolve não apenas manter arquivos, mas preservar condições de execução e contextos culturais. Trabalhos mais

recentes reiteram que a preservação de jogos deve considerar tanto a materialidade técnica quanto as camadas documentais, institucionais e industriais que moldam o objeto preservado (Waszkiewicz; Frelik, 2025). Ao mesmo tempo, pesquisas sobre preservação participativa vêm mostrando que mídias produzidas por usuários podem funcionar como documentação suplementar relevante para reconstituir formas de jogar e evidências de experiência, especialmente quando o acesso ao software original se torna precário (Newman *et al*., 2024). Esses argumentos legitimam o interesse em repositórios comunitários como formas de preservação por documentação: mesmo quando a execução do jogo se torna difícil, persistem descrições, mapas, listas, nomenclaturas e registros de versão que reconstroem parte do objeto para consulta e pesquisa.

Nesse ponto, os modelos normativos de preservação digital oferecem parâmetros para avaliar o que está - ou não está - presente em práticas comunitárias. O modelo *Open Archival Information System* (OAIS), normatizado pela ISO 14721, estabelece uma referência conceitual para sistemas de preservação digital, enfatizando responsabilidades, pacotes de informação, informação de representação e manutenção do entendimento ao longo do tempo (International Organization for Standardization, 2012). Já o *Preservation Metadata: Implementation Strategies* (PREMIS) define um conjunto robusto de elementos de metadados de preservação voltados a registrar objetos, eventos, agentes e direitos, de modo a sustentar rastreabilidade e gestão do ciclo preservacional (Premis Editorial Committee, 2015). Revisões recentes sobre proveniência em ambientes digitais reforçam que registros de origem, transformação e responsabilidade ampliam interpretabilidade, rastreabilidade e confiança nos dados, ainda que em domínios distintos daquele aqui analisado (Gierend *et al*., 2024). Embora comunidades raramente implementem OAIS ou PREMIS formalmente, esses referenciais funcionam como lentes analíticas: permitem observar, por exemplo, se o repositório registra proveniência (quem alterou e em que contexto), versionamento (diferenças entre edições), eventos (atualizações, correções), relações entre objetos (um item associado a uma área ou a um inimigo) e direitos de uso (licenças e restrições). A análise comparativa entre estruturas comunitárias e esses referenciais não pressupõe falha por ausência de formalização; busca, antes, identificar aproximações funcionais e lacunas relevantes para preservação e recuperação.

A integração entre organização da informação e preservação é particularmente pertinente quando se considera que metadados e categorias não servem apenas à busca

imediata; eles contribuem para a continuidade do significado. Sob a ótica de Buckland (1991), a permanência de "coisas informacionais" depende de práticas de inscrição e de reconstituição de contexto. Sob a ótica de Hjørland (2002), esse contexto é também epistemológico e comunitário: termos e categorias fazem sentido dentro de um domínio e mudam com ele. Portanto, avaliar a organização informacional de repositórios de jogos demanda atenção a critérios como estabilidade terminológica, consistência de campos descritivos, explicitação de escopo e documentação de decisões — fatores que impactam tanto o uso corrente quanto a legibilidade futura do acervo. Ao mesmo tempo, a perspectiva dos paratextos (Genette, 1997; Gray, 2010) e da cultura participativa (Jenkins, 2006, 2009) reforça que a documentação comunitária não é mero "apêndice", mas parte do modo como o objeto cultural se mantém vivo, circula e se torna pesquisável.

Em síntese, o referencial teórico articula: (a) fundamentos da Ciência da Informação sobre informação como entidade registrável e sobre princípios de organização e análise de domínio (Buckland, 1991; Hjørland, 2002; Svenonius, 2000); (b) compreensão do jogo como objeto interpretativo, ergódico e formal-ficcional, cuja inteligibilidade depende de camadas documentais e paratextuais (Aarseth, 1997; Bogost, 2006; Genette, 1997; Gray, 2010; Juul, 2005); (c) reconhecimento das comunidades como agentes de mediação, documentação e estabilização informacional em cultura participativa e em arranjos arquivísticos colaborativos (Bushey, 2023; Jenkins, 2006, 2009); e (d) referenciais consolidados de preservação digital e literatura recente sobre desafios específicos da preservação de jogos, documentação participativa e proveniência, tomados como parâmetros analíticos para práticas não institucionais (Gierend *et al*., 2024; International Organization for Standardization, 2012; Newman *et al*., 2024; Premis Editorial Committee, 2015; Waszkiewicz; Frelik, 2025). Esse conjunto sustenta uma abordagem tecnicamente ancorada para examinar como repositórios comunitários descrevem e organizam classes informacionais do domínio do jogo e em que medida tais estruturas favorecem recuperação, reutilização e memória informacional de longo prazo.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com delineamento de estudo de caso comparativo, orientado à análise de estruturas de organização do conhecimento e de registros com potencial preservacional em dois repositórios comunitários

sobre *Resident Evil 3: Nemesis* (Resident […], 1999), a *Resident Evil Wiki* (*Fandom*) e o REVIL (portal brasileiro). A opção pelo estudo de caso justifica-se por permitir exame aprofundado de um fenômeno contemporâneo em seu contexto real de ocorrência, qual seja a produção colaborativa de informação em plataformas digitais, preservando a complexidade sociotécnica do objeto e favorecendo inferências analíticas, e não estatísticas (Yin, 2015). O corpus é composto por páginas e artefatos textuais estruturados desses dois ambientes, selecionados por critérios de aderência temática direta ao jogo, cobertura do domínio, estabilidade editorial e disponibilidade de elementos de rastreabilidade. O recorte temporal compreende 2015-2025, escolhido por três razões complementares: cobre uma década suficiente para observar estabilização de padrões descritivos e rotinas de atualização; coincide, nos ambientes analisados, com marcas mais consistentes de datação, versionamento e memória editorial acessíveis ao pesquisador; e incorpora a camada documental mais recente disponível no momento da coleta, sem diluir a análise em fases muito iniciais e heterogêneas das plataformas.

A coleta de dados é documental, concentrando-se em unidades informacionais estáveis e comparáveis entre os dois repositórios: (a) *infoboxes* e seus campos, quando presentes; (b) categorias e subcategorias; (c) listas e tabelas relacionadas a itens, inimigos e áreas; (d) páginas de "guia" e "*walkthrough*" no REVIL, por funcionarem como sínteses procedurais e instrumentos de mediação orientados à ação; e (e) marcas de proveniência e versionamento, como datas de publicação/atualização, identificação de responsáveis editoriais e, quando disponível, históricos de edição e páginas de discussão. Por serem documentos digitais produzidos socialmente, tais materiais são tratados como registros que evidenciam práticas de mediação e organização do conhecimento em um domínio específico (Cellard, 2008). O procedimento de captura prevê registro da URL, data de acesso e, quando houver indicação explícita, versão consultada, além de arquivamento local dos conteúdos em formato preservável (PDF/HTML), assegurando rastreabilidade e reprodutibilidade mínima do corpus.

A análise combina duas frentes complementares. A primeira consiste em análise estrutural de representação da informação, descrevendo como cada ambiente modela entidades do domínio por meio de atributos (campos descritivos e seções padronizadas), relações (hiperligações e remissões entre páginas) e hierarquias (categorias e organização por seções). Essa etapa dialoga com princípios da organização do conhecimento, observando consistência terminológica, granularidade e critérios de diferenciação entre classes

informacionais (Hjørland, 2002; Svenonius, 2000). A segunda frente corresponde à análise de conteúdo de orientação categorial, aplicada aos campos e descritores recorrentes, buscando identificar regularidades semânticas e funcionais: por exemplo, atributos técnico-editoriais, atributos do universo ficcional, atributos de uso/estratégia e marcas de proveniência/versionamento, com categorização progressiva e validação por dupla leitura em amostra do corpus para reduzir arbitrariedades (Bardin, 2016). As categorias analíticas são definidas de modo híbrido: parte dedutiva, derivada do referencial (organização/recuperação; mediação; proveniência/versionamento), e parte indutiva, emergente do próprio material.

Para tratar a dimensão preservacional, emprega-se um cotejamento analítico entre os elementos efetivamente registrados na RE Wiki e no REVIL e referenciais consolidados de preservação digital. O modelo OAIS (ISO 14721) fornece parâmetros sobre contexto, informação de representação e requisitos para manter objetos inteligíveis ao longo do tempo (International Organization for Standardization, 2012). O PREMIS orienta a verificação da presença - ainda que informal - de informações equivalentes a eventos, agentes, objetos e relações entre objetos, associadas à rastreabilidade e à manutenção do registro informacional (Premis Editorial Committee, 2015). Em complemento, a literatura recente sobre proveniência enfatiza que a utilidade desses registros depende não apenas de sua existência, mas de sua capacidade de explicitar origem, transformação, responsabilidade e contexto de uso, fatores centrais para rastreabilidade e interpretação futura (Gierend *et al*., 2024). O objetivo desse cotejamento não é auditar as comunidades, mas identificar aproximações funcionais e lacunas relevantes para preservação por documentação e recuperação futura, considerando a especificidade dos jogos digitais e o risco de obsolescência e perda de contexto (Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012; Waszkiewicz; Frelik, 2025).

Quanto às questões éticas, o estudo utiliza materiais publicamente acessíveis; ainda assim, preserva-se a privacidade ao não expor identificadores pessoais desnecessários de editores e colaboradores, limitando-se à análise de padrões agregados e decisões documentadas nos próprios registros. Como limitações, reconhece-se que repositórios comunitários sofrem alterações contínuas, podendo ocorrer variações pós-coleta; por isso, a estratégia de arquivamento e o registro de datas de acesso são tratados como requisitos de transparência metodológica e de verificabilidade do corpus analisado.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seção apresenta a análise comparativa de dois repositórios comunitários que mediam o acesso e a memória informacional de *Resident Evil 3: Nemesis* (Resident […], 1999), a *Resident Evil Wiki* (Fandom) e o REVIL (portal brasileiro). Parte-se do pressuposto de que, no ecossistema informacional dos jogos digitais, *wikis*, guias e portais especializados não funcionam apenas como "fontes auxiliares", mas como camadas paratextuais que organizam, estabilizam e redistribuem conhecimento sobre o objeto-jogo, influenciando diretamente sua encontrabilidade, sua interpretação e sua preservação por documentação (Buckland, 1991; Genette, 1997; Gray, 2010). Assim, o foco desta seção não recai sobre avaliação estética do jogo, mas sobre os arranjos de representação (categorias, taxonomias, *infoboxes*, hiperlinks, listas e guias) e sobre os indícios de proveniência e permanência que esses ambientes oferecem.

A escolha desses dois casos atende à lógica do estudo de caso analítico, ao reunir plataformas com vocações distintas dentro de uma mesma comunidade de interesse: a *RE Wiki* se estrutura como enciclopédia hipertextual e tende a maximizar padronização e conectividade entre entidades do domínio; o REVIL opera como portal temático e centro de recursos, combinando síntese editorial, verbetes internos e guias procedurais voltados ao uso (Hjørland, 2002; Jenkins, 2009; Svenonius, 2000). A comparação permite observar como diferentes formas de mediação (enciclopédica e procedural) respondem a necessidades informacionais variadas (aprender "sobre" e aprender "como"), especialmente relevantes em objetos ergódicos, nos quais o acesso ao conteúdo depende de percurso, decisão e execução (Aarseth, 1997; Juul, 2005).

A análise é apresentada em duas subseções, uma para cada ambiente, descrevendo os principais padrões de organização do conhecimento e discutindo seus efeitos para recuperação da informação e para preservação de longo prazo. Nessa discussão, mobilizam-se referenciais de preservação digital como lentes analíticas, particularmente o modelo OAIS e o dicionário de metadados PREMIS, não para exigir conformidade normativa de iniciativas comunitárias, mas para identificar aproximações funcionais e lacunas relevantes quando se pensa em continuidade, autenticidade e rastreabilidade do registro informacional ao longo do tempo (International Organization for Standardization, 2012; Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012; Premis Editorial Committee, 2015). Com isso, pretende-se evidenciar como esses

repositórios contribuem para a memória informacional de um jogo clássico e quais limites estruturais e preservacionais emergem de sua dependência de plataformas, rotinas editoriais e dinâmicas comunitárias.

4.1 RE Wiki (*Fandom*)

A análise da *Resident Evil Wiki* (*Fandom*) evidencia um arranjo informacional orientado a enciclopédia e interligação semântica, com forte ênfase em padronização de páginas (*templates*) e em granularidade na descrição de entidades do domínio (jogos, personagens, armas, inimigos e locais). A página dedicada a *Resident Evil 3: Nemesis* funciona como "nó central" do subdomínio do jogo: reúne metadados editoriais (desenvolvedora, direção, produção, plataformas), informações de publicação e seções temáticas (enredo, jogabilidade, desenvolvimento/*marketing*, recepção, créditos, galeria). Esse desenho corresponde a uma estratégia típica de representação facetada, na qual atributos técnicos e históricos convivem com resumos narrativos e com links para entidades relacionadas, favorecendo múltiplos caminhos de recuperação (Hjørland, 2002; Svenonius, 2000). No material observado, a própria *infobox* explicita dados de produção e circulação do jogo (ex.: plataforma, gênero, modo de jogo e datas de lançamento), evidenciando uma curadoria voltada à consulta rápida e à consolidação de fatos (Resident Evil Wiki, [2026a]).

Sob a ótica da Ciência da Informação, esse tipo de página opera como "informação como coisa": um objeto informacional estável que agrega registros diversos sobre o jogo e os torna tratáveis e recuperáveis (Buckland, 1991). A estabilidade, contudo, não deriva apenas do conteúdo textual, mas do uso de estruturas previsíveis (campos e seções) e de uma arquitetura hipermidiática que encadeia páginas e classes. Na prática, a *RE Wiki* transforma um objeto cultural interativo, cuja experiência depende de execução, contexto e percurso, em um conjunto de registros documentais passível de navegação e referência. Essa transformação aproxima-se do que Genette (1997) descreve como função dos paratextos: artefatos que enquadram a obra, orientam leituras e fornecem chaves interpretativas. Aqui, a infobox e as seções padronizadas funcionam como paratextos sistemáticos: determinam "o que é relevante" na descrição de um jogo e quais dimensões devem ser tornadas visíveis.

A página *Nemesis-T Type* reforça o padrão de decomposição do domínio em entidades com autonomia semântica (inimigo como "item informacional" com identidade própria),

detalhando origem, variações e relações com projetos e organismos ficcionais (ex.: "*Nemesis Project*", "NE-α" e "T-103"). Esse estilo de registro traduz o objeto em unidades e operações, no sentido de torná-lo manipulável por partes e conexões (Bogost, 2006). Ao mesmo tempo, ao organizar a informação sobre *Nemesis* como um "tipo" (classe) e não apenas como um personagem, a wiki sugere um modo de classificação que aproxima a entidade de um catálogo técnico-biológico interno ao universo ficcional, favorecendo a distinção entre instâncias e modelos (Resident Evil Wiki, [2026b]).

Do ponto de vista de recuperação, dois aspectos se destacam. Primeiro, a separação entre página de "jogo" e página de "entidade" (*Nemesis*) reduz ambiguidade e aumenta precisão na busca: informações sobre narrativa e publicação concentram-se no jogo, enquanto descrições biológicas/funcionais concentram-se no inimigo. Além disso, as hiperligações internas conectam termos técnicos e páginas sobre personagens, inimigos e localidades, compondo uma rede de relações que amplia os percursos de navegação no domínio (Hjørland, 2002). Em termos de mediação informacional, isso se alinha à lógica de convergência e participação: o conhecimento é distribuído, mas integrado por links e convenções compartilhadas, produzindo uma "cartografia" comunitária do universo narrativo e de seus elementos (Jenkins, 2006, 2009).

Quanto à dimensão de preservação por documentação, a *RE Wiki* oferece sinais de cuidado com permanência informacional, embora não configure um repositório preservacional formal. A presença de metadados de produção, datas, plataformas e seções sobre desenvolvimento e recepção sugere uma preocupação em registrar contexto histórico e de circulação — elementos centrais para manter inteligibilidade futura (International Organization for Standardization, 2012). Ainda assim, do ângulo do PREMIS, não se observam, de forma explícita nas páginas consultadas, componentes típicos de metadados de preservação (eventos preservacionais, agentes com papéis preservacionais, direitos/condições de uso vinculados ao objeto, descrição sistemática de versão do próprio "documento *wiki*"). O que existe é um equivalente funcional parcial: a plataforma dispõe de histórico e autoria editorial, mas esses dados aparecem mais como controle de edição do que como metadados estruturados com finalidade preservacional (Premis Editorial Committee, 2015). Em síntese, a RE Wiki tende a maximizar completude enciclopédica e conectividade semântica, o que fortalece recuperação e contextualização; por outro lado, preservação de longo prazo permanece dependente do ecossistema da plataforma e de suas políticas, tema

sensível na preservação de jogos e de seus paratextos digitais (Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012).

4.2 REVIL (portal brasileiro)

A análise do *REVIL* revela uma estratégia informacional distinta: em vez de priorizar um formato enciclopédico universalista, o portal atua como hub temático e guia de uso, combinando síntese contextual, navegação por seções e conteúdos práticos (detonados, dicas, recortes multimídia). A página "*Resident Evil 3: Nemesis*" organiza o acesso por macro-seções (análise, personagens, inimigos, armas, detonados, dicas, "*The Mercenaries*", versões diferentes, epílogos, arquivos traduzidos e imagens) e explicita uma atualização editorial ("última atualização da seção") associada a um responsável nominal (REVIL, 2020). Isso sugere uma curadoria mais próxima de um portal editorial especializado, em que a organização não busca cobrir exaustivamente todas as facetas, mas oferecer caminhos de consulta orientados ao interesse do público.

Essa orientação impacta diretamente a forma de representação. Enquanto a *RE Wiki* tende à decomposição do domínio em verbetes autônomos e sistematicamente interligados, o REVIL estrutura o domínio por "camadas de consumo informacional": primeiro uma visão geral e contextual (descrição do jogo e seus diferenciais), depois blocos de aprofundamento prático e narrativo. O texto de apresentação destaca elementos como decisões em momentos críticos, combinações de pólvoras, esquiva e mira automática, compondo um quadro interpretativo que aproxima o leitor da experiência. Em termos de paratextos, esse material opera como um guia de leitura e de ação: seleciona aspectos que merecem atenção, enfatiza variações e incentiva rejogabilidade, alinhando-se ao papel de paratextos na orientação da recepção (Genette, 1997; Gray, 2010).

No que concerne à mediação da informação, o *REVIL* se aproxima de uma lógica de comunidade especializada de longa duração, declarando-se obra coletiva gerenciada por fãs. Esse ponto é relevante porque, em cultura participativa, a produção de conhecimento por fãs tende a combinar expertise acumulada, normas internas e uma agenda de acesso (Jenkins, 2009). A página de guias (*walkthrough*) ilustra bem essa mediação: apresenta instruções sequenciais, referência itens por nome (inclusive em inglês, em alguns casos), descreve escolhas do jogo e suas consequências, e orienta estratégias situacionais (REVIL, [2011]). Sob

a lente da Ciência da Informação, trata-se de um documento orientado à ação, cujo valor informacional reside menos em "fato enciclopédico" e mais em procedimento e contexto de uso. Jogos digitais, por sua natureza ergódica, demandam justamente esse tipo de conhecimento operacional: como progredir, quais condições desencadeiam eventos, quais objetos são necessários e em que ordem (Aarseth, 1997).

Essa diferença de finalidade aparece também na granularidade e na padronização. No guia, há forte detalhamento de percurso, mas menor ênfase em normalização terminológica, controle de atributos e consistência taxonômica (elementos mais característicos de enciclopédias *wiki*). Ainda assim, o texto revela padrões informacionais que podem ser analisados como "estrutura latente": recorrência de entidades (itens-chave, locais, escolhas), presença de condições ("caso tenha pegado…", "se estiver no modo *Hard*…") e associação entre evento e recompensa. Isso sugere um modelo mental de domínio baseado em regras e estados, coerente com a dimensão "real" do jogo, no sentido de Juul (2005), em que decisões e sistemas formais determinam trajetórias possíveis. O guia, portanto, funciona como uma camada de representação do "sistema-jogo", traduzindo regras e contingências em linguagem procedural.

Quando se observa o *REVIL* "*Wiki*" (subdomínio interno do portal), a página "*Nemesis T-Type*" apresenta traços mais próximos de um verbete enciclopédico, com data explícita de publicação (REVIL, 2015a). Ela descreve origem, finalidade e componentes (T-Vírus, NE-alpha), oferecendo uma síntese técnica-interna ao universo narrativo. Comparativamente, a *RE Wiki* tende a aprofundar classificações e relações transversais (projetos, laboratórios, variações e aparições), enquanto o *REVIL wiki* enfatiza inteligibilidade para o público brasileiro, com linguagem mais direta e foco em explicar motivação e funcionamento do inimigo. O mesmo padrão aparece em "*Jill Valentine*", que traz um perfil com atributos biográficos e uma narrativa cronológica, também datada de 2015 (REVIL, 2015b).

Do ponto de vista de organização do conhecimento, isso indica que o REVIL opera com um modelo híbrido: (i) um portal central com curadoria e navegação temática; (ii) um conjunto de verbetes wiki internos com datas e estrutura própria; e (iii) artefatos procedurais (guias) voltados a performance do usuário. Essa hibridização tem vantagens informacionais claras: atende diferentes intenções de busca (aprender "sobre" vs. aprender "como fazer"), combinando perspectiva enciclopédica e procedural. Em termos de recuperação, porém, o desempenho depende de como o portal indexa e cruza esses conteúdos; quando a interligação é forte, a encontrabilidade melhora; quando a ligação é fraca, o usuário pode ficar

restrito a uma navegação por menus e páginas longas, reduzindo a exploração por relações semânticas (Hjørland, 2002; Svenonius, 2000).

Na dimensão preservacional, o REVIL apresenta um elemento relevante: a explicitação de datas e, em alguns casos, de responsabilidade editorial ("última atualização"), o que contribui para proveniência mínima e para avaliação de atualidade do registro (REVIL, 2015a, 2015b, 2020). Em contraste com wikis em plataformas externas, esse controle pode facilitar políticas próprias de preservação e manutenção. Ainda assim, do ângulo de OAIS/PREMIS, permanece a ausência de metadados preservacionais formais e de estratégias explícitas sobre versionamento, eventos e direitos associados aos objetos informacionais (International Organization for Standardization, 2012; Premis Editorial Committee, 2015). Em um cenário de obsolescência e volatilidade dos ecossistemas digitais, a permanência de portais e de suas bases depende de continuidade institucional e de práticas de arquivamento, tema amplamente discutido na preservação de jogos (Lowood *et al*., 2009; Newman, 2012).

Comparando os dois ambientes, emergem dois modelos complementares de mediação e organização. A *RE Wiki* maximiza padronização, conectividade e decomposição do domínio, favorecendo recuperação por entidades e relações, com vocação enciclopédica (Resident Evil Wiki, [2026a], [2026b]). O REVIL, por sua vez, maximiza curadoria temática e orientação à experiência, articulando síntese, guias e verbetes internos (REVIL, [2011]; 2015a, 2020). Em termos informacionais, a *RE Wiki* se aproxima de um "catálogo em rede" do domínio, enquanto o REVIL se aproxima de um "centro de recursos" para leitura, aprendizado e execução. Esses modelos não competem necessariamente; podem ser entendidos como componentes de um ecossistema de memória e acesso, típico da cultura participativa, em que diferentes plataformas cumprem papéis distintos na circulação do conhecimento (Jenkins, 2006, 2009).

Por fim, os resultados reforçam uma implicação central para a Ciência da Informação: a preservação de jogos digitais e de seus contextos não se reduz à conservação do software executável. O que se preserva, em larga medida, é um conjunto de registros e representações que sustentam a inteligibilidade do objeto e sua reapropriação futura: metadados, descrições, taxonomias, guias, mapas e narrativas comunitárias (Buckland, 1991; Lowood *et al*., 2009). Em um caso como *Resident Evil 3: Nemesis*, repositórios comunitários constituem camadas indispensáveis de memória, mas também carregam riscos: dependem de plataformas, de políticas editoriais e de continuidade de comunidades. A discussão aponta, portanto, para a

pertinência de investigar estratégias de documentação e de metadados preservacionais "mínimos" aplicáveis a repositórios comunitários, de modo a aproximar práticas sociais de referenciais consolidados sem desconsiderar o caráter participativo e situado desses ambientes (Hjørland, 2002; International Organization for Standardization, 2012; Premis Editorial Committee, 2015).

5 CONCLUSÃO

À luz do objetivo de analisar comparativamente a *Resident Evil Wiki* (*Fandom*) e o REVIL, conclui-se que os repositórios comunitários são peças-chave para manter viva a memória informacional de jogos digitais clássicos. No caso de *Resident Evil 3: Nemesis* (PS1), esses ambientes funcionam como infraestruturas de mediação: organizam conteúdos, estabilizam nomenclaturas e oferecem rotas de acesso ao conhecimento sobre o jogo - não apenas como entretenimento, mas como objeto documentável e pesquisável.

Na *RE Wiki*, o achado mais consistente foi a força do modelo enciclopédico em rede. A padronização por *templates*, a presença de *infoboxes* e a *hiperligação* intensa favorecem a recuperação por múltiplos caminhos e a decomposição do domínio em entidades interconectadas (jogo, inimigos, personagens e locais). Isso torna a navegação mais precisa e comparável. Em contrapartida, a permanência do acervo depende fortemente do ecossistema da plataforma: mudanças de política, instabilidades e reconfigurações podem afetar a durabilidade de páginas e links, mesmo quando há histórico editorial.

No REVIL, destacou-se um modelo híbrido e orientado ao uso. A curadoria por seções e a presença de guias/*walkthrough* traduzem o jogo em procedimentos, condições e decisões, oferecendo um tipo de informação operacional difícil de encontrar em formatos estritamente enciclopédicos. Também se observou a vantagem de marcas editoriais explícitas em parte do conteúdo (datas e atualização), que ajudam a estimar atualidade e a identificar responsabilidade. Como ponto de atenção, a padronização descritiva é menos uniforme do que em uma wiki enciclopédica, o que pode reduzir consistência terminológica e dificultar a recuperação por relações quando a navegação se concentra em menus e páginas extensas.

Em conjunto, os resultados indicam que a documentação comunitária preserva o jogo por duas vias complementares: uma via "enciclopédica", centrada em entidades e relações, e uma via "procedural", centrada em ações e condições de execução. O principal limite comum

está no caráter pouco sistemático de requisitos preservacionais de longo prazo, como versionamento explícito, escopo editorial formalizado, registro consistente de mudanças e estratégias de estabilidade de referência. Isso não diminui o valor dos repositórios; apenas explicita vulnerabilidades típicas de acervos digitais sustentados por plataformas e rotinas comunitárias.

Entre as limitações do estudo, ressalta-se o recorte do corpus a um conjunto específico de páginas, adequado ao aprofundamento analítico, mas insuficiente para representar toda a diversidade interna de cada ambiente. Soma-se a natureza dinâmica dos repositórios, que podem ser alterados após a coleta, e a ausência de métricas organizacionais internas mais amplas (por exemplo, estatísticas completas de contribuição e políticas de curadoria detalhadas), o que restringe análises longitudinal e institucional.

Como recomendações, pesquisas futuras podem ampliar o corpus, incorporar análise longitudinal de históricos editoriais e realizar avaliações de encontrabilidade (tarefas de busca) e estudos com usuários. No plano aplicado, recomenda-se que repositórios comunitários adotem um núcleo mínimo de boas práticas: padronização de campos essenciais (plataforma, versão, nomenclaturas), registro consistente de datas e responsáveis quando possível, documentação de escopo e critérios editoriais, além de medidas de estabilidade (URLs permanentes, espelhamento e arquivamento periódico de páginas-chave). Essas ações elevam a resiliência do acervo e fortalecem sua função como memória informacional de longo prazo para jogos digitais clássicos.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/265941. Acesso em: 1 mar. 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BOGOST, Ian. **Unit operations**: an approach to videogame criticism. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006. Disponível em: https://philpapers.org/rec/BOGUOA. Acesso em: 2 mar. 2026.

BUCKLAND, Michael K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, p. 351-360, June 1991. DOI: https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(199106)42:5%3C351::AID-ASI5%3E3.0.CO;2-3. Disponível em: https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/%28SICI%291097-

4571%28199106%2942%3A5%3C351%3A%3AAID-ASI5%3E3.0.CO%3B2-3. Acesso em: 2 mar. 2026.

BUSHEY, Jessica. A participatory archives approach to fostering connectivity, increasing empathy, and building resilience during the COVID-19 pandemic. **Heritage**, San José, v. 6, n. 3, p. 2379-2393, Feb. 2023. DOI: https://doi.org/10.3390/heritage6030125. Disponível em: https://www.mdpi.com/2571-9408/6/3/125. Acesso em: 21 maio 2026.

CELLARD, André. A análise documental. *In*: POUPART, Jean *et al*. **A pesquisa qualitativa**: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 295-316. Disponível em: https://pt.scribd.com/document/522749043/POUPART-Jean-Et-Alii-a-Pesquisa-Qualitativa-Enfoques-Epistemologicos-e-Metodologicos. Acesso em: 2 mar. 2026.

GENETTE, Gérard. **Paratexts**: thresholds of interpretation. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. Disponível em: https://books.google.com/books/about/Paratexts.html?id=AmWhQzemk2EC. Acesso em: 3 mar. 2026.

GIEREND, Kerstin; KRÜGER, Frank; GENEHR, Sascha; HARTMANN, Francisca; SIEGEL, Fabian; WALTEMATH, Dagmar; GANSLANDT, Thomas; ZELEKE, Atinkut Alamirrew. Provenance information for biomedical data and workflows: scoping review. **Journal of Medical Internet Research**, v. 26, e51297, Aug. 2024. DOI: https://doi.org/10.2196/51297. Disponível em: https://www.jmir.org/2024/1/e51297/. Acesso em: 21 maio 2026.

GOLDER, Scott A.; HUBERMAN, Bernardo A. Usage patterns of collaborative tagging systems. **Journal of Information Science**, v. 32, n. 2, p. 198-208, Apr. 2006. DOI: https://doi.org/10.1177/0165551506062337. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0165551506062337. Acesso em: 3 mar. 2026.

GRAY, Jonathan. **Show sold separately**: promos, spoilers, and other media paratexts. New York: New York University Press, 2010. Disponível em: https://nyupress.org/9780814731956/show-sold-separately/. Acesso em: 3 mar. 2026.

HJØRLAND, Birger. Domain analysis in information science: eleven approaches – traditional as well as innovative. **Journal of Documentation**, v. 58, n. 4, p. 422-462, Aug. 2002. DOI: https://doi.org/10.1108/00220410210431136. Disponível em: https://www.emerald.com/jd/article-abstract/58/4/422/208322/Domain-analysis-in-information-scienceEleven?redirectedFrom=fulltext. Acesso em: 4 mar. 2026.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 14721:2012**: Space data and information transfer systems. Open archival information system (OAIS) — reference model, Issue 2. Geneva: ISO, 2012. Disponível em: https://www.iso.org/standard/57284.html. Acesso em: 4 mar. 2026.

JENKINS, Henry. **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. Chicago: The MacArthur Foundation, 2009. Disponível em: https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf. Acesso em: 5 mar. 2026.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005. Disponível em: https://mitpress.mit.edu/9780262516518/half-real/. Acesso em: 5 mar. 2026.

LOWOOD, Henry; MONNENS, Devin; VOWELL, Zach; RUGGILL, Judd Ethan; MCALLISTER, Ken S.; ARMSTRONG, Andrew. Before it's too late: a digital game preservation white paper. **American Journal of Play**, v. 2, n. 2, p. 139-166, Fall 2009. Disponível em: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1069232.pdf. Acesso em: 5 mar. 2026.

NEWMAN, James. **Best before**: videogames, supersession and obsolescence. London: Routledge, 2012. DOI: https://doi.org/10.4324/9780203144268. Disponível em: https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203144268/best-james-newman. Acesso em: 6 mar. 2026.

NEWMAN, Michele; FAVORS, Drew; KOUGHAN, Lane; LEE, Jin Ha. Participatory media and game preservation: a taxonomy of YouTube game-related content. **Proceedings of the Association for Information Science and Technology**, v. 61, n. 1, p. 277-289, Oct. 2024. DOI: https://doi.org/10.1002/pra2.1027. Disponível em: https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pra2.1027. Acesso em: 21 maio 2026.

PREMIS EDITORIAL COMMITTEE. **PREMIS data dictionary for preservation metadata**. Version 3.0. Washington, DC: Library of Congress, 2015. Disponível em: https://www.loc.gov/standards/premis/v3/premis-3-0-final.pdf. Acesso em: 6 mar. 2026.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS. [S. l.]: Capcom, 1999. 1 CD-ROM (PlayStation).

RESIDENT EVIL WIKI. **Nemesis-T Type**. [2026b]. Disponível em: https://residentevil.fandom.com/wiki/Nemesis-T_Type. Acesso em: 6 mar. 2026.

RESIDENT EVIL WIKI. **RE_3_PS_NTSC.jpg**: capa de Resident Evil 3: Nemesis (PS1, NTSC). 1 jun. 2023. 1 imagem, color. Disponível em: https://static.wikia.nocookie.net/residentevil/images/d/dc/RE_3_PS_NTSC.jpg/revision/latest?cb=20230601161231. Acesso em: 8 mar. 2026.

RESIDENT EVIL WIKI. **Resident Evil 3:** Nemesis. [2026a]. Disponível em: https://residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_3:_Nemesis. Acesso em: 6 mar. 2026.

REVIL. **Guias:** Resident Evil 3. [2011]. Disponível em: https://residentevil.com.br/resident-evil-3/guias/. Acesso em: 7 mar. 2026.

REVIL. **Jill Valentine**. 9 jul. 2015b. Disponível em: https://residentevil.com.br/wiki/jill-valentine/. Acesso em: 7 mar. 2026.

REVIL. **Nemesis T-Type**. 15 jul. 2015a. Disponível em: https://residentevil.com.br/wiki/nemesis-t-type/. Acesso em: 7 mar. 2026.

REVIL. **Resident Evil 3:** Nemesis. 2020. Disponível em: https://residentevil.com.br/resident-evil-3/. Acesso em: 7 mar. 2026.

SVENONIUS, Elaine. **The intellectual foundation of information organization**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.

WASZKIEWICZ, Agata; FRELIK, Paweł. Video game preservation and its challenges. **Przegląd Kulturoznawczy**, n. 1, p. 28-43, 2025. DOI: 10.4467/20843860PK.25.004.21566. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/393426766_Video_Game_Preservation_and_Its_Challenges. Acesso em: 21 maio 2026.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Como citar o artigo

CRUZ, Luis Otávio Vilela da. Organização e preservação da informação sobre Resident Evil 3: Nemesis (PS1) em repositórios comunitários: análise comparativa da RE Wiki e do REVIL. **Revista Informação na Sociedade Contemporânea**, Natal, RN, v. 10, p. e43199, 2026. DOI: https://doi.org/10.21680/2447-0198.2026v10n1ID43199.

Editora de seção

Dra. Raimunda Fernanda dos Santos