


## O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”

**Albano Francisco Schmidt**


Doutorando em Patrimônio Cultural e Sociedade, Universidade da Região de Joinville (Univille), Joinville, Santa Catarina, Brasil

 <https://orcid.org/0000-0001-8938-3623>

E-mail: [albano\\_s@terra.com.br](mailto:albano_s@terra.com.br)

**Luana de Carvalho Gusso**


Universidade da Região de Joinville (Univille), Joinville, Santa Catarina, Brasil

 <https://orcid.org/0000-0003-0408-489X>

E-mail: [lu\\_anarcavalho@uahoo.com.br](mailto:lu_anarcavalho@uahoo.com.br)

**Mariluci Neis Carelli**

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

 <https://orcid.org/0000-0002-0107-383X>

E-mail: [mariluci.carelli@gmail.com](mailto:mariluci.carelli@gmail.com)

**Resumo:** O presente artigo propõe uma revisão da literatura no campo dos jogos, abordando dois clássicos autores do século XX – Huizinga (*Homo ludens*) e Caillois (Os jogos e os homens), até as recentes teses acerca da temática no Brasil - com ênfase após o crescimento expressivo do estudo dos jogos, ocorrido em 2010. Os campos do patrimônio e dos jogos podem ser correlacionados no que tange à forma como os jogos acabaram por moldar as várias dimensões culturais. Busca-se a validação de uma nova categoria de jogos, preliminarmente nominados de “jogos funcionais”: jogos que têm imbuídos em si uma função que ultrapassa a ludicidade, permitindo a vivência patrimonial marcada pelo lúdico-social, colocando os jogadores em um estado de grande imersão. Deste modo, busca sensibilizar os pesquisadores contemporâneos acerca das áreas de interação entre o patrimônio e os jogos, permitindo que reflexões sejam feitas a partir desse encontro interdisciplinar.

**Palavras-chave:** Patrimônio cultural; Jogos funcionais; Cultura.

### **Cultural heritage and games: a literature review for the possible creation of the category “functional games”**

**Abstract:** We propose a literature review in the field of games, addressing two classic authors of the twentieth century - Huizinga (*Homo ludens*) and Caillois (*Games and men*), until the recent theses on the theme in Brazil - with emphasis after the growth in scientific production that took place in 2010. The fields of heritage and games can be correlated in terms of how games had eventually shaped the various cultural dimensions. The aim is to validate a new category of games, preliminarily called “functional games”: games that would have imbued themselves with a function that goes beyond playfulness, allowing the social-play heritage experience, placing gamers in a state of significantly immersion. The purpose of the work is to sensitize recent researchers about the areas of interaction between heritage and games, allowing for deeper reflections to be made from this interdisciplinary gathering.

**Keywords:** Cultural Heritage; Functional games; Culture.

**Texto recebido em: 23/03/2020**

**Texto aprovado em: 19/06/2020**

## **Introdução**

Os seres humanos, além de serem gregários por natureza, são também jogadores. E há séculos jogam, seja como passatempo, seja com algum objetivo além do jogo em si. Jogavam seus jogos de guerra; jogavam para ensinar as crianças a moldarem seus comportamentos; jogavam como forma de interação social. É visível o expressivo crescimento do jogo no meio social, desde o mais singelo *Candy Crush* em uma tela de celular, gratuito e desinteressado, até os mais caros e elaborados jogos de tabuleiro, que chegam a custar centenas de reais e demandam horas e mais horas de preparação prévia.

Os jogos, ao se pensar em uma categoria própria, desempenham funções que podem ir além de passar o tempo, de serem lúdicos. Em plataformas de ensino a distância, cada vez mais, são utilizados para disseminar conhecimento. Nos ambientes empresariais, são trabalhados na gestão de pessoas. No campo do patrimônio, podem ser pensados como catalizadores da experiência patrimonial.

A abordagem dos jogos no campo do patrimônio permite muitas indagações e, o ponto de partida deste estudo, tendo um viés exploratório, busca contribuir para uma interessante problemática, até então pouco discutida no âmbito de trabalhos de doutoramento (teses), como faz crer a busca realizada no repositório de teses e dissertações da CAPES até o ano de 2020. Os caminhos iniciais são necessários para estabelecer sua abordagem na área e, nesse desiderato, o presente artigo tem como norte a seguinte organização: um levantamento inicial do estado da arte do campo dos jogos, analisando-se a produção mais recente acerca da temática; na sequência, uma abordagem histórica, contextualizando os dois principais autores do século XX sobre o tema (Huizinga e Caillois), para, então, esmiuçar as teses do ano de 2018 produzidas com esse escopo. Foram selecionados dois autores clássicos e quatro contemporâneos para compor essa paisagem do Estado da Arte. Ao final, são tecidas algumas considerações sobre os possíveis rumos a serem seguidos pelos pesquisadores.

**O estado da arte do campo dos jogos e sua intersecção com o patrimônio cultural**

Em primeiro lugar, é importante que se estabeleça que a abordagem aqui trazida leva em consideração as noções de campo e autonomia como proposta por Bourdieu (2004), em que campo é pensado como espécie de microcosmo dotado de certa autonomia, com leis e regras específicas, aberto e em tensão com um espaço social mais amplo. A própria noção de campo pode ser vista como um jogo: um lugar de luta entre os agentes que o integram, que buscam conquistar ou manter suas posições. A analogia com o xadrez é clara: os agentes – indivíduos ou instituições - dispõem de uma certa quantidade de recursos (peões no xadrez, capitais para Bourdieu) que podem mobilizar a seu favor, na disputa por hegemonia de um determinado espaço. Diferentes agentes dispõem de diferentes posições hierárquicas, possuindo, como no xadrez, um número possível e dispar de jogadas. Devem obedecer às regras desse local, pois o conceito necessariamente precisa ser encarado de maneira relacional: os objetos, fenômenos e agentes estão em constante interação e movimentação. Todo campo são forças em tensão e “um campo de lutas para conservar ou transformar esse campo de forças” (BOURDIEU, 2004, p. 22-23).

As ciências, na visão bourdieuiana, lutam para estabelecer-se e consolidar-se, cada qual defendendo seu feudo, sua área de influência (PEREIRA, 2015). É por esse motivo que a principal batalha inicial de um campo científico é a batalha por autonomia. Por esse motivo, também, é que a abordagem interdisciplinar causa certa resistência pelos membros de um campo consolidado, uma vez que busca colocar em diálogo agentes que, inercialmente, permaneceriam afastados.

Busca-se aqui fomentar esse contato, para tanto realizou-se um levantamento do atual panorama do campo dos jogos e sua intersecção com o patrimônio cultural, optou-se por uma metodologia de dupla verificação, apta a ampliar os horizontes acerca do tema proposto. A primeira parte da sondagem foi realizada junto à plataforma de Teses e Dissertações da CAPES<sup>1</sup>. A fim de não excluir nenhuma ocorrência nessa primeira abordagem, utilizou-se a expressão “jogos” no campo de busca aberto.

A primeira constatação que se pode fazer é que 2000 parece ser o ano do grande despertar para o tema da relevância dos jogos em seus múltiplos vieses. Até essa data, o número de publicações encontrado foi inferior a 100 ocorrências por

ano. Dado pouco expressivo, ao se considerar o montante da produção nacional a cada ano, que foi de 20.220 em 1999 – em que 2,02% de todas as teses e dissertações, de alguma forma, os pesquisadores utilizaram a expressão “jogos” em seus textos. Aponta-se que significativo percentual dessa amostra referiu a aplicação da teoria dos jogos à área da Matemática e da Economia, ou seja, absolutamente fora do campo das ciências humanas e sociais.

A partir da virada do milênio, vê-se um expressivo crescimento da macro produção de conhecimento no Brasil, com o número total de trabalhos acadêmicos saltando de 23.684 para 88.970 em 2018 (último ano com os números oficiais fechados pela CAPES). Uma ampliação da ordem de 375% em 8 anos. É preciso frisar que esse crescimento foi possível com investimentos inferiores a 6% do PIB, ainda muito abaixo dos 10% legalmente previstos pelo Plano Nacional de Educação de 2014. Procedentes e cada vez mais vivas as críticas trazidas por Schmidt (2015) e por Schmidt e Gonçalves (2015) que o volume investido é inferior ao legal e muito inferior ao necessário para recompor o déficit educacional nacional; e diretamente atrelado ao ponto anterior, o montante investido especificamente em produção científica – R\$25 milhões em 2013 – é baixo, frente às demandas de desenvolvimento brasileiras.

Mesmo nesse cenário adverso, no ano 2018, foram catalogados 1008 trabalhos nos quais aparecia a palavra “jogos” na plataforma CAPES. Apesar de o percentual ter diminuído – de 2% para 0.8% - a abrangência e diversidade dos trabalhos aumentou de maneira significativa. Praticamente, todas as grandes áreas do conhecimento agora debatem, de uma forma ou de outra, a questão dos jogos – seja em seu viés lúdico, seja em viés econômico com a Teoria dos Jogos (SCHMIDT, 2015), seja como ferramental para a educação.

Apurando-se mais a busca, realizou-se novo recorte, desta vez a abranger apenas as teses dos anos 2018 e 2019, de modo a permitir uma avaliação somente dos trabalhos mais recentes sobre a temática, resultando em 225 trabalhos. As 100 primeiras ocorrências, devido a sua possível pertinência temática, foram brevemente avaliadas, com a leitura de seus resumos.

Nessa triagem inicial, foram selecionados quatro escritos relevantes para a pesquisa proposta: “Por uma Cidade Brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo”, de Fernanda Stein, defendida na Universidade Federal de Pelotas, na área de Educação Física; “Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico-cultural”, de Michelena Munhoz,

defendida na Universidade Federal do Paraná, na área de Design; “Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico”, de Annye Tessaro, defendida na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, na área de Tecnologias da inteligência e design digital; e, por fim, “Comportamento hipercultural associado ao hábito de jogar videogames comerciais e sua relação com os traços de personalidade sugeridos pelo sistema de facções da série divergente: Um estudo do impacto do engajamento em videogames sobre desempenho acadêmico e carreira de estudantes de Administração de Empresas”, de Jaélison Souza, defendida na Universidade Federal de Pernambuco, na área de Administração.

Na sequência, utilizou-se, como parâmetro de busca, o termo “*serious games*”, a fim de afunilar ainda mais a aderência temática, uma vez que esse é o termo corrente, na língua inglesa, para designar jogos que tenham algum propósito além da mera ludicidade. Neste artigo, propõe-se a substituição do termo “*serious games*” ou “jogos sérios” por “jogos funcionais”, uma vez que este termo mais se adequa à realidade dos jogos, sendo eles, simultaneamente, lúdicos e portadores de uma função definida, como se verá no decorrer da exposição. Com essa nova palavra-chave, retornaram 127 ocorrências, sendo 22 teses. Mantendo-se os parâmetros iniciais, as mesmas 4 teses adrede elencadas foram encontradas. Como validação adicional, utilizaram-se, conjuntamente, os termos “jogos” e “*serious games*”, tendo retornado 1010 ocorrências, das quais 226 teses. Sem surpresas, mantiveram-se as 4 ocorrências selecionadas.

A fim de averiguar a inediticidade do termo “jogos funcionais” para designar essa grande e específica área do conhecimento, realizou-se uma última checagem, desta vez com o termo em comento. A plataforma da CAPES retornou com zero teses ou dissertações que utilizassem a nomenclatura ora proposta, o que denota, ao menos como ponto de partida, um espaço vazio a ser ocupado pela pesquisa de tese na qual este artigo se baseia.

Dando sequência à construção do estado da arte, buscou-se, nos treze principais programas nacionais de pós-graduação voltados à área do patrimônio<sup>2</sup>, se há trabalhos de doutoramento<sup>3</sup> sobre a temática dos jogos. O resultado foi que nenhum desses programas está, atualmente, trabalhando na interseção dos jogos com o patrimônio cultural. Desse modo, ao menos no Brasil, o tema ora proposto, arrimado na dupla verificação realizada – na plataforma da CAPES e no repositório específico de cada programa – poderia identificar a hipótese de uma problemática inovadora, que poderá servir de início de pesquisas mais aprofundadas no futuro.

A verificação realizada permite caracterizar a presente pesquisa como de vanguarda e, pelo mesmo motivo, exploratória (PIOVESAN, 1995) da temática. Caberá tecer as tramas que ligarão o campo do patrimônio cultural ao ferramental proposto pelos jogos. Encontrado o espaço vazio, sempre se retornará à pergunta norteadora do trabalho: é possível pensar o campo do patrimônio cultural e a interface com os jogos? Não se pretende, no escopo de um artigo introdutório como este, encontrar respostas conclusivas a essa indagação, de todo complexa. O que se busca é, tão somente, levar a reflexão dessa possibilidade. *Prima facie*, em uma análise perfunctória e passível de rápida superação teórica posterior, parece ser positiva a resposta, ainda que embrionária, pois o escopo interdisciplinar atinente ao tema já aparece pulsante na revisão de literatura proposta. Falta, talvez, a audácia de se perscrutar no campo de conhecimento tangente, jornada sempre temerária, mas, possível.

### **1. Os principais pensadores do campo dos jogos: do histórico ao pragmático, as aplicações práticas.**

Da avaliação preliminar das teses selecionadas anteriormente, três obras foram elencadas como referências propedêuticas da área dos jogos: “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*”, de Johan Huizinga, publicado originalmente em 1938, sendo a referência mais antiga a tratar dos jogos na contemporaneidade; “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem”, de Roger Caillois, de 1967, basicamente uma crítica à obra de Huizinga, busca ainda sua modernização; por fim, a tese de doutoramento de Rafael Savi, defendida no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, em 2011, sendo um marco teórico atual da temática.

Huizinga (2014) tem uma obra clássica acerca do tema dos jogos, cujos escritos iniciais remontam a 1903. Em sua visão, a evolução do hominídeo de *homo faber* para *homo sapiens* teria chegado, no último milênio, à designação de *homo ludens*, já que “mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana” (HUIZINGA, 2014, p. 1). O jogo está presente em várias atividades humanas e apresenta a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve, como elemento DA cultura e não NA cultura. A cultura pressupõe uma sociedade humana constituída, mesmo em suas definições mais frouxas. Contudo, a natureza e os animais não esperaram que os homens os iniciassem nos jogos, nas atividades lúdicas. “É-nos possível afirmar, com

segurança, que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens.” (HUIZINGA, 2014, p. 3). E amplia: o jogo vai além do fenômeno fisio-bio-psicológico, tem em si mesmo uma função significativa, ou seja, encerra um determinado sentido.

Aqui está o grande ponto de interesse do patrimônio cultural no estudo dos jogos: seu poder representativo, sendo, ao mesmo tempo, lúdico, histórico e patrimonial. Tem ele o condão de auxiliar o campo patrimonial em suas balizas mestras de compreensão e preservação, habilita o fazer parte, pelo homem, de algo que extrapola seu próprio eu. Cria seu lugar no mundo e um mundo em seu lugar. Insere-o no sistema da vida, sendo o jogo uma totalidade impossível de ser negada. Em uma dimensão complexa, o que se nega é possível negar, “se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a sociedade, mas não o jogo”.

O jogo, na contemporaneidade, precisa ser analisado como função da cultura. Forma significativa desta, função social, para usar um termo tão caro ao Direito. Função social, no meio jurídico, é tudo aquilo que extrapola o próprio instituto analisado, aquilo que não faz exatamente parte da estrutura da norma, nem da propriedade, mas cria nela e para ela obrigações decorrentes de imposições da sociedade (SILVA, 2019). Canotilho (2019), na mesma linha, fala de princípios fundadores, sempre associados às funções que determinado instituto pode ter. Entende-se, desse modo, por função aquilo que emana de um objeto, mas está além dele mesmo. Huizinga (2014) menciona a noção de “espírito” do jogo, nessa toada de algo que o ultrapassa.

Na Cidade Antiga (COULANGES, 2008), o culto doméstico era uma forma de jogo: seus ritos, seus sacrifícios, seus mistérios, eram uma forma de aplacar a ira divina, em um espírito de puro jogo. O homem antigo, mais antigo do que a própria cidade, através dos mitos, de seus processos imagéticos, tece um mundo imaginário único, cria toda uma mitologia fantasiosa que “joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade”, tendo ali a origem das grandes forças da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo (HUIZINGA, 2014, p. 6-8).

Adotando a abordagem proposta por Huizinga, podem-se resumir as nove características principais dos jogos: a) são atividades livres; b) tomadas como não-

sérias; c) exteriores à vida habitual; d) funcionando em um espaço e tempo definidos; e) são, por isso, instáveis, uma vez que a vida cotidiana sempre pode reafirmar seus direitos e encerrar abruptamente o jogo, causando uma espécie de desencantamento; f) possuem regras próprias que dão validade aos pontos anteriores; g) promovem a formação de grupos sociais; h) colocam os jogadores dentro do binômio tensão (de jogar) e êxtase (de vencer, superar o desafio ou os adversários); i) e geram o que hoje se conhece como “estado de fluxo”, uma atenção tão plena que é capaz de criar imagens na mente humana que o corpo encontra dificuldade para dissociar a realidade do fluxo<sup>4</sup> (CSIKSZENTMIHALYI, 2019).

A obra de Caillois (1990), por sua vez, parte de três perguntas básicas para estruturar sua pesquisa: o que é o jogo? Que formas ele assume – ou seja, de que modo podem os diferentes jogos ser classificados; e, por fim, que relações os jogos mantêm com a cultura, a sociedade e o próprio processo civilizatório? Caillois, ao contrário de Huizinga, não se detém no lúdico: parte para os imbricamentos, as encruzilhadas dos jogos com a formação sócio-cultural e seus impactos percebidos no século XX.

O pensamento de Caillois parece em consonância com a obra de Choay (2017), especialmente “Alegoria do patrimônio”. Os jogos, como patrimônio, são mais do que seus elementos constitutivos. Representam mais do que sua materialidade – ou imaterialidade. O que define o jogo como tal é um conjunto de regras definidas – arbitrárias, imperativas e inapeláveis. “É preciso jogar o jogo ou então nem jogá-lo.” (CAILLOIS, 1990, p. 19), pois o jogo é um espaço puro: um Universo fechado em si, reservado, protegido. De autoconhecimento, de formação identitária, de memória, uma vez que

quem joga xadrez, barra-manteiga, polo, bacará, apenas por se dobrar às suas respectivas regras, encontra-se separado da vida cotidiana, que não conhece nenhuma atividade que esses jogos se esforçariam para reproduzir fielmente. É por isso que quem joga xadrez, barra-manteiga, bacará o faz a sério e não como se [fosse uma simples brincadeira] (CAILLOIS, 1990, p. 40).

O jogo próprio se joga a sério, não como se fosse verdade; dentro daquele microcosmo, é tudo o que existe. Nessa linha, Caillois (1990, p. 42) aponta quais seriam, em sua visão, as características que tornam o jogo (ou os jogos, uma vez que se usarão os termos como sinônimos, dada a sua miríade de possibilidades e diferentes matizes e vertentes) algo único:



1º) *livre*: o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente a sua natureza de divertimento atraente e alegre.

2º) *separado*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos;

3º) *incerto*: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador.

4º) *improdutivo*: pois não cria bens nem riquezas, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo de jogadores, resulta em situação idêntica àquela do início da partida;

5º) *regrado*: submetido às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instalam momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6º) *fictício*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana.

A princípio, os jogos são de quantidade e variedade infinita, uma vez que, ao se introduzir pequena variação em um regramento de jogo clássico, já não se estará mais diante do mesmo jogo. Esse é também um dos motivos pelos quais, no Brasil, a Lei de Propriedade Industrial / Intelectual - LPI não permite o registro de regras de jogos. Ela estatui, em seu art. 10, que “Não se considera invenção nem modelo de utilidade: VII - regras de jogo”. Pode-se, com toda a energia protetiva da LPI, requerer o registro de personagens, desenhos, histórias, modelos e tudo mais que constitua o jogo; nunca, porém, de suas regras. O regramento é parte indissociável do próprio jogo e parte de seu campo de estudo. Se fosse permitida a apropriação privada das regras, certamente não existiria a pulverização e potência dos jogos hoje disponíveis, já que, em muitos casos, com poucas alterações de regras, se tem algo completamente novo. É o caso, por exemplo, de um clássico como Catan<sup>5</sup>, que acabou por dar vida a dezenas de outros jogos semelhantes em mecânica<sup>6</sup>, contudo, totalmente inéditos na sua parte visual e histórica.

Tateando esse terreno movediço, Caillois propõe dividir os jogos em quatro grandes grupos: a) *Agôn*: jogos de mérito pessoal, em que o objetivo do jogador é mostrar sua superioridade sobre os demais. Está associado ao antigo duelo, da guerra de aspecto cortês; b) *Álea*: são jogos contra o Destino, ou seja, que dependem muito mais do fator sorte do que de qualquer habilidade do jogador, como o Black Jack ou a Roleta; c) *Mimicry*: é um jogo de ilusão<sup>7</sup>, em que os jogadores, como num teatro organizado, encarnam outros personagens. Modernamente, transformou-se nos jogos de interpretação de papéis como Vampiro: a Máscara e, o mais famoso do mundo, hoje em sua quinta edição,

*Dungeons & Dragons*; d) *Ilinx*: jogos que se baseiam na busca da vertigem, buscando destruir, por alguns instantes, a estabilidade da percepção, como os antigos jogos de acertar as *piñatas* estando vendado, famosos na cultura mexicana. *Ilinx* vem do grego e significa “turbilhão de água”, que define, para Caillois, o anseio dos jogadores desse segmento, procurando perder-se em meio a um turbilhão descontrolado.

O que coloca todos esses diferentes elementos em um mesmo espaço é o seu viés institucional, aquele das regras objetivamente estabelecidas e compartilhadas no grupo, que o transformam em “um instrumento de cultura fecundo e decisivo” (CAILLOIS, 1990, p. 67-68). É nesse ponto de sua obra que Caillois aborda a questão de os jogos terem, “sem exageros (...), uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento”.

Sob uma perspectiva histórica, foi a civilização industrial, especialmente com a concentração dos trabalhadores nas fábricas inglesas, no final do século XVIII (HOBSBAWM, 2012) que deu forma a uma ludicidade inédita para o ser humano: o *hobby*. Uma atividade secundária, gratuita, iniciada e continuada tão somente para o prazer e a distração de seus participantes. Como exemplos, podem-se mencionar a coleção, o desenho, a música, a dança, a bricolagem. Os *hobbies* são “pequenas invenções, ou seja, qualquer ocupação que apareça em primeiro lugar como compensatória da mutilação da personalidade provocada pelo trabalho repetitivo, de natureza automática e parcelar” (CAILLOIS, 1990, p. 75).

Percebem-se, dessa maneira, os imbricamentos entre os jogos, *hobbies* e os costumes cotidianos das pessoas. São manifestações por meio das quais os jogos se inserem, contribuindo “para dar às diferentes culturas alguns de seus usos e de suas instituições mais facilmente identificáveis” (CAILLOIS, 1990, p. 86). Exatamente neste ponto, Caillois e Huizinga apresentam visões diferentes: enquanto o primeiro defende que o jogo vem da cultura, o segundo diz que a cultura advém do jogo. Dessas afirmações, decorre, inevitavelmente, a questão: Qual das perspectivas considerar? Ou ambas? Talvez essa pergunta não possa ser decididamente respondida, mas a reflexão sobre ela certamente poderá trazer novas luzes sobre a temática.

Denota-se, nesse diapasão, que o jogo e a vida cotidiana são sempre campos simultâneos, em constante entrelaçamento. As brincadeiras infantis, contato primeiro do dos seres humanos com os jogos, são, também, carregadas de sentido.

É o “destino de uma liturgia que se transforma em dança de roda, de um instrumento mágico ou de um objeto de culto que se torna um brinquedo” (CAILLOIS, 1990, p. 114-115). Esse ricochetear é consubstancial à própria ideia de formação cultural e pode ser visto moldando o aparato institucional-social hodiernamente: erigindo “instituições, em legislações, tornadas estruturas imperiosas, coercitivas, insubstituíveis, encorajadas. Em resumo, regras do jogo social, normas de um jogo que é mais do que um jogo”.

Toda instituição humana funciona, ao menos em parte, como um jogo. Tem regras, funções específicas de cada “jogador”, interações simultâneas ou sucessivas. Transbordam para além de seu universo limitado, regrado e artificialmente criado. Ao realizar essa expansão, retorna-se ao “universo confuso e inexplicável das relações humanas reais; a ação deles nunca é isolada, nem soberana, nem previamente limitada, e provoca consequências inevitáveis. Possui, para o bem ou para o mal, uma fecundidade natural” (CAILLOIS, 1990, p. 116).

Trabalho recente e relevante acerca do tema é a tese de doutoramento de Rafael Savi, “Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento”, apresentada em 2011, junto ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC. Savi (2011) utiliza-se dos jogos para transferir e adquirir conhecimentos, com um viés educacional. É algo bastante assemelhado à proposta aqui tratada, da abordagem dos jogos para transferir e adquirir não só conhecimentos do campo patrimonial, mas também permitir vivências e reminiscências, visto que “o conhecimento é um recurso valioso que pode ser capturado, codificado, armazenado e disseminado para a sociedade por meio de diferentes tipos de mídias” (2011, sem página, resumo). Os jogos são mídias educativas, usadas para transferir e adquirir conhecimentos.

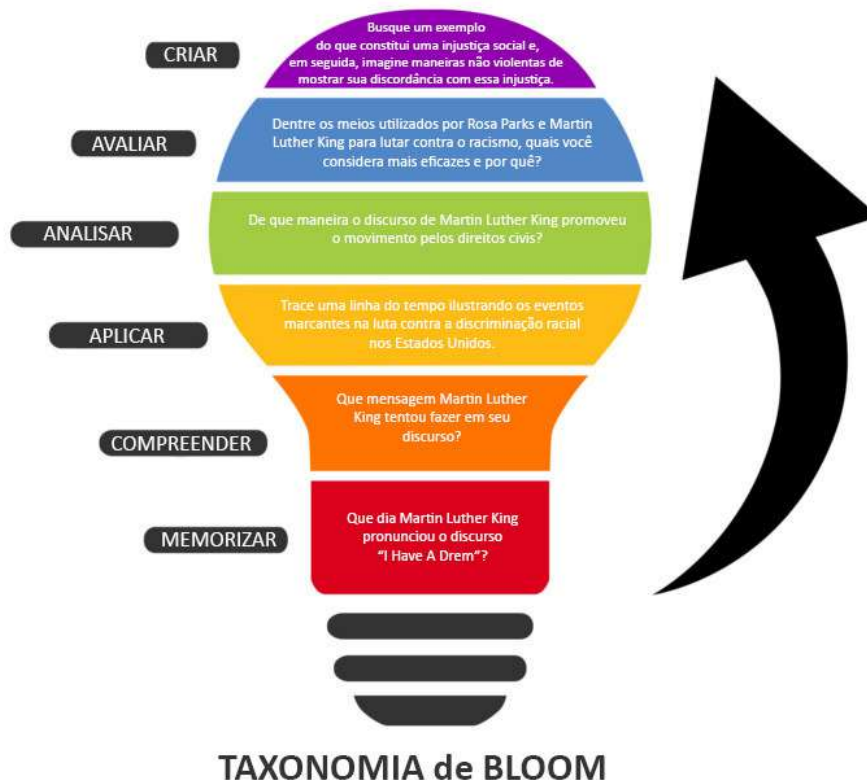
A vantagem dos jogos, sejam eles analógicos ou digitais, sobre as mídias tradicionalmente empregadas para esse mesmo fim, como livros ou cadernos de exercícios, é a possibilidade de o aluno viver experiências práticas, realmente mergulhando nos conceitos a serem apreendidos. Ao se definirem, de maneira precisa, os objetivos de aprendizagem para um determinado jogo, este poderá servir

de meio de transmissão de conteúdos curriculares e/ou extracurriculares (cada vez mais necessários, conhecidos, essencialmente como *soft skills*, ou habilidades sociais, conforme amplo debate internacional sobre as capacidades necessárias para os trabalhos no terceiro milênio, ilustrado por JOHN, 2009) por meio de “atividades divertidas, prazerosas e desafiadoras” (SAVI, 2011, resumo, sem página).

Savi (2011, p. 114-116), baseado na metodologia da experiência de usuário, subdividiu em seis pontos chave a mensuração da qualidade de um determinado jogo: a) imersão – através da análise da distorção de tempo e espaço sentida pelo jogador, em que ele pode esquecer-se do mundo exterior, focando totalmente a sua atenção no jogo; b) interação social - sentimentos de diversão em grupo, de conexão com outras pessoas, cooperação, conquistas dentro de grupos e de união; c) desafio - o aspecto do desafio dos jogos traz sentimentos de suspense, tensão, pressão, expectativa, ansiedade e estímulo; d) divertimento – o lúdico; e) e f) controle e competência – o jogador precisa sentir que suas escolhas, de fato, alteram o estado do jogo, ampliam a sua sensação de imersão, tendo adquirido habilidades suficientes para tanto.

O autor valeu-se da avaliação de aprendizagem proposta por Bloom *et al.* (1976), na qual se tem a construção do conhecimento baseada em uma escala crescente de dificuldade, partindo da mais básica forma de retenção do conteúdo (memorizar), passando pelos estágios de compreender, aplicar, analisar, avaliar, para, no ponto culminante, criar situações absolutamente novas com o conteúdo trabalhado. O modelo pode ser depreendido do passo a passo a seguir, baseado no discurso “Eu tenho um sonho”, de Martin Luther King.

Entendidos os autores clássicos (Huizinga e Caillois), a atualidade de seu pensamento na forma de uma ligação e utilização direta, em 2011, como arcabouço teórico para avaliação de jogos educacionais, agora se pode dar um passo adiante e seguir com a análise de como os demais pesquisadores, selecionados na revisão de literatura anteriormente proposta, têm lidado com as situações advindas da exploração dos jogos em diversos campos, localizações e problemas atuais.



**FIGURA 1**

**TACTILEO. Taxonomia de Bloom e digital learning**

**2. As quatro teses contemporâneas selecionadas: para onde se caminhará agora?**

Após a realização da pesquisa no repositório de teses da CAPES, quatro delas foram selecionadas para uma análise mais detida. Em ordem alfabética, por serem todas do mesmo ano (2018), tem-se a tese defendida por Munhoz (2018) junto ao Departamento de Design da UFPR. Nela, a autora propõe o estabelecimento de uma relação entre mecânicas, dinâmicas e estéticas para a concepção de jogos, sejam eles voltados para entretenimento, negócios, educação, ciência. Em sua visão, a dinâmica do jogo somente pode ser analisada a partir da atividade de jogar – Modelo Sistêmico da Atividade; do contrário, o jogo somente poderia ser visto como artefato.

O modelo proposto concebe o jogar como a união entre sujeito, instrumentos, objeto, regras, divisão do trabalho e comunidade em uma única unidade de análise, para “compreender uma atividade orientada ao objeto, mediada por instrumentos

em uma comunidade em transformação histórico-cultural. A teoria da atividade é uma lente teórica que possibilita compreender as múltiplas relações e potencialidades das atividades de jogar e de projetar jogos, bem como é uma teoria sobre a formação da conscientização a partir da participação em atividades humanas coletivas” (MUNHOZ, 2018, resumo, s./p.).

Em Souza (2018, p. 35), voltada à área de Administração, pesquisou-se sobre os impactos do hábito de jogar *videogames* – em sua vertente estritamente comercial e, portanto, lúdica – nas habilidades necessárias para a vida profissional de administradores com educação superior, no século XXI. Como referencial metodológico, valeu-se da Teoria da Mediação Cognitiva - TMC, que busca explicitar os impactos que as novas tecnologias da informação têm no pensamento humano, uma vez que boa parte do atual processamento informacional é feito fora do cérebro. Os resultados indicaram que os jogos digitais têm efeitos significativos nessa seara e atuam de formas diferenciadas no desenvolvimento de capacidades relevantes para os executivos entrevistados.

Em uma área um pouco mais distante dos trabalhos econômico-sociais com jogos, Stein (2018, p. 90), em tese de Educação Física, entende que o jogo deve ser compreendido como uma manifestação cultural universal, uma vez que está presente em toda a existência humana, marcando os traços particulares de cada cultura que se busque analisar. Sua visão centra-se na ideia do jogo no contexto da cidade, obra coletiva onde a vida urbana acontece, atrelado ao binômio reapropriação-ressignificação. Segundo suas conclusões, ao mesmo tempo em que os jogos “proporcionam um espaço-tempo na cidade para o jogo, a experiência de jogar possibilita a identificação e a criação de vínculos afetivos, a apropriação da cidade e a expansão criativa do ser em uma cidade brincante. Ao experimentar a cidade com jogos, geram-se experiências que envolvem sentimentos, reflexões e criação de conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre o espaço da cidade e da cultura.

Por sua vez, também ligada à cidade de São Paulo, Tessaro (2018), apresenta como elemento referencial básico a “Jornada do Herói”, de Joseph Campbell (1989) e a forma como ela foi utilizada primeiro como estrutura narrativa para a construção de contos de fadas, livros, filmes e, recentemente, também para jogos. Seu trabalho deixa claro o descortinamento ocorrido nos últimos anos, com a grande ascensão dos jogos: até mesmo novas profissões têm sido criadas por essa área que, em muito, transborda os conceitos originais propostos por Huizinga

(2014) e Caillois (1990). Esses temas transversais pontuam o poder latente existente no conceito de jogo, notadamente quando vão ao encontro de outras áreas do conhecimento, quando se permite o abraço, a complexidade de suas temáticas subjacentes.

### **Considerações finais**

Este artigo teve o objetivo de encontrar o caminho já trilhado por outros pesquisadores do campo dos jogos, a fim de permitir desenhar um mapa inicial. Ninguém pode decidir para onde vai, se não sabe ainda onde está caminhando. As encruzilhadas entre os campos dos jogos e do patrimônio ainda são tênues, porém isso não as torna impossíveis. Ao contrário: torna-as, quem sabe, ainda mais necessárias. Se a busca é realmente por um campo interdisciplinar, nada como tentar estabelecer um diálogo, ampliar as vozes e as perguntas. Colocar o campo do patrimônio em um estado reflexivo, apto, quem sabe, a abraçar a polifonia que se propõe.

O levantamento realizado dentro da Plataforma de Dissertações e Teses da CAPES demonstrou que se está na encruzilhada: os jogos já são utilizados em diversas áreas do conhecimento, limítrofes do patrimônio cultural. Falta apenas a trilha da última légua, a qual poderá ser, no futuro, a primeira de um novo diálogo.

Huizinga e Caillois definiram, no século passado, as premissas básicas dos jogos. Suas ideias foram atualizadas pelos pesquisadores modernos, que hoje passam a utilizar as ferramentas e metodologias dos jogos para explorar suas próprias áreas, para tentar olhar de maneira distinta para algo que já parece conhecido.

Os jogos têm esse viés de experimentação: cada jogo é um novo jogo, onde novas estratégias podem ser exploradas. Nenhum final é definitivo, sempre permitindo um novo jogo. Daí sua utilização, por exemplo, no campo da Educação, onde auxiliam a reavaliar o conceito do erro. Para o patrimônio, parece ser esse também um imbrincamento possível. Essa, aliás, a proposta aqui delineada: o convite a reflexão.

Com este artigo, acredita-se que se tenha jogado alguma luz sobre possibilidades de apropriação do patrimônio e da cultura, mediados por uma ferramenta que, os outros campos já perceberam, vai além da diversão. Pode

integrar valores, conhecimentos e permitir atualizações e ressignificações. É, logicamente, uma contribuição modesta, todavia, essa parece ser a única forma de permitir o início de uma caminhada conjunta.

### **AGRADECIMENTOS**

Os autores agradecem o suporte imprescindível da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior para os estudos realizados no presente artigo. Investir em educação e pesquisa é, em primeira e última análise, investir no futuro do Brasil.

### **NOTAS**

1. CAPES. Plataforma de Teses e Dissertações. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: 23 jul. 2019.
2. São eles: UNIVILLE; UniRio; UFPEL; UNILASSALE; UFSM; UFRB; UFRGS; UFMG; UFPA; UFRRJ; UFG; UFV e IPHAN.
3. Caso o programa ainda não possuísse doutorado em andamento, foram avaliadas as dissertações produzidas. Esse foi o caso dos programas das seguintes universidades: UFPA; UFMG e IPHAN.
4. Três condições básicas alimentam as condições ideais do estado de fluxo (matriz de existência): a) existe uma série de objetivos claros a cada passo do caminho – como nas regras de um jogo; b) existe um retorno (*feedback*) imediato das ações tomadas – como em cada turno de um jogo ou ainda, instantaneamente nos jogos digitais; c) existe um equilíbrio entre os desafios oferecidos e as habilidades possuídas pelos jogadores.
5. Um dos mais tradicionais jogos de tabuleiro, onde o jogador precisa colonizar a ilha de Catan, tendo para isso que construir pontes, vilas e cidades, vencendo aquele que o fizer de maneira mais rápida com os recursos limitados que possui.
6. Como, por exemplo, os jogos Istambul, Stone Age, Agrícola, 7 Wonders, dentre outros.
7. Que, segundo o autor, significa literalmente entrar no jogo – *in lusio* (CAILLOIS, 1990, p. 57).

### **REFERÊNCIAS**

AMPLIFICA. *Taxionomia de Bloom*. Disponível em: <http://amplifica.org/taxonomiadebloom/>. Acesso em: 22 set. 2019.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. São Paulo: Zahar, 2015.

BLOOM, Benjamin S *et al.* *Taxionomia de objetivos educacionais 1: domínio cognitivo*. São Paulo: Globo, 1976.



BOURDIEU, Pierre. *Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico*. São Paulo: Editora UNESP, 2004

BRASIL. *Lei de Propriedade Industrial* (Lei Federal número 9.279 de 14 de maio de 1996).

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1989.

CANOTILHO, José Joaquim Gomes. *Direito constitucional e teoria da Constituição*. 3 ed. Coimbra: Almedina, 1999.

CAPES. *Plataforma de Teses e Dissertações*. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: 23 jul. 2019.

CHOAY, Françoise. *Alegoria do patrimônio*. São Paulo: Almedina Brasil; Edições 70, 2017.

COULANGES, Fustel de. *A cidade antiga*. São Paulo: Edipro, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow and education*. Palestra. Disponível em: <https://tinyurl.com/y3tknuxg>. Acesso em: 18 jul. 2019.

HOBBSAWM, Eric. *A era das revoluções: 1789-1848*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOHN, Jessy. *Study on the nature of impact of soft skills training programme on the soft skills development of management students* (September 17, 2009). *Pacific Business Review*, p. 19-27, 2009. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=1591331>. Acesso em: 14 set. 2019.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita*. São Paulo: B. do Brasil, 2000.

MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena. *Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas*. Curitiba, 2018. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Paraná.

PEREIRA, Elaine Aparecida Teixeira. O conceito de campo de Pierre Bourdieu: possibilidade de análise para pesquisas em história da educação brasileira. *Revista Linhas*, Florianópolis, v. 16, n. 32, p. 337-356, 2015.

PIOVESAN, Armando; TEMPORINI, Edméa Rita. Pesquisa exploratória. *Revista Saúde Pública*, São Paulo, n. 29, p. 318-325, 1995.

PLATÃO. *As leis* – livro 1. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1xkBKQtof-hwv3lR-4-Fjs-s6LnpPF6T3/view>. Acesso em: 18 jul. 2019.

SAVI, Rafael. *Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento*. Florianópolis, 2011. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina.

SCHMIDT, Albano Francisco; GONÇALVES, Oksandro Osdival. Os gastos do governo federal na área da educação entre 2009-2014. In: *XII Seminário Internacional de Demandas Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea*. Disponível em: <https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/view/13085>. Acesso em: 23 jul. 2019.

SCHMIDT, Albano Francisco. Os custos de oportunidade inerentes ao novo plano nacional de educação. In: *XIX Conferência Anual*. Santo Domingo: ALACDE, 2015.

SCHMIDT, Albano Francisco. O programa bolsa família visto como um jogo cooperativo. In: CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI, 24., 2015, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: CONPEDI, 2015, p. 427-452

SCHMIDT, Albano Francisco. *Programa Bolsa Família: uma análise econômica dos (des)incentivos ao trabalho*. Curitiba: Íthala, 2016.

SILVA, José Afonso da. *Curso de direito constitucional positivo*. São Paulo: Malheiros, 2019.

SOUZA, Jaélison Rodrigues de. *Comportamento hipercultural associado ao hábito de jogar videogames comerciais e sua relação com os traços de personalidade sugeridos pelo sistema de facções da série divergente*. Recife, 2018. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco.

STEIN, Fernanda. *Por uma cidade brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo*. Pelotas, 2018. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal de Pelotas.

TESSARO, Annye Cristiny. *Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico*. São Paulo, 2018. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

**Albano Francisco Schmidt** é Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE). Mestre em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR). Especialista em LLM em Direito Empresarial pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). Graduado em Direito na UNIVILLE. Professor de Direito no Centro Universitário Tupy (UNISOCIESC), câmpus Marquês de Olinda.

**Luana de Carvalho Gusso** é Professora do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade e do Curso de Direito da Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE). Pós-Doutora em Democracia e Direitos Humanos pela Universidade de Coimbra, Portugal. Mestre e Doutora em Direito do Estado pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Especialista em Direito Penal e em Criminalística pela UFPR. Graduada em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) e Graduada em Psicologia pela UFPR.

**Mariluci Neis Carelli** é Professora e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE). Doutora em Engenharia da Produção, Mestre em Sociologia Política e Graduada em Serviço Social pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

**Como citar:**

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”. *Patrimônio e Memória*, Assis, SP, v. 16, n. 1, p. 478-495, jan./jun. 2020. Disponível em: [pem.assis.unesp.br](http://pem.assis.unesp.br).