

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE - UNIVILLE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PATRIMÔNIO CULTURAL E SOCIEDADE -
PPGPCS

JOGOS PATRIMONIAIS: DIÁLOGOS ENTRE CULTURA, DIREITO, ECONOMIA E
CRIATIVIDADE

JOINVILLE

2022

ALBANO FRANCISCO SCHMIDT

JOGOS PATRIMONIAIS: DIÁLOGOS ENTRE CULTURA, DIREITO, ECONOMIA E
CRIATIVIDADE

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Patrimônio Cultural e Sociedade.

Orientadora: Profa. Dra. Luana de Carvalho Gusso
Coorientadora: Profa. Dra. Mariluci Neis Carelli

JOINVILLE

2022

Catálogo na publicação pela Biblioteca Universitária da Univille

S349j Schmidt, Albano Francisco
Jogos patrimoniais: diálogos entre cultura, direito, economia e criatividade /
Albano Francisco Schmidt; orientadora Dra. Luana de Carvalho Gusso;
coorientadora Dra. Mariluci Neis Carelli. – Joinville: Univille, 2022.

377 f.: il.

Tese (Doutorado em Patrimônio Cultural e Sociedade – Universidade da Região
de Joinville)

1. Patrimônio cultural. 2. Jogos de tabuleiro. 3. Criatividade nos negócios. 4.
Pensamento criativo. I. Gusso, Luana de Carvalho (orient.). II. Carelli, Mariluci
Neis (coorient.). III. Título.

CDD 363.69

Termo de Aprovação

“Jogos Patrimoniais: Diálogos entre Cultura, Direito, Economia e Criatividade”

por

Albano Francisco Schmidt

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Luana de Carvalho Silva Gusso
Orientadora (UNIVILLE)

Profa. Dra. Mariluci Neis Carelli
Coorientadora (UNIVILLE)

Profa. Dra. Anita Mattes
(Centre d'Études et de Recherche en Droit de l'Immatériel - CERDI/Université Paris-Saclay)

Prof. Dr. Mário Ferreira de Pragmácio Telles
(PPG IPHAN)

Prof. Dr. Euler Renato Westphal
(UNIVILLE)

Profa. Dra. Patrícia de Oliveira Areas
(UNIVILLE)

Dissertação julgada para a obtenção do título de Doutor em Patrimônio Cultural e Sociedade, área de concentração Patrimônio Cultural, Identidade e Cidadania e aprovado em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade.



Profa. Dra. Luana de Carvalho Silva Gusso
Orientadora (UNIVILLE)

Profa. Dra. Raquel Alvarenga Sena Venera
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade

Joinville, 16 de dezembro 2022.

Dedico esta tese a todos os meus alunos – pretéritos, presentes e futuros.
Vocês são as sementes que deixo para o mundo...

AGRADECIMENTOS

A minha esposa, por ter entendido o que isso tudo significava (desde o princípio) e ter aceitado jogar comigo o maior jogo de todos: o da vida. Ainda bem que ele é cooperativo!

A minha família, por me moldar do exato jeito que sou hoje. E pelo *Super Nintendo* com *The Legend of Zelda: a Link to the Past*, onde tudo teve início...

Aos meus amigos, especialmente pelas sessões de testes de todos os jogos patrimoniais. Não os encontrei por mero acaso, mas sim porque era preciso...

A minha terapeuta, por ter me ensinado a aproveitar a redação da tese da vida;

As minhas orientadoras, Luana e Mariluci, por terem transformado um projeto sobre o Programa Minha Casa, Minha Vida em algo muito mais próximo de Meu jogo, minha vida (você não fazem ideia da alegria que me proporcionaram nos últimos quatro anos);

Aos professores do Programa de Doutorado em Patrimônio Cultural e Sociedades da UNIVILLE, por terem aceitado jogar comigo o jogo da academia;

A Univille, que recebeu os maiores agradecimentos no meu TCC. Eu voltei!

A CAPES, por ter financiado este projeto e seguir financiando - mesmo com todos os dados rolando contra - a educação, a pesquisa e o desenvolvimento do Brasil;

A Dalaran Games, minha segunda casa e que tornou a pesquisa possível, com jogos novos todas as semanas, desde 2015;

A Bárbara Berger, pelo entusiasmo e incontável número de fichamentos, em cujo nome agradeço imensamente a todos os meus *padawans*. São vocês as abstratas futuras gerações que vão continuar mudando o mundo, uma jogada de cada vez...

– *E a vida é um jogo, meu filho* (SALINGER, J. D. O apanhador no campo de centeio)

TÍTULO: JOGOS PATRIMONIAIS: DIÁLOGOS ENTRE CULTURA, DIREITO, ECONOMIA E CRIATIVIDADE

RESUMO: Existe um campo de intersecção entre o patrimônio cultural e os jogos – os jogos patrimoniais. Em seu limiar, dialoga ainda com o Direito, com destacada ênfase em seus estudos relativos aos direitos culturais (nacionais e internacionais, sob a égide da Constituição da República Federativa Brasileira de 1988 e a UNESCO) e a Economia, em sua vertente de economia criativa, que tem ganhado destaque a partir da lógica da tecnologia da informação e da ampliação da propriedade intelectual como propulsora do desenvolvimento. Os jogos, sejam digitais, sejam analógicos, sejam em processos gamificados, acompanharam a caminhada da humanidade – e dos animais – desde os primórdios, permitindo o estabelecimento de elementos de comunhão familiar e social, alicerces civilizatórios. Nessa toada, a tese busca, através de uma visão interdisciplinar, colocar em diálogo diferentes campos do conhecimento e seus principais pensadores, de modo a fazer uma reflexão abrangente de seu problema de pesquisa: como os jogos promovem apropriações e experiências patrimoniais? Com essa pergunta norteadora estabelecida, buscou criar e delimitar as noções iniciais da categoria de jogos patrimoniais, na interface entre os campos dos jogos e o patrimônio cultural. Diferentes metodologias foram empregadas, tendo cada um de seus quatro capítulos uma abordagem própria. No Capítulo 1: jogos analógicos, digitais e o fenômeno da gamificação, voltou-se para a construção de um referencial teórico inicial, a partir da diferenciação e posterior reconexão dos três elementos-base da tese. No Capítulo 2: os marcos normativos do patrimônio cultural – entendendo a cultura e os jogos junto a UNESCO, realizou um levantamento dos principais tratados internacionais relativos ao patrimônio cultural e aos jogos. No Capítulo 3: economia, criatividade e jogos patrimoniais, trouxe as lentes econômicas para a análise do fenômeno dos jogos e a forma como se estabelecem na contemporaneidade. Por fim, no Capítulo 4: pesquisa de campo - conhecendo os jogos patrimoniais de tabuleiro lançados no Brasil, propôs uma abordagem direta com os jogos, através de uma pesquisa de campo, no qual foram efetivamente experienciados 86 jogos patrimoniais de tabuleiro traduzidos, localizados e comercializados no país. A partir dessas reflexões, pode-se construir, de maneira inédita, a definição do micro campo dos jogos patrimoniais, que tem como características: a) baseiam suas estruturas em culturas reais (pretéritas ou contemporâneas); b) retiram suas inspirações materiais de patrimônios culturais / naturais mundialmente conhecidos e, possivelmente, protegidos; c) adaptam seus temas na História ou em lendas e folclore; d) copiam mecânicas e regras de jogos tradicionais; e) transformam elementos culturais em bens (materiais / imateriais) acabados e comercializáveis; f) passíveis de replicação industrial; g) inserem-se no contexto da economia criativa; h) mantêm uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio cultural; jogos patrimoniais; economia criativa; direitos culturais; gamificação.

TITLE: HERITAGE GAMES: DIALOGUES BETWEEN CULTURE, LAW, ECONOMY AND CREATIVITY

ABSTRACT: There is a field of intersection between cultural heritage and games – the heritage games. At its threshold, it also dialogues with the Law, with emphasis on its studies related to cultural rights (national and international, under the aegis of the Constitution of the Federative Brazilian Republic of 1988 and UNESCO) and the Economy, in its creative economy aspect, which has gained prominence from the logic of information technology and the expansion of intellectual property as a driver of development. Games, whether digital, analogue or in gamified processes, have followed the path of humanity – and animals – since the beginning, allowing the establishment of elements of family and social communion, civilizing foundations. In this scope, the thesis seeks, through an interdisciplinary vision, to put different fields of knowledge and their main thinkers in dialogue, to make a comprehensive reflection of its research problem: how do games promote heritage appropriations and experiences? With this guiding question established, it sought to create and delimit the initial notions of the category of heritage games, in the interface between the fields of games and cultural heritage. Different methodologies were employed, with each of its four chapters having its own approach. In Chapter 1: Analog Games, Digital Games and the Gamification Phenomenon, it turned to the construction of an initial theoretical framework, based on the differentiation and subsequent reconnection of the three basic elements of the thesis. In Chapter 2: the normative frameworks of cultural heritage – understanding culture and games together with UNESCO, a compilation of the main international treaties related to cultural heritage and games was carried out. In Chapter 3: economy, creativity and heritage games, it brought the economic lens to the analysis of the phenomenon of games and the way they are established in contemporary times. Finally, in Chapter 4: field research - knowing the heritage board games launched in Brazil, it proposed a direct approach to the games, through field research, in which 86 heritage board games translated, located, and marketed in the country. From these reflections, it was possible to build, in an unprecedented way, the definition of the micro field of heritage games, which has the following characteristics: a) they base their structures on real cultures (past or contemporary); b) draw their material inspiration from world-renowned and possibly protected cultural/natural heritage; c) they adapt their themes in History or in legends and folklore; d) copy mechanics and rules of traditional games; e) transform cultural elements into finished and marketable (material / immaterial) goods; f) capable of industrial replication; g) fall within the context of the creative economy; h) maintains a permanent tension with the (im)possibility of cultural appropriation.

KEYWORDS: Cultural heritage; heritage games; creative economy; cultural rights; gamification.

TÍTULO: JUEGOS PATRIMONIALES: DIÁLOGOS ENTRE CULTURA, DERECHO, ECONOMÍA Y CREATIVIDAD

RESUMEN: Hay un campo de intersección entre el patrimonio cultural y los juegos: los juegos patrimoniales. En su umbral, el también dialoga con el Derecho, con énfasis en sus estudios relacionados a los derechos culturales (nacionales e internacionales, bajo la égida de la Constitución de la República Federativa Brasileña de 1988 y la UNESCO) y la Economía, en su vertiente de economía creativa, que ha ganado protagonismo a partir de la lógica de las tecnologías de la información y la expansión de la propiedad intelectual como motor de desarrollo. Los juegos, ya sean digitales, analógicos o en procesos gamificados, han seguido el camino de la humanidad - y de los animales - desde su inicio, permitiendo establecer elementos de comunión familiar y social, bases civilizadoras. En esta línea, la tesis busca, a través de una visión interdisciplinar, poner en diálogo distintos campos del saber y sus principales pensadores, con el fin de hacer una reflexión larga de su problema de investigación: ¿cómo promueven los juegos las apropiaciones y experiencias patrimoniales? Establecida esta cuestión orientadora, se buscó crear y delimitar las nociones iniciales de la categoría de juegos patrimoniales, en la interfaz entre los campos de los juegos y el patrimonio cultural. Se emplearon diferentes metodologías, teniendo cada uno de sus cuatro capítulos su propio enfoque. En el Capítulo 1: Juegos Analógicos, Digitales y el Fenómeno de la Gamificación, se pasó a la construcción de un marco teórico inicial, basado en la diferenciación y posterior reconexión de los tres elementos básicos de la tesis. En el Capítulo 2: los marcos normativos del patrimonio cultural – entendiendo la cultura y los juegos junto con la UNESCO, se realizó un relevamiento de los principales tratados internacionales relacionados con el patrimonio cultural y los juegos. En el Capítulo 3: economía, creatividad y juegos patrimoniales, fue aportado el lente económico al análisis del fenómeno de los juegos y la forma en que se instauran en la contemporaneidad. Finalmente, en el Capítulo 4: investigación de campo - conociendo los juegos de mesa patrimoniales lanzados en Brasil, se propuso un acercamiento directo a los juegos, a través de una investigación de campo, en la que 86 juegos de mesa patrimoniales fueron realmente experimentados, a partir de aquellos ya traducidos, localizados y comercializados en el país. Con estas reflexiones, fue posible construir, de manera inédita, la definición del micro campo de los juegos patrimoniales, que tiene las siguientes características: a) basan sus estructuras en culturas reales (pasadas o contemporáneas); b) extraen su inspiración material del patrimonio cultural/natural de renombre mundial y posiblemente protegido; c) adaptan sus temas en la Historia o en las leyendas y el folclore; d) copian mecánicas y reglas de los juegos tradicionales; e) transforman elementos culturales en bienes terminados y comercializables (materiales/inmateriales); f) capaces de replicación industrial; g) entran en el contexto de la economía creativa; h) mantienen una tensión permanente con la (im)posibilidad de apropiación cultural.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio cultural; juegos patrimoniales; economía creativa; derechos culturales; gamificación.

LISTA DE SIGLAS

AED – Análise Econômica do Direito

ANCINE – Agência Nacional do Cinema

art. - artigo

BGG – Board Game Geek

BNDES – Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social

CADH – Convenção Americana de Direitos Humanos

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CIDH – Comissão Interamericana de Direitos Humanos

CNI – Confederação Nacional da Indústria

COFINS - Contribuição para Financiamento da Seguridade Social

COI – Comitê Olímpico Internacional

Corte IDH - Corte Interamericana de Direitos Humanos

CPDEC - Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais

CPPC - Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural

CRFB/88 - Constituição da República Federativa Brasileira de 1988

CSPCI - Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial

DIY – do it yourself (faça você mesmo)

DRGPF - Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras

DUDC - Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural

DUDH – Declaração Universal dos Direitos Humanos

e.g – por exemplo

EUA – Estados Unidos da América

HQs – Histórias em quadrinhos

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ICMS – Imposto sobre circulação de mercadorias

II – Imposto de Importação

INPI - Instituto Nacional de Propriedade Intelectual

IOT – Internet of things (internet das coisas)

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

IPi – Imposto sobre produtos industrializados

LPI – Lei de Propriedade Industrial (Lei Federal número 9.279 de 14 de maio de 1996)

MINC – Ministério da Cultura

MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

OEA – Organização dos Estados Americanos

OMPI – Organização Mundial da Propriedade Intelectual

ONU – Organização das Nações Unidas

PEC - Projetos de Emenda Constitucional

PGG – Prêmio Golden Geek

PIDESC - Pacto Internacional dos Direitos Econômicos, Sociais e Culturais

PIS – Programas de Integração Social

PL – Projeto de Lei

PNAD – Pesquisa nacional por amostra de domicílio

PNC – Plano Nacional de Cultura

PNUD – Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento

PR – Paraná

PUC – Pontifícia Universidade Católica do Paraná

RE – Recurso extraordinário

REDESCA - Relatoria Especial sobre Direitos Econômicos, Sociais, Culturais e Ambientais

RPG – Role-playing games (jogo de interpretação de papéis)

RS – Rio Grande do Sul

RSCTP - Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular

SC – Santa Catarina

Spiel – Prêmio Spiel de Jahres

STF – Supremo Tribunal Federal

STJ – Superior Tribunal de Justiça

TCG – Trading card games

TMC - Teoria da Mediação Cognitiva

TMC – Teoria da Mediação Cognitiva

UF – Universidade Federal

UNCTAD – United Nations Conference on Trade and Development

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

WHO – World Health Organization

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
II. TUTORIAL: OS JOGOS	26
II.1 O QUE SE ENTENDE POR JOGOS EM WITTGENSTEIN E GADAMER	28
II.2 O QUE SE ENTENDE POR JOGOS EM HUIZINGA E CAILLOIS	34
II.3 O QUE SE ENTENDE POR JOGOS NA CONTEMPORANEIDADE: CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES SOBRE O ESTADO DA ARTE	54
II.4 CONVITE À AVENTURA: OS JOGOS PATRIMONIAIS	65
1 JOGOS ANALÓGICOS, DIGITAIS E O FENÔMENO DA GAMIFICAÇÃO.....	71
1.1. O PROJETO DE PRESERVAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS	77
1.2 REVISITANDO AS CATEGORIAS DE JOGOS DIGITAIS E JOGOS ANALÓGICOS: AINDA SE PODE FALAR EM OPOSIÇÃO?	80
1.2.1 Os jogos digitais	84
1.2.2 Os jogos analógicos: é possível falar em uma revanche do analógico?	99
1.2.3 Aquilo que está no meio: o limiar da gamificação e dos jogos sérios.....	102
1.3 O CAMPO DOS JOGOS: A IMPORTÂNCIA DE UMA ANÁLISE INTEGRADA E INTEGRATIVA	109
2 A BUSCA DOS JOGOS NOS MARCOS NORMATIVOS INTERNACIONAIS REFERENTES AO PATRIMÔNIO CULTURAL - SISTEMA UNESCO	113
2.1 A POSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO DA ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO - AED NO CAMPO DO PATRIMÔNIO CULTURAL.....	117
2.1.1 As instituições formais como promotoras da mudança	121
2.1.2 Apontamentos sobre os ordenamentos jurídicos internacional e nacional: <i>hard law</i> e <i>soft law</i> 129	
2.2 A CONCEPÇÃO DE CULTURA NA LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL	134
2.2.1 A Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural - CPPC (1972) 136	
2.2.2. Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular – RSCTP (1989) 137	
2.2.3. A Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras - DRGPF (1997)	139
2.2.4. Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural - DUDC (2001)	141
2.2.4 Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial – CSPCI (2003).....	142

2.2.5 Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais - CPDEC (2005).....	144
2.2.6. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (2015) e a ausência da cultura nos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio – ODM.....	149
3 OS JOGOS NO DIREITO E NA ECONOMIA BRASILEIRA: DA CRIATIVIDADE AOS JOGOS PATRIMONIAIS.....	157
3.1. O DESENVOLVIMENTO DAS NOÇÕES DE CULTURA NA LEGISLAÇÃO NACIONAL	157
3.1.1 Constituição da República Federativa Brasileira (1988)	157
3.1.2 Plano Nacional de Cultura – PNC (2010).....	160
3.1.3 A PEC 51/2017 e sua importância	162
3.2. CARACTERIZANDO OS JOGOS PATRIMONIAIS: A CULTURA VISTA DE MANEIRA AMPLA	170
3.3. A ECONOMIA CRIATIVA E OS PATRIMÔNIOS CULTURAIS COMO FORMAS DE POTENCIALIZAÇÃO ECONÔMICA.....	175
3.4. Economia criativa e desenvolvimento	178
3.5. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DENTRO DA ECONOMIA CRIATIVA – UMA BREVE ANÁLISE DOS MERCADOS GLOBAL E BRASILEIRO DE JOGOS.....	193
3.6. QUANDO O VIRTUAL E O FÍSICO SE REENCONTRAM: A PLATAFORMA DE FINANCIAMENTO COLETIVO KICKSTARTER E A RELEVÂNCIA DA CATARSE PARA O MERCADO NACIONAL DE JOGOS	203
3.6.1 Breve estudo de caso do financiamento coletivo dos jogos Tormenta, Kemet e The Witcher	206
3.6.2 Breve estudo de caso da tentativa de importação do jogo “Mediterrâneo”	213
4 PESQUISA DE CAMPO: CONHECENDO OS JOGOS PATRIMONIAIS DE TABULEIRO LANÇADOS NO BRASIL.....	216
4.1. CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS JOGOS PESQUISADOS	309
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	326
REFERÊNCIAS	348

INTRODUÇÃO

Experimentava uma espécie de febre, e joguei todo aquele monte de dinheiro no vermelho – quando de chofre, recobrei a consciência! Foi a única vez, durante toda a noite, que o medo me gelou, manifestando-se por um tremor das mãos e dos pés. Senti com horror e tomei consciência instantaneamente do que significaria para mim, naquele instante, perder! Era toda a minha vida que estava em jogo! (trecho da obra “Um jogador” de Fiódor Dostoiévski)

“Era toda a minha vida que estava em jogo”, vaticina Alexei Ivánovitch na obra “Um jogador”, escrita por Dostoiévski (2011, p. 85), em 1867, transcrita acima. Toda a cena narrada parece corroborar com seu entendimento: o cassino, o crupiê, a roleta lustrada, a dualidade de cores – vermelho e preto. Vermelho vivo, sangue, vitória. Preto, horror, derrota. No romance, não é apenas o narrador que joga: é o General, que, como o título indica, vê o jogo como uma guerra – estratégico; Polina, o par romântico, que tem uma visão inocente do jogo e do jogar; a Avó, peça central da narrativa, que acrescenta uma terceira cor a história – o verde, raro, face do renascimento; e o próprio leitor, com o destino dos personagens. (I)Mutáveis, decididos num lance de roleta.

Os seres humanos jogam. As proibições se mantêm para comprovar esse desejo primevo. As loterias, nada mais do que o jogo tributado, correm todos os dias da semana, inclusive via aplicativos de celular. Os baralhos de canastra e as peças de dominó misturam-se a brincadeiras infantis e (des)união familiar. O jogo parece ser parte inerente da condição humana, no (in)consciente que ele tem mais força. É o *homo ludens*, do qual fala Huizinga (2014), há quase um século. O homem jogador ou o homem que joga. Jogar é inerente ao próprio ser humano. Ao contrário dos animais – que também jogam, como aponta a Biologia – o ser humano tem um objetivo claro ao jogar, ainda que seja apenas divertir-se, perder-se, suspender o social por alguns instantes.

Uma tese de doutorado é, também, um jogo em si mesmo: as regras são dadas pelas Universidades e seus Programas de Pós-Graduação. Os juízes são os membros da CAPES e de outros institutos nacionais e internacionais de certificação. Os desafiadores são os doutorandos, que precisam articular estratégias nada desprezíveis para dar conta da sucessão de desafios que os aguardam: os muitos artigos que precisam ser escritos e publicados. A superação das barreiras de entrada nos eventos acadêmicos e nas revistas especializadas. O sub jogo de citar para ser citado; de aceitar os rituais e lances dados pela miríade de outros jogadores. E o desafio final, a superação última, é a banca de doutores – os jogadores mais experientes e treinados, os “chefões” no jargão dos jogadores brasileiros – que precisam ser superados para a obtenção do

título de doutor. Uma sucessão de jogadas, estratégias, lances, contra lances, derrotas nas batalhas, vitória na grande guerra.

Pode parecer ousado abrir uma tese abordando justamente o macro jogo do Ensino no Brasil, todavia, para situar o tempo, o lugar e o objeto desta tese que, ao fim e ao cabo, tem por objetivo trazer as noções de uma área específica do campo dos jogos – os jogos patrimoniais – parece ser o caminho mais apropriado. Esta é uma pesquisa de doutorado sobre o jogo, o jogar e os jogos que se jogam na contemporaneidade. Sejam eles de guerra; de acadêmicos; de azar; de superação; de patrimônios.

Parte-se do pressuposto teórico de que os jogos formam um micro campo próprio, valendo-se da definição de Bourdieu (2004): um microcosmo, dotado de certa autonomia, com leis e regras específicas, aberto e em tensão com um espaço social mais amplo. A noção de campo pode ser vista como um jogo: um lugar de luta entre os agentes que o integram e buscam conquistar ou manter suas posições – pois todo campo são forças em tensão “para conservar ou transformar” esse estado das coisas (BOURDIEU, 2004, p. 22-23). Com os jogos, apesar da ludicidade, termo que se utilizará a exaustão, não é diferente.

Compreende-se, a toda evidência, as limitações da proposta feita: de início pensou-se em delimitar o campo dos jogos patrimoniais. No decorrer da pesquisa, percebeu-se que ainda se desbrava mata virgem, jogo lacrado, não se podendo caminhar tão longe. O olhar já enxerga, certamente, uma área dos jogos patrimoniais, ali na interseção entre os jogos matemáticos, culturais, educacionais e lúdicos. Todavia, a fim de alinhar as expectativas do leitor, caminhou-se somente até onde foi possível: a descrição desse espaço, o estabelecimento de uma bandeira inicial, que marca o ponto comum da encruzilhada: aqui estão os jogos, em sentido aberto, e aqui, nesse pequeno círculo, os jogos patrimoniais. Tem algo de único, de especial, de círculo mágico dentro do círculo magico, em mais uma analogia que se fará uso corrente, dada a relevância de Huizinga para a fundamentação teórica trabalhada no arcabouço inicial do estado da arte.

Como problema de pesquisa elegeu-se a indagação de como os jogos promovem apropriações e experiências patrimoniais. Ou seja: como funciona essa interação entre os jogos, propriamente ditos, e o campo do patrimônio? Todo jogo pode ser considerado patrimonial? Se não, quais seriam as características definidoras dos que podem? Os jogos tem algo de novo para propor na análise da cultura e dos direitos culturais? Para tentar responder a essas indagações, o objetivo central da tese é a apresentação dos jogos patrimoniais, trazendo os objetivos específicos de oferecer noções de suas características, pontos de contato com outras áreas e, ao

final, realizar uma descrição detalhada dos principais jogos patrimoniais analógicos disponíveis no Brasil, a fim de realmente imergir o leitor no tema proposto.

O micro campo dos jogos pode ser preliminarmente definido como a interseção de pelo menos os campos: a) da Cultura, pois o jogo e o jogar são tão antigos quanto o próprio ser humano (CAILLOIS, 1990) que jogava na caça, na constituição de sua família, nas guerras por espaços e territórios; b) da Filosofia, com os jogos de linguagem (WITTGENSTEIN, 1975) que permitem, em última análise, o próprio ato de questionar a si mesmo e o mundo que cerca cada indivíduo; c) da Economia, especialmente após os estudos de Neumann e Morgenstern (2007), nos anos 30, que deram o pontapé inicial dos estudos da economia dos jogos e dos padrões de comportamento delas derivados. Nesse trabalho, contudo, opta-se por uma abordagem mais socio cooperativa da teoria dos jogos, lastreada nos trabalhos de Axelrod (2009), que detalha como padrões de cooperação emergem dos jogos e sistemas complexos, sendo mais benéficos para todos os envolvidos, em comparação a um padrão de comportamento que chama de *tit-for-tat* (cuja tradução livre pode ser com o adágio “olho por olho”); d) da Matemática e da Informática, responsáveis pela espinha dorsal dos jogos, a primeira possibilitando toda a ciência da computação por trás dos jogos modernos e suas mecânicas estruturais (como o número de cartas e probabilidades em um determinado jogo de baralho) e a segunda pela vertente gráfica dos jogos digitais, responsáveis, por meio das telas dos celulares, por transformar, virtualmente, todas as pessoas do planeta em jogadores¹ - no sentido estrito de aquele que se dedica a um jogo, para além do sócio filosófico, para o qual, todas as pessoas, o tempo todo, estariam envolvidas em algum tipo de jogo (de linguagem, de persuasão, de interpretação de papéis).

De início, cumpre destacar que os jogos são elementos vivos da cultura, seguindo alterações constantes e permanentes. Sua caracterização e congelamento são, por isso, ainda mais difíceis de serem realizados: o jogo e a vida cotidiana são sempre campos simultâneos, em constante entrelaçamento. As brincadeiras infantis, contato primeiro dos seres humanos e os jogos, são carregadas de sentido (BROUGÉRE, 2014). 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 ao erigir “instituições, em legislações, tornadas estruturas imperiosas,

¹ O Brasil, por exemplo, atingiu a marca de 90% das residências com cobertura de internet (IBGE, 2022b).

coercitivas, insubstituíveis, encorajadas. Em resumo, regras do jogo social, normas de um jogo que é mais do que um jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 114-115).

O jogo é mais do que um jogo, pois representa algo além dele próprio. Tem, dentro de si, esse potencial que o ultrapassa e ajuda a pensar o patrimônio, a enxergar o fenômeno patrimonial por outras e mais expansivas lentes. O que se expressa em uma mesa de jogo – ou roda de jogo, ou qualquer meio que o suporte, nem que seja tão só na imaginação de cada um – não é diferente daquilo que uma cultura expressa ou deveria expressar. O “simples fato de poder reconhecer em um jogo um importante e antigo elemento do mecanismo social revela uma extraordinária convivência e surpreendentes oportunidades de troca entre os dois campos” (CAILLOIS, 1990, p. 116).

Depreende-se, ainda, a historicidade dos jogos dentro desse âmbito cultural. Toda instituição humana funciona, ao menos em parte, como um jogo. Tem regras, funções específicas de cada jogador, interações simultâneas ou sucessivas. Desse ponto de vista, “uma revolução aparece como uma mudança das regras do jogo, porque, por exemplo, as vantagens ou as responsabilidades antes reservadas a cada um pelo acaso do nascimento, devem doravante ser conquistadas pelo mérito, graças a um curso ou a um exame” (CAILLOIS, 1990, p. 115).

Talvez, para melhor elucidar a questão, seja mais relevante caracterizar os jogos do que tentar dar-lhes uma definição ontológica. Huizinga (2014), aponta quais seriam as nove principais características de todos os jogos: a) atividades livres; b) não-sérias; c) exteriores à vida habitual; d) tem um espaço e tempo definidos, diferentes do tempo-espaço “real”; e) instáveis (passíveis de “desencantamento”, quando a realidade se impõe a fantasia criada pelo ambiente de jogo); f) regradas; g) promovem a formação de grupos sociais; h) colocam os jogadores dentro do binômio tensão (de jogar) / êxtase (de vencer); i) induzem estados de fluxo. O ponto “i”, em verdade, foi acrescentado a partir das pesquisas do fluxo feitas por Csikszentmihalyi (2019), que, hodiernamente, foi um dos responsáveis por recolocar os estudos de jogos em evidência, pois trabalha os efeitos do jogar no desenvolvimento das habilidades humanas.

Como cultura, caleidoscópica e mutável, dada a sua amplitude, opta-se por uma caracterização abrangente, acompanhando os atuais tratados da UNESCO e, com mais ênfase, as pluriaberturas trazidas pelas reflexões de Canclini (2008), pois a cultura: a) assume formas diversas através do tempo-espaço; b) manifesta-se na originalidade e pluralidade das identidades; c) possui um aspecto vivo e mutável; d) é um processo, não um estado / item acabado (por isso se pode discutir suas faces material / imaterial); e) é mais do que a mera soma

de suas partes individuais; f) possui elementos simbólicos que a atravessa e ultrapassa; g) na contemporaneidade associa-se aos preceitos de desenvolvimento.

Prima facie o último ponto destacado na caracterização precedente pode parecer estranho ao leitor que seja forasteiro do campo do patrimônio cultural. Entretanto, é importante destacar que praticamente a totalidade dos tratados da UNESCO abordam a questão da cultura como mola propulsora do desenvolvimento. Como definição teórica nessa tese, o desenvolvimento sempre estará associado à sua tripla morfologia de includente (para todos), sustentável (passível de ser mantido por longo tempo) e sustentado (mantido, alimentado, por todos os seres humanos do planeta Terra), da qual fala Sachs (2004).

Nesse escopo teórico de uma definição abrangente de cultura, a tese arrima-se no pensamento de Canclini (2008), para quem os movimentos culturais contemporâneos precisam dar conta de incorporar: os avanços nos processos de produção industrial (eletrônica e informática); a criação de novos tipos de bens (histórias em quadrinhos, videogames); a circulação massiva e transnacional; e as formas inéditas de recepção e apropriação cultural, de viés individual (com as muitas horas diante de telas) e horizontal (com o auxílio de ferramentas como *YouTube*, *Twitch* e os jogos em rede), “aplicáveis a qualquer bem simbólico, tradicional ou moderno” (CANCLINI, 2008, p. 258).

Em uma leitura mais ampla, denota-se que o autor encara a cultura e os patrimônios culturais como processos, em que seus valores e sentidos não são fixados aprioristicamente. Não se trata de um “conjunto de bens estáveis e neutros” (CANCLINI, 2008, p. 195), mas um processo de acumulação (de capital cultural), reestruturação, produção e apropriação assimétrica pelos mais diversos setores.

Em suma, junto de Canclini (2008, p. 200), acredita-se que é possível “introduzir mais liberdade e criatividade nas relações com o patrimônio”, pois ele é um laboratório, “lugar onde se joga e se ensaia”, ainda livre dos conceitos fechados de eficiência e lucro, pois preserva o espaço da experimentação e do lúdico, como proposto por essa tese na análise dos jogos contemporâneos e sua forma de fruição.

Os jogos patrimoniais, por sua vez, estão em linha transversal-paralela ao campo do patrimônio e dos jogos. Entende-se por jogos patrimoniais aqueles que: a) baseiam suas estruturas em culturas reais (pretéritas ou contemporâneas); b) retiram suas inspirações materiais (*design* de produto) de patrimônios culturais / naturais mundialmente conhecidos e, possivelmente, protegidos; c) adaptam suas histórias (temas) na História humana ou em suas lendas e folclore; d) copiam mecânicas e regras de jogos tradicionais; e) transformam esses elementos culturais em bens (materiais, como os jogos de tabuleiro; ou imateriais, como os

jogos digitais) acabados e comercializáveis; f) são passíveis de replicação industrial; g) inserem-se no contexto da economia criativa; h) mantém uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural.

Dessa delimitação, exsurge a explicação do porquê se optou por utilizar a nomenclatura “jogos patrimoniais” e não “jogos culturais”: todo jogo, por mais simples que seja – correr atrás de uma bola, empilhar pedras, pular através de uma linha demarcada na areia – será cultural. O jogo brota do ímpeto mais instintivo do ser humano, de competição e de diversão. Não há como se falar em jogo e não se falar da cultura de onde ele proveio. Diferente é o vocábulo patrimonial: é aquele afeito não a uma cultura abstratamente considerada, mas sim a um ponto específico dela no espaço e no tempo, sendo, muitas vezes, juridicamente protegida. Patrimonial é o jogo que advém de um aspecto definido e marcado de uma cultura: não existe o jogo brasileiro, mas, certamente existe o jogo *Brazil: Imperial*, baseado na época da vinda da coroa portuguesa ao país; ou ainda *Xingu*, que utiliza a cultura indígena da região de mesmo nome como base. Ambos partem da mesma cultura, brasileira, ampla, quase indefinível. Mas, chegam em pontos bem distintos dela, criando produtos totalmente únicos. Daí a relevância do tema: os jogos patrimoniais são uma realidade inegável, seja no Brasil, seja na Europa (berço dos jogos de tabuleiro modernos), seja na Ásia (sempre destaque quando se pensam nos jogos digitais).

Em síntese, para tentar delimitar da maneira um pouco mais clara o termo que ora se cria, jogos patrimoniais são todos aqueles que apresentam, dentro da sua estrutura, uma forte simbologia cultural / patrimonial. São jogos em sentido estrito, possuindo todas as características que lhes emprega Huizinga; contudo, possuem algo além disso. E o que seria esse além que se pretende explorar na tese.

Esses temas estarão sempre imersos na questão econômica e social, por isso, abordar-se-á, concomitantemente, a economia criativa e a utilização dos jogos como promotores da socialização e, *a fortiori*, formadores de identidade. A economia criativa parte de uma pluralidade de definições do que sejam criatividade, que, segundo Florida (2019) vão desde o processo de destruir uma *Gestalt* (ou *zeitgeist*, ainda que os termos não sejam exatamente sinônimos) e substituí-la por uma melhor; passando pela criatividade destruidora de Schumpeter (2008), que desmonta as indústrias existentes e constrói outras inteiramente novas; culminando na distinção entre o *homo economicus* e o *homo creativus* (e, poder-se-ia acrescentar e refletir, com Huizinga, sobre a situação do *homo ludens* nesse mesmo cenário), em que o primeiro faz o melhor com o que a natureza lhe permite e o segundo se rebela contra

as próprias restrições da natureza. “Criatividade tecnológica, como toda criatividade, é um ato de rebelião”² (FLORIDA, 2019, p. 19).

Os jogos representam, através de seu aspecto simbólico, o espírito do tempo em que são criados e jogados. Parecem poder tecer conexões com o passado e antever as relações futuras. Pense-se em um jogo japonês muito tradicional, o *shogi*. Ele é o equivalente ao xadrez ocidental, sendo também conhecido como o Jogo dos Generais. Suas raízes parecem apontar para a Índia, em um jogo assemelhado, chamado *chaturanga*, inventado há mais de dois mil anos (AVERBAKH, 2012). Em 2021, uma das séries mais premiadas do mundo foi “O gambito da rainha”, sobre uma jogadora de xadrez americana. Um único jogo, transmudado e adaptado durante milênios, serve de ponte entre a Índia antiga; as estratégias de guerra japonesas; e a cultura *pop* contemporânea. Basicamente as mesmas peças, as mesmas regras, a mesma lógica inerente. Passado, presente e futuro, em fluxo.

Esse poder de conexão é tão significativo que diversos programadores utilizam a miríade de jogadas possíveis a cada movimento para programar avançados sistemas de inteligência artificial (SILVER ET AL, 2017) ou estudar as relações entre as jogadas e a ativação da memória dos jogadores (ITO ET AL, 2021). É, como aduziu Florida, a criatividade tecnológica encontrado espaço para pesquisar, alterar e criar uma conexão entre jogadores e entre o passado e o presente. Os dilemas das pessoas diante daquelas peças de madeira, por maior que tenha sido o lapso temporal transcorrido, é o mesmo: através do jogo, unem-se culturas, tradições e eras tão distintas.

O Conselho Britânico para a Economia Criativa (2010) vem produzindo extensivo material prático e teórico no desiderato de aparelhar a sociedade britânica para transformar o Reino Unido em um polo criativo já no primeiro quartil do século XXI. Em 2005 foi divulgado um mapa estratégico pelo governo, atualizado em 2010, onde se definia a economia criativa como sendo aquelas atividades que tem em sua origem a criatividade, as habilidades e talentos individuais (e coletivos) e que tem o potencial para a geração de riqueza e a criação de empregos por meio da geração e exploração da propriedade intelectual. O Conselho aponta que essa definição traduz e representa os dois fios condutores da economia criativa, quais sejam a já estabelecida indústria cultural e a nova indústria do conhecimento que brotou dela, delimitando seus 13 setores de atuação mais intensiva: propaganda; arquitetura; o mercado de artes e

² Tradução livre do original em inglês: “Technological creativity, like all creativity, is an act of rebellion”.

antiguidades; artesanato; design, em sentido amplo; (design de) moda, em sentido estrito; cinema; vídeo games³; música; artes performáticas (dança, teatro, etc.); editoras e serviços correlatos (de ilustração, edição, transformação em livros virtuais); desenvolvimento de software; rádio e televisão.

Fonseca (2011, p. 76) aponta que definir o

que estamos tratando é fundamental, mais relevante do que medir sua relevância econômica é entender os impactos que traz sobre setores econômicos que a rigor não seriam tidos como criativos – e é essa a riqueza da passagem das indústrias (ou setores) criativas para a economia criativa. Considere-se, por exemplo, a agregação de valor e competitividade da moda (setor criativo) sobre o setor têxtil; da arquitetura (indústria criativa) sobre a construção civil; ou do design (outra indústria criativa) sobre uma miríade de setores. A economia criativa tem por centro os setores (ou indústrias, no jargão econômico) criativos, mas envolve todo o leque de encadeamentos gerados por efeito multiplicador da criatividade.

Do ponto de vista metodológico, é preciso destacar, em primeiro lugar, que cada um dos capítulos da tese se estruturou a partir de uma metodologia de pesquisa distinta. Não se olvidaram esforços para, ativamente, mergulhar na ideia da interdisciplinaridade e pluralidade de lentes de análise. Assim, existem os capítulos propedêuticos, de viés eminentemente teórico e bibliográfico, como esta introdução – que delimita o estado da arte – e o primeiro, onde mergulham-se nos jogos contemporâneos, não passando ao largo do debate sobre a sua virtualização. Seguido de uma exploração do arcabouço técnico-legal dos tratados internacionais (capítulo 2) e a forma como interagem com a economia do patrimônio e criativa (nacional e internacional, capítulo 3). Culminando no ponto mais inovador e único da tese, seu último capítulo, de exploração participativa, onde o Autor teve a possibilidade de experimentar, na mesa de jogo, dezenas de jogos patrimoniais de tabuleiro, em um viés puramente qualitativo, buscando responder ao questionamento de que jogos patrimoniais são esses de que a teoria fala.

Como problema norteador da pesquisa, sempre se voltará a questão das descrições do micro campo dos jogos patrimoniais na contemporaneidade e a forma como este interage com as demais áreas, promovendo apropriações e experiências patrimoniais. A fim de tentar refletir de maneira sobre essas questões - que, desde logo, sem falsa pretensão ou expectativa, sabe-se que apenas se jogaram algumas luzes, quiçá deixando muito mais perguntas do que respostas

³ Para a tese é representativo que a definição original do relatório era de “software interativo de entretenimento”, mas, no texto consta textualmente a continuação “ou em outras palavras vídeo games” (BRITISH COUNCIL, 2010, p. 23).

nas considerações finais – buscou-se o auxílio, como principais referenciais teóricos, dos seguintes autores e temas correlatos:

- a) No âmbito de analisar uma teoria social dos jogos, foi preciso o aporte de Huizinga (2014) e Caillois (1990), os autores que conceberam, de maneira dialética, o campo dos jogos contemporâneos, com as seminais obras “Homo ludens” e “Os jogos e os homens”, respectivamente, no início do século XX;
- b) A eles, na área da Filosofia, acrescentaram-se as reflexões de Wittgenstein e Gadamer, cujo entrelaçamento (alíneas “a” e “b”) arrima essa Introdução e esse explorará mais na sequência;
- c) Na área dos jogos e cultura digital, vale-se principalmente dos trabalhos desenvolvidos por Santaella (2007; 2009) e Feitoza (2009), coletivamente intitulados, de maneira *gamer* “Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games”. Trata-se de autoras atuais, que seguem acelerado ritmo de produção e reflexão a quente sobre as questões dos jogos digitais e o fenômeno da gamificação e seus impactos no ensino e nas empresas;
- d) Em relação a temática dos jogos e ensino, o levantamento do estado da arte realizado como aporte teórico desta Introdução apontou para a tese de doutoramento de Savi (2011), defendida na UFSC, intitulada “Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento”. Na pesquisa, o autor tenta superar a questão da função somente lúdica dos jogos, apontando para seu vetor de disseminação de conhecimento (pelo jogo de palavras escolhidos, denota-se, em igual medida, que ele não aborda tão somente a questão de jogos e educação, mas sim jogos e conhecimento, vertente muito mais ampla);
- e) Em contato permanente com os autores trazidos nas alíneas “c” e “d”, Csikszentmihalyi (2008), enxerga os jogos como possíveis promotores do estado de fluxo, aquele estado em que a mente humana trabalha em seu ápice, permitindo uma retenção maior de informações e conhecimento. O estado de fluxo é buscado em diversos campos do conhecimento e tem nos jogos um facilitador significativo, pois eles permitem que este estado seja atingido de maneira controlada e replicável;
- f) Fechando o ciclo de autores voltados de maneira epistemologicamente detida aos jogos, no último Capítulo da tese, buscou-se o aporte teórico de Carse (2011), que trabalha a temática dos jogos infinitos. Jogos infinitos são aqueles nos quais os jogadores não buscam sobrepujar os adversários e alcançar o final do jogo. Em sentido contrário, os jogos e jogadores infinitos tem o ímpeto de continuar jogando,

de manter o jogo pelo maior tempo possível. Carse, assim, convida a reflexão de que a cultura e a própria continuidade da vida na Terra dependem da manutenção desses jogos;

- g) No que trava um diálogo permanente com Canclini e Urteaga (2012; 2013) e Sachs (2004), aportes teóricos para discutir a questão do desenvolvimento. Canclini e Urteaga na linha da cultura – ou das culturas híbridas, usando seus próprios termos – como forma de promover e defender o desenvolvimento; Sachs no desiderato de que esse seja incluyente, sustentável e sustentado, a fim de permitir que não apenas as presentes, mas, em igual medida, as futuras gerações desfrutem da mesma realidade sócio, econômica e ambiental que hoje se vive. Desse modo, extrapolando-se suas visões, pode-se iniciar a construção da sustentabilidade como um – necessário – jogo infinito;
- h) Em um aporte mais sociológico, vale-se da construção de Castells (2009) da sociedade em rede, que altera as percepções sociais do tempo, do espaço e das comunidades, levando a uma fluidez que Bauman (1999) irá caracterizar como sociedade líquida. Nesse diálogo, ainda que de maneira tangencial, os autores perpassam pela questão dos jogos simbólicos contemporâneos e das discussões acerca da coexistência, cooperação e socialização de indivíduos cada vez mais isolados, sendo, talvez, os jogos uma forma de reintegrá-los, especialmente por sua linha lúdica e coletiva. Uma vez mais, pode-se aqui ao levar a argumentação – especialmente baumaniana – a uma distensão, construir a ideia de que na contemporaneidade vive-se um eterno jogo de cada um consigo mesmo (“jogos líquidos”, para continuar a paráfrase);
- i) Por fim, como visto anteriormente, não se furtará a discussão de um aspecto econômico da problemática, que se fará a partir das reflexões da economia criativa, a partir Florida (2012) e sua análise dos grandes *clusters* criativos americanos (cidades e classes criativas) e do renascimento das indústrias analógicas, analisado por Sax (2016), no âmbito canadense. Apesar da realidade dos autores ser a América do Norte, desenvolvida, e não do Sul global, especialmente latino-americano, subdesenvolvido ou, na melhor das hipóteses, em desenvolvimento, seu arcabouço teórico permite, *mutatis mutandis*, discutir um eventual projeto desenvolvimentista arrimado na economia criativa e na produção, defesa e ampliação da propriedade intelectual pátria, inclusive com a produção, publicação e monetização de jogos analógicos e digitais inteiramente brasileiros.

O ponto “i” adrede elencado é apenas discutido em um plano teórico na tese, uma vez que pesquisas efetivamente voltadas a vertente da economia do patrimônio e suas múltiplas formas de promover o desenvolvimento, além da própria discussão sobre que tipo de desenvolvimento seria, precisam ser realizadas a fim de se atestar, de maneira empírica, a proposta. Não se vai tão longe na tese, uma vez que se trata de uma pesquisa exploratória de caráter inicial e propositivo, com um caráter e objetivo de servir muito mais como mapa ou manual dos jogos patrimoniais do que de exploração efetiva.

Feitas as ressalvas das limitações, propõe-se um diálogo multimodal e interdisciplinar que alguns de áreas disciplinares menos abertas do que a do patrimônio cultural poderiam julgar, em uma primeira análise, improvável. Improvável, por certo; porém, não impossível. É uma mesa de jogo aberta, onde misturam-se autores clássicos de áreas duras, com pensadores contemporâneos, que estão escrevendo e vivendo as mesmas dores e agruras pandêmicas da própria tese. Corre-se sempre o risco, sabido, de escrever sobre um tema presente, sem o necessário distanciamento temporal. Todavia, prefere-se, no futuro, ser repensado ou refutado, do que dedicar-se a temas menos nervosos. É parte do jogo do conhecimento que, ao menos, joga-se de maneira consciente e regrada.

Ainda no âmbito das limitações e riscos, aduz-se que a conversa proposta será feita, em igual medida, pelo Autor. Como se trata de uma tese do campo do patrimônio cultural voltada, também, para questões da formação identitária, torna-se importante saber quem escreve, em que contexto e imerso em que período histórico-social. O Autor nasceu em 1989, poucos meses antes da Queda do Muro de Berlim, vivendo sua infância em um período de grande abertura e expansão econômica, dada, no Brasil, especialmente com o advento do Plano Real. Seu primeiro contato com o mundo dos jogos deu-se com o jogo *The Legend of Zelda: a Link to the Past* (1994), de Shigeru Miyamoto, do console de videogame Super Nintendo, até hoje uma das mais famosas e longevas franquias de todos os tempos. Em 1996, então com pouco mais de 7 anos de idade, começou a jogar *Magic: the Gathering* (1993), tendo participado, por mais de duas décadas, de campeonatos e eventos em diversos países.

Na graduação formou-se em Direito pela Universidade da Região de Joinville, onde também realizou seu doutorado. Na sequência realizou uma pós-graduação em Direito Empresarial (FGV), com a temática das empresas familiares e suas formas de sucessão e perenização, seguido de um mestrado na Pontifícia Universidade Católica do Paraná, em Curitiba, com dissertação voltada para a área da análise econômica do direito de políticas públicas, estudando o Programa Bolsa Família na cidade de Joinville. Desde 2018 é professor

de Direito Empresarial e Direito Internacional na UNISOCIESC e no Bom Jesus – IELUSC, duas instituições particulares de ensino da mesma cidade.

A formação de jurista em muito impactou as lentes pelas quais propõe a presente tese, uma vez que o faz com arrimo em seus estudos prévios e contínuos, especialmente nas áreas de Direito Internacional, voltadas a questão do desenvolvimento empresarial sustentável.

Em 2015 fundou a Dalaran Games, loja especializada em jogos analógicos (cartas e tabuleiros), na cidade de Joinville, Santa Catarina, hoje uma das maiores lojas do segmento do Brasil. Em 2017 ampliou os negócios com uma importadora, chamada Mercádia, voltada para o licenciamento e importação de jogos e acessórios. Por fim, em 2018, abriu um estúdio de desenvolvimento de jogos digitais, a BRBOX Game Studio.

Pela narrativa, parece ser claro o envolvimento pessoal e direto do pesquisador com o objeto pesquisado. Não se desconhece que essa proximidade é uma espada de dois gumes, pois pode tanto permitir uma imersão, vivência e coleta de informações a quente sobre o tema, possivelmente indisponíveis para outros pesquisadores; quanto obnubilar a visão e isenção necessários sobre o tema. É um risco consciente, ainda que não possível de ser medido *a priori*. Ousa-se pecar pelo excesso de afinco na pesquisa, do que pelo temor de um possível conflito.

Avalizada doutrina referente as pesquisas participantes apontam que é possível e até mesmo desejável, em certas áreas e tópicos, uma vivência pessoal, por vezes únicas:

Devo dizer que faz anos que convivo, entre a solidão dos estudos, os diálogos de sala de aula ou entre momentos de trabalho com agentes diretos ou indiretos de ações sociais de vocação popular e minhas próprias experiências de pesquisas de campo, três modalidades do conviver com o que, a falta de um nome mais adequado, estarei chamando aqui de investigação social (BRANDÃO, 2008, p. 3).

Declara-se, de pronto, que este é um projeto de investigação social, marcado por um momento muito específico da história mundial – a pandemia da COVID-19. Tanto quanto possível se buscará o necessário distanciamento com o tema abordado, todavia, a ressalva da participação, ainda que involuntária e indireta, com tema precisa ser feita e serve de alerta ao leitor.

Sabe-se, a partir da vivência prática e dos aportes teóricos levantados para a construção do estado da arte, que o tema proposto é inovador e faz parte da realidade de pesquisa de parcela muito pequena dos pesquisadores brasileiros. Por isso, propõe-se essa Introdução a ser o que no campo dos jogos se chama de tutorial: o momento em que os produtores dos jogos explicam ao recém-chegado sobre o que se trata o jogo em questão. Quais são suas peças, regras, formas de interação. É a hora em que existe, tanto no jogo físico, quanto no digital, um guia para

permitir, em um segundo momento, a livre exploração do jogo em si. Assim, parte a tese de uma fundamentação teórico-sócio-filosófica dos jogos, para construir seu arcabouço teórico exordial, fundamental para a compreensão das discussões realizadas nos capítulos seguintes.

II. TUTORIAL: OS JOGOS

Dado é um objeto angular, multifacetado, que pode ser feito dos mais diversos materiais: plástico, vidro, metal, ossos. Suas faces são, em geral, numeradas de acordo com o número de seus lados - sendo os mais famosos o cubo de seis lados e o dodecaedro (d20)⁴ - mas podem também conter outros elementos, como imagens do tempo, humor ou as direções cardeais.

Tabuleiro é um suporte físico e material de regra plano - *tabula rasa*⁵ - dividido em quadrantes (ou setores), representando uma determinada realidade. Geralmente vem acompanhado de peões - *meebles*⁶, no atual termo em inglês - que demarcam o avanço de determinado acontecimento e de miniaturas - casas, cavalos, árvores, naves espaciais, índios, alienígenas - que auxiliam a percepção humana da condição estabelecida pelo jogo.

Jogo não pode ser definido *a priori*, devido às infinitas variantes que podem interferir nessa definição. Ele pode, por exemplo, não requerer dados, nem tabuleiros, nem miniaturas. Pode requerer um controle - *joystick*, que sirva de ponte entre o mundo físico onde se encontra o jogador e o mundo virtual onde esteja seu personagem - avatar, persona, sua representação no ambiente do jogo.

Mesmo existindo um abismo entre uma simulação absoluta de uma determinada realidade - como a utilização, por parte de pilotos de avião profissionais, de simuladores de voo, em tudo idênticos à cabine de um 737 - e o ato de apostar quantas placas terminadas com o número “7” surgirão numa autoestrada entre as cidades de Joinville e Curitiba, em ambos os casos se está diante de um jogo. Um ato tão humano na criança que brinca com os pais para

⁴ A letra “d”, em minúsculo, seguida de um número representa a palavra dado e o número de faces que ele possui (d6 = dado de seis faces; d8 = dado de oito faces; etc). Se houver algum número antecedente, ele exprime a quantidade de dados daquele tipo que devem ser rolados (e.g: 2d12 significa rolar dois dados de seis lados, permitindo um resultado qualquer entre 2 e 24). Podem ainda haver os sinais matemáticos de “+” (mais), “-” (menos), “:” (dividido) e “x” (multiplicado) após o número do dado, a fim de modificar o resultado final da rolagem. Ou seja: 3d20 + 4 significa rolar três dados de 20 faces e acrescentar mais quatro resultado e gerará um número qualquer entre 7 e 64.

⁵ Expressão latina que significa, literalmente, tábua raspada. Tem a conotação de uma folha de papel em branco, onde tudo ainda é passível de acontecer.

⁶ Segundo o Dicionário Macmillan (2020), é uma pequena figura humanóide, usada para se jogar alguns jogos de tabuleiro.

passar o tempo na viagem, quanto no mais sério dos investidores da bolsa de valores. Ambos praticam, em igualdade.

O ser humano é um ser gregário por natureza: vive em grupo. E, em grupo, caça, interage, desenvolve tecnologias, trabalha, compra, come, dorme e joga. Muito já se debateu sobre o que há de comum entre os seres humanos, pois as dessemelhanças são evidentes. Algo de uno, de singular, tem trabalhado na condição humana, para a formação de grupos, de cidades, de sociedades, de civilizações. A vida só foi possível devido à cooperação inicial. E a cooperação, quem sabe, só foi possível pelo lúdico, por aquilo que se fazia sem obrigação, apenas pelo prazer de fazê-lo.

Só é possível tatear o “círculo mágico” dos jogos (HUIZINGA, 2014), uma vez que se entenda o que são, de onde vieram, para onde caminham. Seriam eles mais antigos que os homens, uma vez que os animais também brincam⁷? Foram eles os responsáveis pela união inicial, que permitiu a ascensão (e queda) de impérios, de Caim e Abel? Antecipando as discussões mais densas da tese, poder-se-ia perquirir, já de pronto: qual é a funcionalidade dos jogos na cultura contemporânea? O que os leva a serem objeto de patrimonialização e interesse de uma economia criativa? Em qual perspectiva do campo cultural isso seria possível?

A partir dessas indagações, talvez se possa (re)expressar a pergunta propulsora da tese: como os jogos patrimoniais promovem apropriações e experiências do patrimônio? Como hipóteses de partida, três respostas possíveis emergem:

a) como mobilizadores de valores patrimoniais, ou seja, como forma de diálogo e intermediação entre o campo do patrimônio cultural e as presentes e futuras gerações. Buscar-se-á entender que valores patrimoniais os jogos podem suscitar, trabalhando-se na delimitação de uma nova categoria conceitual: os jogos patrimoniais. Jogos lúdicos sim, mas que têm em si mesmos um potencial mais amplo, um potencial de despertar outros significados em seus jogadores;

b) como forma de socialização e sociabilidade entre os seus participantes, uma vez que os jogos – e as brincadeiras, em sentido mais amplo – são inerentes à própria condição humana. A competição, que pode se tornar cooperação e, em última análise, desenvolvimento social,

⁷ Na língua inglesa o verbo *to play* abarca ambas as definições: jogar e brincar. Por isso, em muitas traduções para o português, acaba-se intercambiando os termos. Jogar tem, em si, nas mais diversas línguas, o espírito do lúdico, da brincadeira; contudo, não termina nele. O lúdico é parte do jogo, mas não sua totalidade. Por esse motivo não se podem utilizar as expressões como sinônimas.

está no âmago da experiência de jogo. Joga-se para esquecer e divertir, mas também para lembrar, entrelaçar e (re)vivenciar;

c) como forma de fomento de um campo específico do espectro econômico, a qual se tem estabelecido com o nome de economia criativa. A economia criativa, de forma sucinta, pode ser entendida como todas as atividades nas quais a criatividade e o capital intelectual são a matéria-prima para a criação, produção e distribuição de bens e serviços.

Nesse diapasão, dialoga o campo dos jogos com os do Patrimônio, da Economia e do Direito – ao se analisarem os direitos de autor e suas decorrências patrimônio-industriais, sem olvidar as discussões de sustentabilidade. Valendo-se do tripé proposto por Sachs (2003), da busca coletiva por um desenvolvimento includente, sustentável e sustentado, pode-se vislumbrar uma participação dos jogos nesse desiderato: primeiro, em sua vertente patrimonial de preservação e memória; segundo, em sua possibilidade de promoção da cooperação social, culminando em sua vertente econômica, necessária, ainda que não suficiente, em qualquer debate sobre sustentabilidade.

O objetivo principal da metodologia proposta pela tese, reforçando, é o de trazer noções iniciais que permitam, ao final, vislumbrar a criação e delimitação da categoria de jogos patrimoniais, na interface entre os campos dos jogos e o patrimônio cultural.

Desse modo, a guisa de introdução, o primeiro ponto da tese será – tentar – trazer uma definição aceitável do que são jogos, uma vez que a polissemia começa na língua utilizada para defini-lo e o acompanha numa série de questionamentos. Como o intuito do trabalho científico é mostrar o que já se sabe sobre uma determinada área, de modo a pavimentar o trajeto para o que se quer saber, função propedêutica de pesquisas exploratórias é a organização de algumas definições basilares.

A fim de auxiliar nessa definição primeva, optou-se por trazer quatro autores que refletem sobre os jogos, divididos em dois pares teóricos (e não propriamente históricos): primeiro, propõe-se um diálogo a partir de Wittgenstein e Gadamer, ambos filósofos da linguagem, que trabalharam em suas obras a questão dos jogos, em diferentes facetas na experiência humana; seguidos de Huizinga (o mais antigo dos quatro pensadores, nascido no último quartil do século XIX) e Caillois (que atualiza e reconfigura a obra de Huizinga para o século XX), cujas preocupações são os jogos como elementos da cultura.

11.1 O que se entende por jogos em Wittgenstein e Gadamer

A definição inicial que se pode dar a um determinado elemento é fundamental para qualquer pesquisa, uma vez que, embora involuntariamente, balizará todas as considerações acerca do objeto a ser estudado. Dizer que jogo é um termo de difícil – ou impossível – definição não ajuda nessa caminhada, apesar da veracidade da afirmação. Por isso, optou-se, neste instante inaugural das reflexões, a mais simples das definições: a do dicionário. Jogo é, antes de tudo, um substantivo masculino, cuja primeira pessoa do singular do presente do indicativo leva ao verbo jogar. Antes de se chegar ao movimento – jogar – curial é definir o estático – jogo. Jogo vem do latim *jocus*: gracejo, graça, brincadeira, divertimento. No dicionário (DICIONÁRIO PRIBERAM, 2020), tem seis verbetes principais:

1. “Vício de jogar”. Na primeira definição, já se encontra adjunto do termo, em regra pejorativo, vício. Compulsão, algo fora do controle do indivíduo. Tal característica, apesar de, *prima facie*, negativa, tem um revés: vício é prática frequente e reiterada. Desse modo, pode-se pensar, em práticas frequentes e reiteradas positivas, como a prática de exercícios físicos ou o hábito da leitura.

2. “Exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou as outras, perdem”. Do segundo verbete, duas características principais: os jogos são, em regra, experiências comunitárias, que dependem da interação entre duas ou mais pessoas. E tem um viés de competição, disputa: um lado ganha, outro perde. Todavia, mesmo os que perdem o jogo em si, nunca são privados da experiência de ter jogado.

3. “O que serve para jogar determinado jogo”. A terceira definição confunde o jogo com seus instrumentos materiais, físicos, numa metonímia que tem pouca utilidade na pesquisa científica.

4. “Maneira de jogar”, na mesma linha da definição anterior, uma sinédoque que pouco explica o termo.

5. “Divertimento, exercício”. A definição de jogo como divertimento é ponto de partida comum, inclusive entre os pesquisadores, como se verá em Huizinga (2014) e Caillois (1990).

6. “Manejo, habilidade. Modo de proceder”. O sexto e último verbete transmite uma ideia de entrar em jogo, participar da ação por ele proporcionada, estatuinto ainda as habilidades que são necessárias para se jogar determinado jogo. Junto dele, o dicionário aponta ainda algumas construções linguísticas feitas a partir da palavra jogo: “abrir o jogo” - mostrar ou revelar algo que estava escondido ou em segredo; “esconder o jogo” - dissimular; “estar em jogo” - estar em risco ou dependente de alguma coisa; “jogo de palavras” - trocadilho.

Como verbo – jogar - é transitivo, precisa de um objeto para defini-lo como coisa. Daí, quiçá, advenha a dificuldade de sua definição: já na palavra precisa de algo mais. Como verbo,

define-se como arriscar ao jogo; fazer uma ou várias partidas de um determinado jogo; em sentido figurado, significa ainda aventurar-se; entregar-se ao jogo; brincar.

A fim de permitir uma análise um pouco mais detida sobre as acepções linguísticas da palavra jogo utiliza-se, como pano de fundo teórico, os debates travados entre Wittgenstein e Gadamer que, em um momento muito específico de suas trajetórias, dedicaram algumas páginas à análise dos jogos, tratados como jogos de linguagem.

Gadamer, entre os dois, foi o primeiro a se utilizar da questão dos jogos, no seu “Verdade e Método”, cuja primeira edição data de 1960. Wittgenstein, por sua vez, traz o conceito de jogos como exemplo por pelo menos duas vezes, primeiro em 1956, na obra “Observações sobre os fundamentos da matemática”, depois em suas “Observações filosóficas”, originalmente datadas de 1964. Para a presente análise, foram utilizadas as versões de 1967 e 1975, respectivamente, no caso de Wittgenstein, e 2013, para Gadamer, todas em língua inglesa, tão somente dos pontos onde a palavra “*game*” (jogo) aparecia em cada obra. As versões digitalizadas deram conta de dezenas de aparições da palavra “*game*”, basicamente utilizadas no contexto de jogos de linguagem e suas múltiplas definições.

Não se tem a pretensão aqui, ou no corpo da tese, de exaurir a vasta obra dos autores, mas tão somente de utilizar suas reflexões pontuais no auxílio da definição básica do que seja jogo. A fim de auxiliar nessa tarefa, chamam-se também autores contemporâneos para uma necessária atualização de nomenclatura, a fim de possibilitar a diminuição da polissemia inicialmente encontrada.

Wittgenstein (1975, p. 236), talvez o primeiro filósofo a determinar de forma mais precisa do termo jogo, aponta que é sempre possível tentar definir um jogo: *Century: a rota das especiarias* (2018, p. 1)⁸⁸, por exemplo, é um jogo de cartas e pequenos cubos, nacionalizado pela editora Devir. Segundo a propaganda da editora, trata-se de “Explorar os mercados. Negociar e melhorar sua oferta. Revender e taxar. Descubra as maravilhas da rota das especiarias e seus mercados pitorescos (...). Mergulhe em uma clara e simples mecânica de jogo, (...) que permite estratégias infinitas”. Ele é composto de 94 cartas ilustradas, 105 cubos de madeira, 4 peças de tigela, 20 fichas e 5 fichas de jogadores. O objetivo geral do jogador é ser o melhor comerciante da região, trocando especiarias básicas por especiarias cada vez mais

⁸⁸ A fim de permitir a fluidez do texto e como se utilizarão, durante toda a tese, inúmeros exemplos de jogos analógicos e digitais, todos eles foram compilados ao final, em uma parte específica das Referências finais, sob o título de “Referências – Jogos”. Além disso, optou-se por utilizar a grafia em itálico no corpo do texto, para facilitar a compreensão do leitor quando se depara com o nome próprio de algum jogo.

raras e complexas (os tais “cubos”), simulando a época das grandes trocas entre o Oriente e o Ocidente, o que se faz por meio de cartas de comércio. Vence quem, ao final de um número determinado de rodadas, for o comerciante mais bem sucedido.

Definiu-se, ainda que de maneira precária, um jogo chamado *Century*. Poder-se-ia definir, também, um jogo de xadrez: composto de um tabuleiro quadrado, de 8 por 8, intercalando as cores branca e preta, e 16 peças – 8 peças especiais da corte (como Rei, Rainha, Bispo etc.) e 8 peões. Seu objetivo é atingir o xeque-mate, quando se coloca o Rei inimigo em uma posição que ele não pode mais mover-se sem ser derrotado por uma das peças adversárias.

Definiram-se agora dois jogos distintos. Seria possível definir, se fosse do interesse teórico da tese, uma infinidade de outros jogos: gamão, amarelinha, ludo, *Dominion*, *Zombicide*. Jogos clássicos e atemporais e jogo contemporâneo, baseado na atual cultura popular. Jogos que exigem diversos aparatos e jogos que requerem tão somente a imaginação dos jogadores. Jogos para duas, quatro ou quarenta jogadores. Jogos estratégicos e jogos de passatempo.

Em todos os casos, estar-se-ia definindo um jogo, aquele jogo em específico e não o jogo em si mesmo. Esta é a ponderação trazida por Wittgenstein (1975, p. 239): é praticamente impossível definir O jogo (com o artigo em maiúsculo, separando-o dos demais elementos), pois sempre haverá uma necessidade de afunilamento: de qual jogo se está falando? Tamanha é a miríade de jogos existentes. Mesmo pelas regras, essa mesma construção permanece: é possível definir as regras de um jogo, mas não do jogo, pois, necessariamente, se poderia formular a mesma pergunta: as regras de qual jogo, exatamente? Uma vez que não existem, essencialmente, regras gerais para todos os jogos.

Retornando ao xadrez, este tem regras para os movimentos de cada uma de suas peças. Se todas as peças pudessem realizar todos os movimentos, ainda assim se estaria diante de um jogo. Não do xadrez, logicamente, mas de um outro jogo, com outras regras, que utiliza apenas a mesma base material. Por isso, não podem ser as regras, de um ponto de vista filosófico, as únicas a definir o que seria um jogo, pois se poderia cair em situações inconsistentes e mesmo tautológicas. Ao mudar as regras de um jogo, muda-se completamente a sua estrutura de lógica interna. Se o Bispo, para seguir no exemplo, pudesse mudar a cor de suas casas diagonais, o jogo já não seria mais xadrez. Ainda seria jogo, é evidente – uma vez que, por uma questão lógica, se B deriva de A, alguma parte de A, necessariamente, permanecerá em B – contudo, outro jogo.

Na conversa entre Wittgenstein (1975, p. 239) e Waismann, retratada na obra retromencionada, este aponta que o mais tético dos jogos – se é que essa afirmação é

logicamente possível – seria aquele em que tudo é permitido. Levando-se esse argumento ao infinito, um jogo onde tudo é possível deixaria de ser jogo, uma vez que seria a retratação da vida. Como na clássica assertiva de Salinger (2020, p. 147), na obra “O apanhador no campo de centeio”, quando o pai de Holden Caulfield constata, inexorável: “E a vida é um jogo, meu filho”. O jogo, como se verá, estrutura-se como tal pelas suas regras, que o apartam da realidade (HUIZINGA, 2014) e da literatura, mas com elas permanece em constante tensão.

Na esfera da justificativa, Wittgenstein (1975, p. 237) aduz que as leis da física e as fórmulas da geometria podem ser, de alguma forma, demonstradas por experimentos. Um jogo, contudo, não é justificável, do ponto de vista físico-matemático: não se pode medi-lo, quantificá-lo ou pesá-lo. Claro, de um ponto de vista material, é possível contar o número de cartas e até mesmo pesá-las; todavia, isso não ajuda no entendimento do que é a canastra. Não faz sentido aduzir que, na canastra, uma sequência do naipe de espadas pesa vinte e cinco gramas. Esse tipo de mensuração não auxilia, em nada, no entendimento de sua estrutura.

Por esse motivo, Wittgenstein (1975, p. 237) cria o termo “jogos de linguagem” e demonstra que as definições de jogo a partir de seus aspectos físicos e características como entretenimento, regras e competição são incompletas e inadequadas. Argumenta que os jogos não podem ser agrupados por uma única definição, mas apresentam um conjunto de características que são compartilháveis dentre as definições possíveis. Nessa concepção, Arnswald (2002, p. 31-32) aponta que os jogos de linguagem são variáveis, mutáveis e transitórios. Tais características podem, sem grande dificuldade, ser transportadas para todos os jogos, uma vez que são criados, mantidos e – é sempre importante frisar – esquecidos por sociedades e comunidades humanas. Os jogos estão umbilicalmente ligados ao modo de ser e estar dos seres humanos, existindo até a fecunda e – insolúvel – discussão entre Huizinga (2014) e Caillois (1990) sobre serem os jogos que criam a cultura ou a cultura que dá vida aos jogos, tamanho seu imbricamento e indivisão inicial.

Gadamer (2013), contemporâneo de Wittgenstein, aborda, de maneira detida, uma série de jogos, tais como jogo da imitação, jogo do destino, jogo do desempenho social, jogo das forças, jogo da reflexão, jogo dos sons, jogo dos disfarces, espaço de jogo da liberdade, jogo das paixões. Fala do “homem jogante”, de jogo em pleno sentido da palavra e de suas formas mais primárias (PICOLI, 2014, p. 4). No original alemão as palavras “*spiel*” (jogo) e “*spielen*” (jogar), não querem dizer exatamente a mesma coisa e na obra de Gadamer representam momentos diferentes do jogo e do jogar (PICOLI, 2014, p. 7). Com “*spiel*”, Gadamer refere-se ao jogo em sua totalidade; com a segunda (“*spielen*”) designa uma parte que participa do

movimento do jogo – aquele que joga, o jogador ou o “jogante”⁹, termos que aqui se utilizarão como sinônimos, apesar do neologismo de “jogante” na língua portuguesa.

Estruturalmente pode-se caracterizar o jogo pela relação de, pelo menos, dois elementos que jogam (x e y, em oposição ou coordenação), estando sob os efeitos das tensões da relação (GADAMER, 2013; PICOLI, 2014). Essa definição, apesar de genérica, é interessante, pois fala em elementos que jogam e não em jogadores. Assim, por ela, percebe-se que o jogo solitário, de videogame, por exemplo, também é jogo, apesar de ser jogado sozinho. Existem os dois elementos: o jogador e a máquina; está apresentando o desafio e aquele tentando superá-lo. Isso vale para a Paciência, um dos jogos solo de baralho mais clássicos.

Qualquer elemento joga quando está em relação com outro, “seja a simples relação da água com o vento, seja a relação pedagógica entre o professor e seus alunos e vice-versa” (PICOLI, 2014, p. 8). Cada um joga em um sentido e modo diferente, tendo metas ou não, existindo um objetivo de vitória ou não. Aquilo que se joga precisa participar do jogo meramente proporcionando um contra lance, que pode ser tão simples quanto devolver um osso jogado ou tão complexo quanto a movimentação de um exército no campo de batalha. “Desde sempre os humanos também são resultantes do jogo, também jogam, aqui também para nós, humanos, vale a primariedade de que nós somos muito mais algo que joga no sentido de um sofrer do que alguém que faz de seu comportamento efetivo – ativo – um jogar” (PICOLI, 2014, p. 9). Segundo Gadamer (2013), jogar é um apresentar-se ao outro e ao mundo.

Vislumbrando-se o jogo como um todo torna-se mais claro seu aspecto de sedução. Existem tarefas de jogo que o jogador precisa realizar, para seguir jogando. Todavia, devido ao seu caráter lúdico e envolvente, o jogante as vê como tarefas do jogo, ou seja, algo que não pode deixar de cumprir. Entrega-se a elas, deixa-se arrastar e abre-se no jogo por meio de seu jogar (GADAMER, 2013). Csikszentmihalyi (2019), chama esse efeito de estado de fluxo, em que o jogador deixa de perceber a diferença entre o jogo e a realidade. “É por não perceber isso, que o jogador tem a ilusão de poder controlar o jogo (...). Com essas intenções, o jogante ignora que o seu jogar é, antes, muito mais um ser jogado, ou seja, antes de ser atividade – um jogar ativo” (PICOLI, 2014, p. 10), é passivo, pois o jogo o domina e controla.

Gadamer (2013) pontua que todo jogar está a serviço de algo ou de alguém; é um meio para algo que ultrapassa o jogador. Agora se está diante de um jogar para o outro e com o outro,

⁹ Neologismo que talvez demonstre melhor a postura ativa necessária a todo jogador para realmente viver o jogo.

em uma dimensão relacional, social. Defende, em última análise, a anulação da distinção entre o jogo do palco (do artista) e o jogo da vida – sem dúvida, o mais amplo dos jogos. Em sua visão, a própria realidade é jogo.

Trazendo uma visão mais social e histórica das acepções do jogo, colocam-se em diálogo outros dois autores contemporâneos de Wittgenstein e Gadamer – embora esses na interseção Alemanha e Vienna e os próximos, na Holanda e França - cuja contribuição permitirá delinear ainda melhor o conceito dos jogos: Johan Huizinga e Roger Caillois.

11.2 O que se entende por jogos em Huizinga e Caillois

Huizinga (2014) tem obra clássica acerca do tema dos jogos, cujos escritos iniciais remontam a 1903, apesar de sua publicação somente em 1938. Nela sedimenta importante matriz histórico-cultural dos jogos, já explicitada em seu título “*Homo ludens*”. Em sua visão, a evolução do homínido de *homo faber*¹⁰ para *homo sapiens*¹¹ teria chegado, no último milênio, a designação de *homo ludens*¹², já que “mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana” (HUIZINGA, 2014, p. 1). O jogo se faz presente assim em toda e qualquer atividade humana e apresenta a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Toda e qualquer atividade humana é um jogo.

Huizinga (2014, p. 1) trabalha com uma precisão grande quando fala da cultura, pois se utiliza do jogo como elemento DA cultura e não NA cultura, afirmando que:

em todas as vezes, meus hóspedes pretenderam corrigir o título para ‘na’ cultura, mas sempre protestei e insisti no uso do genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura.

Toma o autor o jogo como fenômeno cultural, *avant la lettre*, dada a época dos escritos. Em suas próprias palavras, teve que escolher entre escrever “agora ou nunca mais” (HUIZINGA, 2014, p. 1), optando pela primeira solução, mesmo sabendo das lacunas de sua obra e das regiões inexploradas que necessariamente precisaria deixar.

¹⁰ Do latim, o homem que utiliza ferramentas.

¹¹ Do latim, o homem sábio.

¹² Do latim, o homem que joga.

O jogo, em sua visão, é fato mais antigo do que a própria cultura, pois esta pressupõe uma sociedade humana constituída, mesmo em suas definições mais frouxas. Contudo, a natureza bruta, 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 vai além: o jogo supera o fenômeno fisio-bio-psicológico, tem em si mesmo uma função significativa, ou seja, encerra um determinado sentido.

Aqui está um ponto relevante para o Patrimônio Cultural no estudo dos jogos: seu poder representativo de ser, 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 próprio sistema da vida. No jogo,

existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando ‘instinto’ ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe ‘espírito’ ou ‘vontade’ seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2014, p. 3-4).

As hipóteses levantadas anteriormente apresentam um pressuposto comum “de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade” (HUIZINGA, 2014, p.4). Parte dessa finalidade é o que se busca explorar na tese proposta: que funções tem o jogo, sobretudo no campo do Patrimônio? Ele realmente extrapola o seu próprio espectro – do jogo em si – para algo além? É possível mensurar esses possíveis significados e valores que ele desperta?

Em parte, o próprio Huizinga (2014, p. 6) aponta que sim, ao afirmar que o jogo é uma totalidade. Impossível de ser negada, pois 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”. Ele independe do grau de civilização – e mesmo de seu próprio conceito, uma vez que não se pode falar em animais civilizados e eles também jogam – e das concepções que se tenha do Universo, da metafísica e do Cosmos. Se se é capaz de jogar, claramente se está diante de um ser único na vida – para usar a bela definição de Morin e Kern (1993), em Terra-Pátria – pois o jogo, em certo sentido, não é racional. E somente os seres racionais são capazes de, deliberadamente, se dedicar à irracionalidade.

Huizinga (2014) fala da noção de “espírito” do jogo, nessa toada de algo que o ultrapassa. O espírito do jogo seria aquilo que é a base de sua existência, mas, que não pode ser definido aprioristicamente, devendo ser experienciado pelos jogadores para ser entendido. Como na narrativa de Dostoiévski, somente pode experimentar o verde da roleta aqueles que, em igual medida, colocarem sua pele (dinheiro) em jogo. Não há explicação prévia para esse arrebatamento de adrenalina, que precisa ser vivido antes de ser definido.

Em relação ao Direito – para seguir na linha interdisciplinar – enxerga o autor um parentesco direto entre o Direito e o jogo, que emana do próprio processo-contenda judicial. A lide forense em muito se assemelha a um jogo: tem estratégias próprias, regras estabelecidas, cria um espaço único para seu desenlace (o Tribunal, com quatro paredes claramente delimitadas), tempo certo, vencedor e sucumbente (vencido), em todos os casos contenciosos.

Até o primeiro quartel do século XX, essa ideia permaneceu, transmutada na figura dos duelos. Estes nada mais são do que uma forma um tanto quanto mortífera de jogo, na qual o que importava, para lavar a alma, era o sangue, não necessariamente a morte. Com a primeira gota de sangue arrancada pelos duelistas, já se manifestava a verdade sobre a contenda. Cumpre ressaltar que, da mesma forma que o Tribunal e o tabuleiro, o duelo também tem um espaço sagrado definido, sinal para começar e terminar, utilização de armas idênticas – daí inclusive o princípio, literal, da paridade de armas ainda hoje presente no Direito Penal (LOPES JR, 2019).

Levando o argumento adiante, a guerra é também jogo: as táticas, os mapas, os artefatos, a criação da cavalaria que, muito tempo depois, deu origem ao Direito Internacional¹³ (DEYRA, 2001, p. 12), sendo, quiçá, a primeira Força de Paz conhecida. Sua importância histórica para o Direito é ímpar, uma vez que, na sequência, foi transformada na Liga das Nações, que, em 1948, culminou na criação da Organização das Nações Unidas – ONU (MAZZUOLI et al, 2019).

Estão enredados jogo, combate, justiça, destino e sorte, de tal forma que

o princípio da reciprocidade dos direitos, as fórmulas diplomáticas, a obrigação recíproca de respeitar os tratados e, em caso de guerra, abolir oficialmente a paz, tudo isso apresenta uma semelhança formal com as regras

¹³ Segundo Huizinga (2014, p. 231): “O direito internacional é sustentado pelo reconhecimento, por parte da generalidade dos países, de certos princípios que em última análise desempenham a função de regras do jogo, mesmo que possuam um fundamento metafísico. Se assim não fosse não teria sido necessário estabelecer o princípio segundo o qual *pacta sunt servanda* [os contratos devem ser cumpridos da forma como foram pactuados originalmente pelas partes], que reconhece explicitamente a integridade do sistema como baseada numa vontade generalizada de respeitar as regras. A partir do momento em que qualquer das partes desrespeita este acordo tácito, dá-se necessariamente o colapso de todo o sistema de direito internacional, pelo menos temporariamente, a não ser que o resto dos interessados possua força suficiente para colocar fora da lei o ‘desmancha-prazeres’”.

lúdicas, na medida em que só é válido enquanto o próprio jogo (isto é, a necessidade de ordem na vida dos homens) é reconhecido. Num sentido puramente formal, poderíamos considerar toda a sociedade como um jogo, sem deixar de ter presente que esse jogo é o princípio vital de toda civilização.” (HUIZINGA, 2014, p. 113-114)

A conclusão sufragada pelo autor é a de que sem o espírito lúdico a civilização é impossível. Quiçá, à guisa de especulação histórica, tenha chegado a essa conclusão a partir de sua vivência durante o nazismo onde o jogo social e suas regras de convivência foi rompido. A publicação do livro se deu no limiar inicial da II Guerra Mundial, que, por suposto, antes de sua eclosão, alterava o cotidiano da região. As reflexões levantadas por Huizinga tornaram-se ainda mais relevantes no pós-guerra, onde a humanidade deveria reaprender a jogar sem rompimentos bruscos em suas regras de harmonia e paz. Ao se extrapolar a visão metafórica, a própria criação da ONU no período pode ser vista como uma forma de tentar reestabelecer as regras do jogo e entregar a instituição poderes de um juiz ou mestre do jogo, da paz entre os Estados. Desponta aqui, ainda que não expressado textualmente, a sociedade como jogo infinito, a ser abordada nos capítulos finais do trabalho.

O campo do patrimônio arrima-se sobre as mesmas bases, podendo-se falar em funções – múltiplas, portanto, como no Direito – patrimoniais. Não são a pedra e o cal – para ficar na definição clássica que ressoa na sociedade. É o que aqueles locais e construções representam no seio de cada cidadão: o que significam – forma significante, de acordo com Huizinga (2014, p. 7) - como se compatibilizam com sua história pessoal e coletiva, enquanto ser humano único e ser social. Que alegorias podem trazer ao observador, vivente, daquela situação passada-presente. A ruína não é apenas uma ruína, senão a representação de algo mais que já foi, é e ainda pode ser (CHOAY, 2008).

Da mesma forma que uma catedral precisa ser considerada de acordo com aqueles que a vivem em seu cotidiano, o jogo deve ser considerado sob a ótica de quem joga, tendo sua significação primária dos (e aos) próprios jogadores, que buscam compreendê-lo como “fator cultural da vida” (HUIZINGA, 2014, p. 7).

Retrocedendo na história, sabe-se que as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana foram, desde seus primórdios, marcadas pelo ato de jogar. Se se quiser ir ainda além, foi Deus o primeiro jogador da História, ao se utilizar do Verbo para fazer a Luz e todas as coisas. Na criação da fala e da linguagem, que nada mais é do que o jogo de designar elementos – nomeando-os, definindo-os, em suma, criando-os – o Homem brinca de Deus e aprende, desde muito cedo, essa faculdade inata do jogar, do brincar, com sua própria voz. Afinal, por trás de toda expressão abstrata “se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao

dar expressão à vida, o homem cria outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 2014, p. 8), um mundo de jogo.

Nesse raciocínio, pode-se uma vez mais trazer a lume a visão de Wittgenstein (1956, p. 48) e o jogo da linguagem, ou, como no original em inglês, “jogo-linguagem”¹⁴. A linguagem, tal qual o verbo primordial, cria algo, diferente do que existia em cada um dos interlocutores. Cada um deles, a partir da dialética, da troca de experiências e visões de mundo, coloca um elemento novo na realidade. A civilização e a sociedade advieram dessa interação, desse processo. O jogo deve ser encarado da mesma forma: tem poder criador. Coloca os jogadores em contato com coisas que estavam lá no início, emergem, das jogadas, possibilidades e resultados não previstos tão somente com a soma de suas peças, partes e regras. Há um poder criador no jogo, como na linguagem.

A linguagem, em igual medida, é regrada. Não se trata de uma sucessão de fonemas que formarão automaticamente e em qualquer ordem uma palavra que magicamente se concatenará em uma oração. Há, na linguagem, uma série de regras e restrições, como, por exemplo, a estrutura mínima da oração compor-se de sujeito + verbo + predicado. Se um interlocutor quiser se fazer entender e, aí sim, criar, será a partir das regras do jogo linguístico.

Quando se analisa a potência desse paralelismo – do poder criador e, indo além, agregador – a tese recebe toda uma nova dimensão de sentido: não se trata, tão somente, de diversão, como se imaginava de início. O jogo, como a língua, parece despontar como um elemento de coesão dos relacionamentos humanos. Nesse “círculo mágico” as emergências (CAPRA, 2012), como no cotidiano, fazem-se no engajamento – somente se aprende uma língua falando, somente se aprende um jogo jogando – no processo, na maneira de interagir. De acordo com a Gramática (2021), a palavra processo é de origem latina, advinda do verbo *procedere*. *Pro*, para frente, *cedere*, avançar. Processo implica, via de regra, um conjunto sequencial de ações a serem tomadas para se chegar em determinado objetivo: criar, projetar, inventar, transformar, controlar, produzir.

Wittgenstein aponta que além da linguagem, adrede discutida, a matemática também seria um jogo. E a partir da lógica travada com o jogo-linguagem e a matemática, ele vai um passo além, na seguinte discussão: o que caracteriza um jogo de xadrez? Seriam apenas as suas regras? Então quando uma pessoa diz “Vamos jogar uma partida de xadrez!”, ela pensa apenas

¹⁴ *Language-game*.

nas regras? Ou em um contexto maior, no qual as regras são apenas uma pequena parte? Afinal, o xadrez envolve suas regras, “o seu ensino, a sua prática dia a dia de aprimoramento do jogo” (WITTGENSTEIN, 1956, p. 112). Dessa passagem, parece ser possível afirmar que ele também via o jogo como um processo, como algo mais amplo do que peças e regras. E seu conceito é tão aberto que ele inclusive reflete que: “O que se chama ‘perder’ no xadrez pode constituir vencer em outro jogo”¹⁵ (WITTGENSTEIN, 1956, p. 134). Nessa mesma toada, ele convida a imaginar a seguinte situação:

Imagine que eu coloque um tabuleiro de jogo dividido em quadrados na sua frente com peças como peças de xadrez sobre ele - e fale: "Esta peça é o 'Rei', estes são os 'Cavalos', estes os 'Peões'. Até agora isso é tudo o que sabemos sobre o jogo; mas isso é sempre alguma coisa. E talvez mais coisas serão descobertas¹⁶ [conforme se explore mais o tabuleiro e as peças, formando “o jogo”] (WITTGENSTEIN, 1956, p. 152).

As definições se imbricam, com Wittgenstein, Gadamer, Huizinga, Caillois, Morin, Capra e os pensadores contemporâneos tentando traduzir o mesmo significado, por caminhos diferentes: o jogo, como a linguagem – e, quiçá, como a vida – tem um propósito, um objetivo, que somente eclode a partir da interação com suas regras fundadoras e, especialmente, com o outro. O jogo, ainda que solo, é com outro, nem que seja no espelhamento de si mesmo. O mestre de xadrez que treina sozinho, na verdade, o faz acompanhado – distancia-se de si mesmo e cria, com as peças da cor oposta, um oponente. A busca é a da superação, da criação de algo que outrora ali não existia, mas, sabe-se possível.

O jogo insinua-se, *prima facie*, como uma janela temporária de satisfação em uma vida de agruras. É utilizado como passatempo, como auxílio-muleta de uma existência, por vezes, severina da humanidade (MELO NETO, 2016). Ele se apresenta como um necessário intervalo – entre os vales do trabalho, das moléstias, da dor – na vida cotidiana. É pausa. E pausa, como no texto, é vida, é vírgula. É ênfase. E de tanto acessar esse mundo lúdico-imagético, ele se torna “um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral” (HUIZINGA, 2014, p. 12). O jogo tem, nesse sentido, uma outra função: de descanso, de ócio, tão vital na construção das relações humanas.

¹⁵ Tradução livre do original: “What is called "losing" in chess may constitute winning in another game”.

¹⁶ Tradução livre do original: “Imagine that I put a playing-board divided into squares in front of you, and put pieces like chess pieces on it--and stated: "This piece is the 'King', these are the 'kights', these the 'Commoners'. So far that's all we know about the game; but that's always something. And perhaps more will be discovered.

Do escape individual para o escape coletivo foi apenas uma questão de encontrar os parceiros de jogo certos. E assim criou sentido, significado, valor, dentro das associações espirituais, ritualísticas e sociais. Virou, em essência, função cultural, função, *a fortiori*, patrimonial. Essa função fica muito clara quando se fala em memória patrimonial. O jogo, por definição, tem um começo, um meio e um fim. Ausentes esses elementos temporais, pode ser tudo, menos jogo. A graça está, justamente, nessa viva separação espaço-temporal: aqui não é vida real, é jogo. Ele, mesmo depois de seu termo, permanece como “uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição” (HUIZINGA, 2014, p. 12-13).

Junto do elemento tempo, para se falar de jogo é imperioso que se fale de lei – regras – e ordem. Dentro do domínio do jogo existe uma ordem clara, específica e inapelável: total. Absoluto, é tão positivo – e positivado – quanto o próprio Direito: cria e é ordem. “Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada”; “a menor desobediência a esta ‘estrage o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.” (HUIZINGA, 2014, p. 13). O valor do jogo é percebido até mesmo pelos “fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas; os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico” (HUIZINGA, 2014, p. 13).

Percebe-se - com ainda mais vigor na contemporaneidade - que as comunidades de jogadores tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de encerrada a partida. Antigamente, formavam-se os clubes – o Brasil e seus clubes de futebol estão como melhor exemplo – e as sociedades: enxadristas, jogadores de pôquer. Hoje em dia, com a virtualização do mundo, esse espaço migrou para o metaverso, reunindo milhares e milhares de pessoas para assistirem, em tempo real, do conforto de suas casas, à final mundial do jogo online *League of Legends* (2009). No ano 2019, assistiram, ao todo, mais de cem milhões de pessoas, sem contar as dez mil pessoas que lotaram o estádio onde os jogadores estavam fisicamente presentes (CNBC, 2019). Esse número é superior ao auferido na final do *Super Bowl* (de futebol americano) do mesmo ano. Tanto os Estados Unidos, lar do *Super Bowl*, como a Coreia do Sul, sede da final de *League of Legends*, demonstram que o homem, além de ser um ser gregário por natureza, é também um *homo ludus*, como a própria obra analisada afirma.

A sensação de estar separadamente juntos, de partilhar algo único, com outros entusiastas, suspendendo, ainda que temporária e fantasiosamente a vida real, conserva sua magia para além da duração e escopo do jogo em si. O ser humano é capaz de viver outras realidades apenas imaginando-as; então, na verdade, não é o jogador profissional de

Hearthstone (2014) que compra a carta perfeita para vencer uma partida: é o próprio espectador. Ele está lá, ainda que apenas em espírito (ou pixels).

Está cada vez mais difícil, e isso já era verdade nos idos de 1938, “estabelecer uma separação nítida entre, de um lado, os agrupamentos sociais permanentes (sobretudo nas culturas arcaicas, com seus costumes extremamente importantes, solenes e sagrados) e, de outro, o domínio lúdico” (HUIZINGA, 2014, p. 15). Até mesmo sem objetivo específico, pois mais importante do que ele é o próprio jogo:

tal como todas as outras formas de jogo, a competição é geralmente desprovida de objetivo. Quer isto dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo. O popular ditado holandês segundo o qual ‘o que importa não são as bolas de gude, mas o jogo’ exprime este fato com grande clareza. Isto significa que o elemento final da ação reside antes de mais nada no resultado enquanto tal, sem relação direta com o que se segue. O resultado do jogo, como fato objetivo, é insignificante e em si mesmo indiferente (HUIZINGA, 2014, p.57).

Tem-se, no embate entre dois times, entre dois cérebros, um estado permanente de tensão: dará certo? Serão as habilidades mentais do Jogador A superiores às do Jogador B? Esse elemento de incerteza persiste até mesmo nos mais prosaicos jogos: nem sempre, em jogos de resta um, se consegue fechar o jogo. Todavia, o prazer de fechá-lo basta em si. Se houver espectadores, tanto melhor.

Retornando as nove características dos jogos vistas anteriormente, é importante destacar a questão do que hoje se conhece como “estado de fluxo” (CSIKSZENTMIHALYI, 2019): uma atenção tão plena que é capaz de criar imagens na mente humana que o corpo encontra dificuldade para dissociar a realidade da experimentação do fluxo. Esse ponto em muito interessa a tese, uma vez que, dentro de um ambiente de fluxo, existe uma miríade de possibilidades para o que a mente humana é capaz de desenvolver. A própria etimologia da palavra jogo em latim, *ludus*, que, para além de lúdico, tem sentido de escola. Jogo como aprendizado, jogo como memória. Jogo e aprendizado, jogo e cultura.

Avançando a temática no tempo, chega-se agora ao francês Roger Caillois (1990), autor de “Os jogos e os homens”. A obra parte de três perguntas básicas: 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? De antemão, é possível perceber que seu escopo de trabalho vai além do que fora proposto por Huizinga, pois, ao contrário desse, Caillois não se detém somente no lúdico: já parte para os imbricamentos, as encruzilhadas dos jogos com a formação sociocultural e seus impactos percebidos no século XX.

De início, aponta que os historiadores e psicólogos de sua época, depois de repetidas e sistemáticas observações, perceberam que o “espírito do jogo” é um dos “principais motores, para as sociedades, do desenvolvimento das mais altas manifestações de suas culturas e, para o indivíduo, de sua educação moral e de seu progresso intelectual” (CAILLOIS, 1990, p. 16).

Acredita o autor que o termo jogo não designa somente as atividades às quais as pessoas se dedicam como lazer – ou hobby – mas também a “totalidade das imagens dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade, ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 1990, p. 17). Aqui se inicia uma importante interseção com o campo do patrimônio, especialmente na sua vertente memorial e alegórica. O pensamento de Caillois parece em total 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. Como em uma metonímia, se está diante de algo que representa uma outra totalidade, fechada em si, mas com portas para o externo:

Esta noção de totalidade fechada, completa no início e imutável, concebida para funcionar sem outra intervenção externa além da energia que a põe em movimento certamente constitui uma inovação preciosa em um mundo essencialmente móvel, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, transformam-se constantemente (CAILLOIS, 1990, p.17).

O termo jogo combina as ideias de limite, realidade e invenção. É um misto complementar de sorte e de habilidade, de recursos recebidos do acaso e da inteligência viva que os mobiliza à ação, de modo a retirar deles um benefício máximo. Que pode ser, tão somente, prazer – aspecto lúdico. E pode ser, igualmente, algo mais – conhecimentos, relacionamentos.

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). Para Caillois, da mesma forma que para Huizinga, o jogo é como o Direito, em que este

entra incontestavelmente nessa categoria: o código enuncia a regra do jogo social, a jurisprudência a estende aos casos litigiosos, o processo define a sucessão e a regularidade dos lances. São tomadas algumas precauções para que tudo ocorra com a transparência, a precisão, a pureza, a imparcialidade de um jogo. Os debates são conduzidos e o julgamento realizado em um recinto de justiça, segundo um cerimonial invariável que não deixa de evocar, respectivamente, o aspecto consagrado do jogo (campo fechado, pista ou arena, tabuleiro de damas ou de xadrez), a separação absoluta que deve excluí-lo do resto do recinto enquanto durar a partida ou a audiência e o caráter inflexível e primeiramente formal das regras em vigor (CAILLOIS, 1990, p. 21 - 22).

Curiosa é a outra analogia que faz o autor com o jogo: os jogos de guerra. Afinal, nem ela é o campo da violência pura, mas tende a ser o da violência regrada (CAILLOIS, 1990, p. 23). Essa subvenção à regra, ao entender como se joga e, mais importante, como se ganha, não prepara os jogadores para uma profissão definida, pois, em verdade, “introduz-se no conjunto da vida aumentando toda a capacidade de superar os obstáculos ou de enfrentar as dificuldades” (CAILLOIS, 1990, p. 25). Nesse pensamento, Caillois dialoga diretamente com Savi (2011), para quem os jogos têm o condão de ser, também, educacionais, ou seja, dotados de uma finalidade clara – ampliar as capacidades dos jogadores.

Trata Caillois do jogo como espaço puro (aqui se percebe um entrelaçamento entre Caillois, Huizinga e Gadamer, da questão, latente na época, da pureza dos campos. Os três autores usam terminologia assemelhada para descrever a situação do afastamento dos jogos e dos jogadores do “mundo real”): um Universo fechado em si, reservado e protegido. Claro, como bem argumenta, a vida não é tão delicada assim; contudo, dada a sua pureza e caráter protetivo, é também espaço de crescimento. De autoconhecimento, de formação identitária e memorial, uma vez que

Quem joga xadrez, barra-manteiga, polo, bacará, apenas por se dobrar as 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 (CAILLOIS, 1990, p. 40).

O jogo se joga a sério, não como se fosse verdade. É verdade: dentro daquele microcosmo é tudo o que existe. É - parafraseando Han Solo, personagem fictício dos jogos e filmes da série *Star Wars* (2015), sendo a personificação do jogador malandro - “um poder mágico mantendo unidos o Bem e o Mal, o Lado Sombrio e a Luz. Pode parecer loucura, mas é verdade. É tudo verdade”. Suas histórias de jogador, por isso, não são somente lendas criadas. Para ele, foram vividas e sentidas, mesmo na beirada da mesa de *pazak*¹⁷.

Expandindo a análise, pode-se chegar à questão de os jogos serem, também, geradores de memórias e identidade. Os jogos e a formação identitária, como a história, são feitos de camadas (BUCK-MORSS, 2018). Não camadas perfeitamente empilhadas em ordem, mas sim como se fossem blocos de *Jenga* (ou de *Lego*, para se usar a metáfora da Nova Economia Institucional sobre como se dá o desenvolvimento [STREECK E THELLEN, 2005]), em um

¹⁷ Jogo de cartas fictício muito popular na série *Star Wars* (2017).

ambiente cada vez mais delicado, pois cada nova peça depende da interação com todas as demais que a antecederam e já devem antever as que sucederão: instáveis, imprevisíveis, podendo alterar, a qualquer momento, toda a ordem duramente construída. “A força disruptiva do presente pressiona o passado, espalhando seus pedaços por lugares inesperados” (BUCK-MORSS, 2018, p. 5).

Chuva, por sua vez, compreende

a noção de memória como resultado de um trabalho socialmente construído, produtor de identidades e definidor de pertencimentos. Se a memória está sempre marcada pelo tempo passado, é o tempo presente - de quem a constrói - que faz as escolhas, pela experiência de seu próprio tempo, referenciadas no seu passado (CHUVA, 2009, p. 34).

Essas construções dão ideia da plasticidade da memória e da identidade, pois o ser humano “por excelência é aquele capaz de se tornar outro, outro alguém que não ele mesmo, uma nova pessoa” (MBEMBE, 2018, p. 235). Os jogos têm esse potencial transformador, de descoberta e ressignificação. Tanto é que os próprios pensadores da memória frequentemente a trabalham como um jogo: de apropriação e perda; de cristalização e (res)significação (MENEGUELLO, 2008); lembranças e esquecimentos (CANDAU, 2018). Candau afirma que quando

um indivíduo constrói a sua história, ele se engaja em uma tarefa arriscada consistindo em percorrer de novo aquilo que acredita ser a totalidade de seu passado para dele se reapropriar e, ao mesmo tempo, recompô-lo em uma rapsódia sempre original (CANDAU, 2018, p. 76).

Esse ímpeto criador da rapsódia, quase artístico, assusta o poeta-vivente, pois a vida “real” (fora do jogo) não admite ensaios. Diferente é o ambiente dentro do jogo: seguro, lírico até. O jogo permite a ampliação da consciência que cada jogador tem de si, pois traz a segurança do teste controlado. Por não ser “de verdade”, admite experimentações que o indivíduo, antes, só podia fazer, encenando em sua mente. O jogo abre portas para experiências bastante vívidas, que, de outra forma, nunca viriam a lume ou aconteceriam descontextualizadas. A memória de jogo, construída nesse ambiente, não é menos memória, pois para o jogador é realidade. Sempre se traz algo do círculo mágico de volta para a “vida real” (HUIZINGA, p. 90), nem que seja a sensação de derrota ou, no mínimo, de que outra vida é possível, outra narrativa é possível.

Nessa linha, Caillois aponta 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) uma experiência diferenciada:

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

2º) *separada*: circunscrita em limites de espaço e de tempo previamente definidos;

3º) *incerta*: seu 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) *improdutiva*: pois não cria nem 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) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instalam momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6º) *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana (CAILLOIS, 1990, p. 42).

Vale ressaltar que o ponto 4º parece ir de encontro ao tema geral aqui proposto: da utilização dos jogos para a geração de riquezas. Em que pese o possível choque, é preciso contemporizar as afirmações de Caillois, especialmente pelo fato de ele escrever na mesma época em que Adorno (2008) cunhava a expressão indústria cultural. Não se tinha, na época, a atual visão da cultura como bem criativo e as discussões sobre apropriações privadas de elementos da cultura estava em ebulição. Os campos, na forma bourdieuiana, são mutáveis e seus escopos alteram-se no tempo e no espaço. Bourdieu (2011), inclusive, é que trata, de maneira detida, sobre a economia das trocas simbólicas, ou seja, de uma economia que não esteja arrimada tão somente em trocas físicas pelo seu valor de face, mas sim, na possibilidade de os bens – especialmente os culturais – terem um valor infinitamente maior do que os materiais que foram utilizados em sua produção. Na assertiva de Meneses (2009, p. 38), “há uma dimensão econômica no bem cultural, assim como uma dimensão cultural no bem econômico”.

Para ficar no campo dos jogos, basta-se pensar nas cartas colecionáveis do jogo *Magic: the Gathering*: seu valor de impressão, uma pequena carta retangular de 63,5 por 88 milímetros, é de alguns centavos de dólar. Todavia, as transações mundiais com cartas lançadas entre 2008 e 2016, segundo uma estimativa feita pela sua produtora (HASBRO, 2016), apontam para uma movimentação da ordem de U\$ 2.5 bilhões¹⁸ em menos de uma década. As cartas com menor tiragem, chamadas de “Lista Reservada”, lançadas entre os anos 1993 e 1994, alcançam hoje, unitariamente, o preço de um carro popular.

¹⁸ R\$13.5 bilhões (feita a conversão por R\$5,29 na data de 03/09/2020).

Por esse motivo, ao se estudar a questão dos bens culturais e suas possibilidades de valoração – não se precisará ir além do campo dos jogos para ter farto material de pesquisa¹⁹, como demonstrado acima – e considerando os jogos como bens culturais, já se pode afirmar que eles não mais se enquadram na estreita definição trazida por Caillois. Navaro (2009) os insere no conceito de indústrias culturais, especialmente no que tange aos jogos de videogame (videojogos, no original espanhol).

Ainda hoje, como se verá de maneira mais detida nos capítulos 3 e 4, a situação das indústrias culturais versus economia criativa versus economia da cultura não está claramente delimitada, nem mesmo entre os pesquisadores do tema. Nascimento Júnior (2020) propõe a necessária delimitação – e quiçá unificação – dos termos, a fim de permitir o estabelecimento de um campo próprio (ou comum) de estudo de cada segmento. Para o autor, refletir sobre a formação de uma política cultural requer analisar os aspectos de formação, criação, produção, distribuição, consumo, conservação e fomento, pois esses “elementos possibilitam um conjunto de referências de caráter simbólico, realizados nos âmbitos intelectual, artístico, social e recreativo como expressão criadora” (NASCIMENTO JÚNIOR, 2020, p. 11).

O diálogo de Nascimento Júnior com Sachs (2004) parece apontar para a construção de um direito ao acesso de bens culturais como “elementos de desenvolvimento cultural e econômico”, pois poderiam ter “um papel estratégico na defesa da diversidade cultural e das identidades culturais locais” (NASCIMENTO JÚNIOR, 2020, p. 11), vetores de um desenvolvimento sustentável arrimado na cultura. Nessa linha de pensamento, “os bens culturais tornam-se ativos econômicos colocados sobre a mesa de negociações, na qual passamos, então, a negociar aquilo que não tem preço, tem um valor atribuído, a identidade, o belo, e o significado da vida” (NASCIMENTO JÚNIOR, 2020, p. 13).

Leff (2009, p. 358) trilha o mesmo caminho em sua análise sobre os patrimônios simbólicos, acreditando que o enriquecimento cultural da civilização “através da diferenciação das formas de vida, assim como para construir uma nova racionalidade produtiva, um novo paradigma de desenvolvimento e para renovar as formas de ser no mundo”. Em sua visão, estar-

¹⁹ Fugindo-se, de maneira consciente, das discussões acerca das obras de arte, uma vez que já existem detalhados estudos a respeito, como, por exemplo, Baumol (1986), que constata que não há qualquer relação direta entre o custo da produção e o valor final de uma peça; nem se conseguiu explicar até hoje como e por que exatamente algumas obras valorizam com o passar dos tempos e outras, apesar de serem do mesmo período, simplesmente estagnam.

se-ia, assim, construindo uma ética da outridade (do encontro genuíno com o outro e não sua separação), calcada em uma política da diferença e no princípio do diálogo de saberes.

Como em todo campo de estudo, seus principais teóricos almejam a construção de uma classificação coesa para o objeto estudado. Esta tese não passará ao largo dessa tentativa, apesar de já expor, conscientemente, suas dificuldades e deficiências. Os jogos são elementos vivos da cultura, seguem alterações constantes e permanentes. Sua caracterização e congelamento são, por isso, ainda mais difíceis de serem realizados. Contudo, certamente vale o exercício reflexivo: quanto mais se fala sobre um determinado sujeito / objeto, tanto mais se cresce em sua apreensão e apresentação teórica.

É importante que se estabeleça que a abordagem aqui trazida leva em consideração as noções de campo e autonomia como proposta por Bourdieu (2004). Para ele, campo seria uma 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 díspar 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 bourdieniana, lutam para se estabelecerem e consolidarem, 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.

Os jogos, a princípio, seriam 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 - LPI²⁰ 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”.

É possível, com toda a energia protetiva da LPI e do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual – INPI²¹, 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 a potência dos jogos hoje disponíveis, porquanto, em muitos casos, com poucas alterações de regras, se estará diante de algo completamente novo. É o caso, por exemplo, de um jogo pioneiro como Catan²², que acabou por dar vida a dezenas de outros jogos semelhantes, em mecânica de funcionamento e regras²³; contudo, totalmente inéditos na sua parte visual e histórica.

A mecânica de funcionamento por trás de um jogo baseia-se parte em suas regras e parte nos elementos que os jogadores já esperam encontrar dentro daquele nicho específico. É a forma como o jogo funciona, suas regras e objetivos. Pensar mecanicamente, segundo Reis, envolve uma abordagem maquinal, distinta de um fluxo vivo – “a mecânica foi projetada para um fim e montada (como peças)” (REIS, 2016, p.1), diz respeito aos desígnios do seu projetista, a uma vontade deliberada dele em fazer o jogador experimentar alguma coisa. A experiência que o jogador terá ao, ativamente, experimentar o jogo está mais ligada a acepção orgânica, de inteireza, pois emerge espontaneamente de sua interação com jogo:

Quando vemos um jogo pela primeira vez nosso reflexo é fazer perguntas como: “O que tem que fazer aí?”, “O que acontece então?”, “Que tipo de jogo é?”. Essas perguntas remetem à Mecânica do jogo. A primeira a ser respondida, contudo, é a pergunta sobre a temática do mesmo, isto é, o eixo organizador da experiência. A temática de Tetris gira em torno de desafios lógicos; ao passo que a de GTA envolve o exceder os limites da lei e do perigo (REIS, 2016, p. 2).

Compreende-se, do excerto acima, que a questão da mecânica do jogo está diretamente afeita a sua temática, ou seja, a resposta da pergunta “sobre o que trata esse jogo”? Se for um jogo de suspense, é natural que suas mecânicas irão ser trabalhadas na linha da escassez de

²⁰ Lei Federal número 9.279 de 14 de maio de 1996.

²¹ Autarquia federal responsável pela concessão e proteção de todos os tipos de propriedade intelectual no Brasil.

²² Um dos mais tradicionais jogos de tabuleiro, em que o jogador precisa colonizar a ilha fictícia 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.

²³ Como, por exemplo, os jogos *Istambul*, *Stone Age*, *Agrícola*, *7 Wonders*, dentre outros.

recursos e desconhecimento da situação posta. No caso de um jogo de ação, não existem essas preocupações, pois os personagens (e o jogador) estarão muito mais preocupados em realizar ações do que racionar provisões.

Seguindo o recorte histórico proposto por Reis (2016), nos anos 80, devido às limitações tecnológicas, os jogos eram muito mais focados em suas mecânicas do que em seus temas. Pode-se tomar como exemplo os jogos da série Super Mário: o objetivo era saltar por cima de plataformas e não encostar nos inimigos. Algo puramente mecânico, do ponto de vista da Física. Ao se pensar nos jogos contemporâneos, especialmente os digitais, percebe-se uma ampliação das possibilidades tecnológicas, não mais focados unicamente na mecânica / física, e sim, na narrativa, ou no tema, de maneira mais ampla. É o caso, *e.g.*, de um jogo como *Call of Cthulhu*, baseado nas obras do escritor H.P. Lovecraft²⁴. O jogo é focado muito mais na narrativa de um detetive que acaba tendo contato com o sobrenatural – na história, propriamente dita – do que em grandes inovações em matéria de jogabilidade e mecânicas.

A mecânica, acompanhando essas definições, é a parte tangível da experiência de se jogar um jogo e deve ser entendida como os “componentes escolhidos para explorar motivações, interesses e desejos dos jogadores” (REIS, 2016, p. 2). Esses, por definição, também são infinitos, por isso, Caillois (1990, p. 45), atesta que “a quantidade e a variedade infinita dos jogos fazem logo perder a esperança de descobrir um princípio de classificação que permita reparti-los entre um pequeno número de categorias bem definidas”. O aspecto multifacetado dos jogos, tais como os dados, que geralmente se utilizam em suas dinâmicas, os torna únicos para representar os diferentes pontos de vista e experiência dos jogadores, permitindo que se jogue sozinho ou em grupo, em jogos de ampla destreza ou maior calma.

Tateando esse terreno movediço, Caillois propõe dividir os jogos em quatro grandes grupos, conforme a síntese e quadro que seguem:

- 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.
- c) Mimicry: é um jogo de ilusão²⁵, no qual os jogadores, como num teatro organizado, encarnam outros personagens. Modernamente transformou-se nos jogos de interpretação de papéis²⁶, como *Vampiro: a Máscara* e, o mais famoso do mundo, hoje em sua quinta edição, *Dungeons & Dragons*.

²⁴ Autor de livros de mistério sobrenatural americano, nascido em 1890.

²⁵ Que, segundo o autor, significa literalmente entrar no jogo – *in lusio* (CAILLOIS, 1990, p. 57).

²⁶ RPG – *Role playing games*, no original em inglês.

- d) Ilinx: jogos que se baseiam na busca da vertigem, buscando destruir, por alguns instantes, a estabilidade da percepção. Ilinx vem do grego e significativa “turbilhão de água”, que define, para Caillois, o anseio dos jogadores desse segmento, procurando perder-se em meio a um turbilhão descontrolado.

Quadro 1 – Divisão dos Jogos

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA algazarra agitação risada papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas LUDUS	corridas lutas etc. atletismo boxe esgrima futebol competições desportivas em geral	lengalengas cara ou coroa apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce teatro artes do espectáculo em geral	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa volador atracções das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Fonte: CAILLOIS, 1990, p. 80 – Quadro I, Divisão dos jogos.

Nota-se, que a divisão é feita em pares diametralmente opostos, sendo a álea a antítese do agôn e o mimicry o oposto do ilinx. Entretanto, é de se compreender o viés de simetria entre os opostos. Entre álea e agôn, há uma “tentativa para substituir a confusão normal da existência cotidiana por situações perfeitas” (CAILLOIS, 1990, p. 56), em que todos estariam numa situação de igualdade pura. Entre ilinx e mimicry, tem-se a tensão entre o controle e o regramento de ser uma outra *persona* e o perder-se por completo nessa identidade. Ser outro para viver experiências que não se tem coragem de viver com a própria identidade.

O que coloca todos esses diferentes elementos em um mesmo espaço é o seu viés institucional, aquele justamente das regras claramente estabelecidas, 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” (CAILLOIS, 1990, p.67-68).

Historicamente, foi a civilização industrial 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 se podem citar a coleção, o desenho, a música, a dança, a bricolagem, “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, as imbricações 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 nesse ponto Caillois e Huizinga entram em aparente choque, pois o primeiro defende que o jogo vem da cultura, e o segundo, que a cultura advém do jogo. Talvez não se possa decididamente responder a essa pergunta, mas a reflexão sobre ela certamente poderá trazer novas luzes sobre a temática.

Para os autores, somente é possível ao ser humano estar vivo na contemporaneidade devido aos jogos primitivos, que conservaram nos corpos a agilidade e a força física, desenvolvendo-os para os desafios enfrentados. O espírito de jogo está na origem das convenções que permitem o desenvolvimento das culturas, pois estimula

a engenhosidade, o refinamento e a invenção. Ao mesmo tempo, ensina a lealdade em relação ao adversário e oferece o exemplo de competições em que a rivalidade não continua após o encontro. Pelo viés do jogo, o homem se encontra capacitado para derrotar a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza. Aprende a construir uma ordem, a conceber uma economia, a estabelecer uma equidade.” (CAILLOIS, 1990, p. 107).

Vale citar, na íntegra, as costuras que o Caillois consegue conceber, baseado no entrelaçamento entre os jogos tradicionais e o desenvolvimento cultural-material:

O pau de sebo liga-se aos mitos de conquista do céu, o futebol à disputa do globo solar entre duas fratrias antagonistas, assim como os jogos de corda serviram para pressagiar a preeminência das estações e dos grupos sociais que lhes correspondiam. A pipa, antes de se tornar um brinquedo na Europa, lá pelo fim do século XVIII, representava no Extremo Oriente a alma exterior de seu proprietário que permanecia em terra, mas ligado magicamente (e realmente pela linha com a qual se segura o engenho) à frágil armadura de papel entregue às agitações das correntes de ar. Na correia, a pipa fazia função de bode expiatório para libertar dos males uma comunidade pecadora. Na China, foi utilizada para medir as distâncias; como telégrafo rudimentar, para transmitir mensagens simples; também para lançar uma corda por cima de um rio e permitir assim fazer uma ponte de barcos. Na Nova Guiné, era empregada para rebocar as embarcações. O jogo da amarelinha provavelmente representava o labirinto onde o iniciado se perdia (CAILLOIS, 1990, p. 108-109).

Denota-se, nesse diapasão, que o jogo e a vida cotidiana são sempre campos simultâneos, em constante entrelaçamento. As brincadeiras infantis, contato primeiro dos seres humanos e os jogos, são carregadas de sentido (BROUGÉRE, 2014). 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 ao erigir “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” (CAILLOIS, 1990, p. 114-115).

O jogo é mais do que um jogo, pois representa algo além dele próprio. Tem, dentro de si, esse potencial que o ultrapassa e ajuda a pensar o patrimônio, a enxergar o fenômeno patrimonial por outras e mais expansivas lentes. O que se expressa em uma mesa de jogo – ou roda de jogo, ou qualquer meio que o suporte, nem que seja tão só na imaginação de cada um – não é diferente daquilo que uma cultura expressa ou deveria expressar. O “simples fato de poder reconhecer em um jogo um importante e antigo elemento do mecanismo social revela uma extraordinária convivência e surpreendentes oportunidades de troca entre os dois campos” (CAILLOIS, 1990, p. 116).

Depreende-se, ainda, a historicidade dos jogos dentro desse âmbito cultural. Toda instituição humana funciona, ao menos em parte, como um jogo. Tem regras, funções específicas de cada “jogador”, interações simultâneas ou sucessivas. Desse ponto de vista, “uma revolução aparece como uma mudança das regras do jogo, porque, por exemplo, as vantagens ou as responsabilidades antes reservadas a cada um pelo acaso do nascimento, devem doravante ser conquistadas pelo mérito, graças a um curso ou a um exame” (CAILLOIS, 1990, p. 115).

Os princípios que regem os jogos – acaso, destreza, sorte, superioridade – emergem também fora dele. 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).

Mais à frente se retornará à análise dos jogos como bens culturais, especialmente para se falar de jogos patrimoniais – jogos que carregam, além de seu viés lúdico, uma carga patrimonial intrínseca. Antes que se adentre nessa senda, vale nesta Introdução do tema geral dos jogos pinçar, no campo interdisciplinar, como diferentes autores enxergam a questão dos jogos, nas mais diversas áreas. É um exercício teórico poderoso o tatear no outro campo, na área que se convida ao debate, mas da qual não se tem domínio pleno, pois é desse diálogo que as novas descobertas podem emergir (MORIN, 2000).

Na linha de Morin e Kern (1993), pode-se analisar a formação do planeta Terra como um jogo, planeta este que é marginal na Via Láctea, como a vida. Capra (2012), cresce nessa

mesma vertente, ao falar sobre o jogo da vida. A teia – entrelaçamento de tudo e de todos, até mesmo nos níveis microscópicos – de que fala a sua obra, é esse macro lugar, de mutação permanente. É, talvez, um dos mais complexos jogos possíveis: abrange uma gama infinita de jogadores e de jogadas admissíveis. Atinge o próprio conceito da Criação e do desenvolvimento da vida.

Robsbawn (1996) deixa entrever, em toda a sua obra, o jogo histórico – esse de sucessivas jogadas dos impérios e revoluções por ele abordados. Na linha da Economia, Polanyi (2001) contempla o jogo econômico, na grande transformação pela qual vem passando a sociedade humana, jogo esse que é também o jogo liberal de Friedman (2020), da corrida desigual, da crença ainda em uma mão invisível, que se percebe cada vez mais presente, cada vez mais jogadora.

Freire (2013), atesta para a existência de um jogo também na Educação, em que alguns jogadores têm o poder de oprimir os outros, que, em resposta, buscam sua emancipação e liberdade. Csikszentmihalyi (2008) chamará parte desse processo de fluxo, no qual não há a percepção clara do embate, da forma tratada pelos autores retro citados, mas, nem por isso ele se faz menos presente. O fluxo é local de agitação, de conflito, de extremo trabalho mental.

Huzinga (2014) e Caillois (1990), apontam em suas obras para um desenvolvimento dos jogos de guerra, dos antigos impérios, como preparativos para a guerra real dos príncipes e das dinastias. Certamente se referiam a Sun Tzu (2019), que tem verdadeiro tratado sobre a arte da guerra e é explícito ao chamá-la de jogo. Esse ponto é explorado pela moderna teoria dos jogos e dos conflitos, especialmente nas pesquisas de Niou e Ordeshook (2020) e na teoria da construção de jogos digitais (HALTER, 2006).

Ao fim e ao cabo, os jogos estão presentes desde a concepção da vida, passando pela viagem do planeta Terra pela galáxia, chegando aos jogos de guerra e aos jogos de tabuleiro e videogames da atualidade, sem olvidar que, segundo Gadamer e Wittgenstein, a linguagem não deixa de ser o resultado de um jogo semântico. As palavras dizem coisas e até mesmo a ordem na qual as coisas são ditas e os termos que são empregados levam os falantes-jogadores a travarem um jogo linguístico de persuasão racional (o qual, em última análise, leva a toda fundamentação do Processo Penal brasileiro e romano-germânico contemporâneo, conforme as pesquisas de Guedes e Tucci, 2013).

Nesse mundo caleidoscópico, a estabilidade inerente – e necessária – dos jogos é notável: desaparecem os impérios, alteram-se as instituições, avançam os valores caros ao corpo social, todavia “os jogos permanecem com as mesmas regras, por vezes com os mesmos acessórios” (CAILLOIS, 1990, p. 135). Tanto isso é verdadeiro que, na sequência, após esse

breve retrospecto histórico-teórico, far-se-á um levantamento do estado da arte no campo dos jogos, para o qual foram colhidas teses que, mesmo produzidas mais de meio século após a obra de Caillois (1990) e Huizinga (2014), mantêm intactas – com as devidas atualizações temporais – as reflexões trazidas nessas obras.

I1.3 O que se entende por jogos na contemporaneidade: considerações preliminares sobre o estado da arte

Estados da arte podem significar uma contribuição importante na constituição do campo teórico de uma área de conhecimento, pois

procuram identificar os aportes significativos da construção da teoria e prática, apontar as restrições sobre o campo em que se move a pesquisa, as suas lacunas de disseminação, identificar experiências inovadoras investigadas que apontem alternativas de solução para os problemas da prática e reconhecer as contribuições da pesquisa na constituição de propostas na área focalizada. Essas análises possibilitam examinar as ênfases e temas abordados nas pesquisas; os referenciais teóricos que subsidiaram as investigações; (...); as sugestões e proposições apresentadas pelos pesquisadores; as contribuições da pesquisa para mudança e inovações (ROMANOWSKI; ENS; 2006, p. 39).

Levantar o estado da arte não se limita apenas a identificar a produção de um determinado campo, mas também analisá-la, categorizá-la, tentar revelar os múltiplos enfoques e perspectivas daquela área. Definidos como de caráter bibliográfico, os levantamentos trazem em comum “o desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares” (FERREIRA, 2002, sem página). Tem como escopo uma metodologia de caráter “inventariante e descritivo” da produção acadêmica e científica sobre o tema que buscam investigar, “à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles, sob os quais o fenômeno passa a ser analisado” (FERREIRA, 2002, sem página).

Antes de iniciar a redação da presente tese foi feito um levantamento do estado da arte temporalmente marcado entre os meses de junho e outubro de 2019 que culminou na publicação, pelo autor e suas orientadoras, do artigo “O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de ‘jogos funcionais’” (SCHMIDT, GUSSO E CARELLI, 2020). Percebe-se, desde logo, a transformação da tese a partir desse levantamento e publicação, uma vez que ainda utilizava o termo “jogos funcionais”, que foi, após as reflexões teóricas aprofundadas, alterado para “jogos patrimoniais”, que ora se utiliza.

Em todo caso, evitando a redundância, remete-se o leitor para essa publicação, caso queira se aprofundar nos referenciais teóricos inicialmente abordados.

No presente tópico apenas se mantiveram os pontos realmente relevantes para o recorte final proposto para a tese e a constatação de que, efetivamente, no Brasil, a temática proposta é nova e merece uma pesquisa de caráter exploratório, como a proposta.

Analisando aqueles que vieram antes, 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 Universidade Federal de Santa Catarina, orientada pela Prof. Dra. Vania Ribas Ulbricht, aparece como referencial teórico utilizado pela totalidade dos demais trabalhos analisados. Ela apontou os rumos possíveis para as novas pesquisas de jogos, moldando um norte que merece ser reconhecido, seguido e avançado, dada a sua expansão teórica. Segundo o autor, “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, p. 2). Os jogos nada mais são do que mídias voltadas para a educação e usados para, reitera-se, transferir e adquirir conhecimentos. E, *a fortiori*, também reminiscências e memórias.

A grande 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 jogador viver experiências práticas, realmente mergulhando nos conceitos a serem apreendidos. Ao se definir, 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 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).

Essas atividades, na pesquisa realizada, foram medidas sob quatro referências de avaliação de treinamento, conforme o quadro que segue:

Quadro 2 – Referenciais de avaliação e treinamento

Características	Referenciais teóricos
Avaliações baseadas na percepção dos alunos	Nível 1 do modelo de avaliação de treinamentos de Kirkpatrick (1994)
Avaliação do nível de motivação dos jogos	Modelo motivacional ARCS, desenvolvido por Keller (1987)
Avaliação da experiência do usuário com os jogos	Modelos para avaliação da experiência do usuário em jogos (SWEETSER; WYETH, 2005; POELS; KORT; IJSSELSTEIJN, 2007; GÁMEZ, 2009; TAKATALO et al., 2010)
Avaliação da aprendizagem proporcionada com os jogos	Princípios da taxonomia de Bloom (1956) e Modelo de Moody e Sindre (2003)

Fonte: SAVI, 2011, Quadro 2, p. 105.

Donald Kirkpatrick (*apud* SAVI, 2011, p. 105) criou um modelo de avaliação de treinamento bastante influente, composto por quatro níveis de avaliação denominados de reação, aprendizagem, comportamento e resultados, cujos conceitos mais importantes podem ser extraídos do quadro a seguir:

Quadro 3 – Avaliação na visão de Donald Kirkpatrick

Nível	Avaliação	Descrição e características	Exemplos de ferramentas e métodos
1	Reação	Avalia como os alunos se sentiram após o treinamento ou experiência de aprendizagem	<i>Happy-sheets</i> ; formulários de feedback; reações verbais; questionários pós-treinamento.
2	Aprendizagem	Avalia o aumento de conhecimento ou capacidade	Avaliações e testes antes e depois do treinamento; entrevistas e observações.
3	Comportamento	Avalia os efeitos da nova aprendizagem no ambiente de trabalho	Observações e entrevistas ao longo do tempo para avaliar mudanças, relevância das mudanças, e sustentabilidade das mudanças.
4	Resultados	Avalia os efeitos do treinamento do aluno no negócio da empresa	Questionários pós-treinamento; observação como parte de um treinamento sequencial e de <i>coaching</i> durante um período de tempo; medições de retrabalho, erros, etc., entrevistas com os participantes, seus gerentes e grupos de clientes.

Fonte: SAVI, 2011, Quadro 3, p. 106.

Esse modelo será utilizado como referencial de uma metodologia empírica de análise sobre os jogos no campo do patrimônio, uma vez que os quatro níveis supra analisados têm, em conjunto, o condão de permitir uma análise multifocal da questão dos jogos. A interface entre os jogadores e seus patrimônios – uma vez que são eles seus reais usuários – mediados pela experiência do jogo, por meio dessa metodologia observacional podem ser mensurados e posteriormente tabulados, de modo a validar as hipóteses iniciais de utilização dos jogos para além de sua ludicidade. Pretende-se, com esse ferramental de vivência e, *pari passu*, análise, construir uma metodologia específica para o campo do patrimônio, afeito a seus valores e preocupações.

Como segunda metodologia, Savi (2011) valeu-se do Modelo ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação, em uma tradução livre), que se baseia na premissa de que

a motivação para aprender é a pedra de toque de todo sistema educacional e por isso todos os materiais de aprendizagem precisam ser pensados sob essa lógica. Este modelo tem seu foco na interação dos alunos com os materiais e ambientes de aprendizagem e é derivado da teoria expectativa-valor. Referida teoria “aponta que a expectativa (que está ligada a uma probabilidade subjetiva de um indivíduo obter sucesso) e valores (que estão ligados à satisfação de necessidades pessoais ou motivos) são determinantes chave do esforço empregado em uma atividade (SAVI, 2011, p. 107-108, baseado nas ideias de KELLER, 2009).

Na sequência, utilizou modelos para avaliação de experiência, diretamente associadas à questão das emoções despertadas nos jogadores durante a atividade. Na área de experiência dos usuários²⁷, ou experiências dos jogadores, os produtos não são vistos meramente como um pacote de funcionalidades e benefícios, tampouco como um binômio de tempo gasto na atividade x retorno esperado. Os jogos, como grande exemplo dessa área, provocam experiências mais profundas, vivências, reações emocionais, decorrentes de sua interação com o jogo em si e com os outros usuário-jogadores. Os jogadores não passam incólumes por essa situação, tendo seu estado psíquico-emocional transformado no processo – a experiência de usuário visa “avaliar e ampliar o entendimento das experiências que as pessoas têm com os produtos” (SAVI, 2011, p. 110).

Ainda que pareça bastante fria a análise de jogos - e patrimônios - como produtos e pessoas como usuários²⁸, o aparato teórico-metodológico disponível nesse campo (experiência de usuário), cuja grande área é significativamente interdisciplinar, por envolver os campos da Psicologia, Matemática e Administração, é relevante. A compilação dos dados de retorno das experiências é crucial quando se pretende mensurar os impactos de uma determinada experiência na vida de uma pessoa ou de uma comunidade.

A experiência de usuário trabalha, ainda, com uma subdivisão em seis pontos- chave de análise para mensurar a qualidade de um determinado jogo (SAVI, 2011, p. 114-116): a) imersão – pela 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

²⁷ *User experience*, ou UX, no original em inglês.

²⁸ Na língua portuguesa, a expressão é utilizada, em grande medida, para descrever pessoas viciadas em drogas, lícitas ou ilícitas.

suspense, tensão, pressão, expectativa, ansiedade e de estímulo. Quando desafios são superados, o jogador sente alívio, realização e euforia. A satisfação do usuário vem ao se completarem tarefas difíceis, derrotar oponentes, testar habilidades, desenvolver habilidades, alcançar uma meta desejada, e ao confrontar o perigo²⁹; d) divertimento – o lúdico; e) controle – o jogador precisa sentir que suas escolhas, de fato, alteram o estado do jogo, ampliando a sua sensação de imersão; f) competência – o jogador precisa sentir que suas habilidades, em um dado momento, são suficientes para seguir progredindo no jogo, motivo pelo qual, em regra, os jogos têm uma curva crescente de dificuldade e aprendizado, o que também já leva à última parte da pesquisa feita por Savi, de avaliação de aprendizagem.

Savi valeu-se da avaliação de aprendizagem proposta por Bloom et al (1976), que trata da 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. Uma pequena lista dos principais verbos utilizados pela metodologia encontra-se a seguir:

Quadro 4 – Taxonomia de Bloom

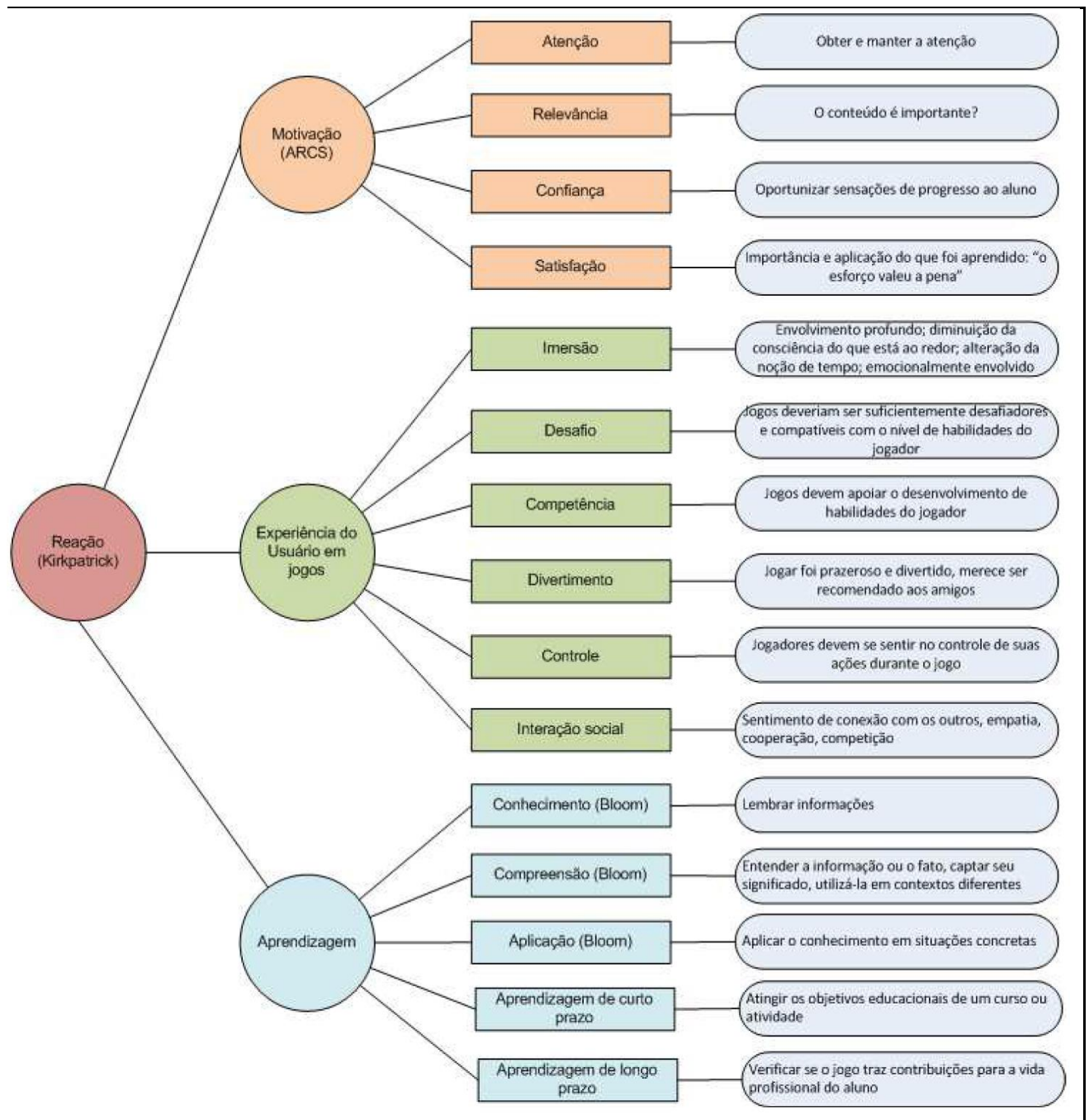
MEMORIZAR	COMPREENDER	APLICAR	ANALISAR	AVALIAR	CRIAR
Listar	Esquematizar	Utilizar	Resolver	Defender	Elaborar
Relembrar	Relacionar	Implementar	Categorizar	Delimitar	Desenhar
Reconhecer	Explicar	Modificar	Diferenciar	Estimar	Produzir
Identificar	Demonstrar	Experimentar	Comparar	Selecionar	Prototipar
Localizar	Parafrasear	Calcular	Explicar	Justificar	Traçar
Descrever	Associar	Demonstrar	Integrar	Comparar	Idear
Citar	Converter	Classificar	Investigar	Explicar	Inventar

²⁹ A questão do perigo fictício, controlado, é uma das características de maior potência emocional dentro dos jogos, uma vez que permite a vivência de experiências estressantes e até traumáticas dentro de um ambiente controlado. O jogo é simulação; todavia, as emoções por ele evocadas nos jogadores são reais.

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

Arrimado nessa estrutura, claramente complexa de ser medida na prática, especialmente utilizando-se de questionários e formulários pré-definidos, Savi criou uma metodologia própria, ao mesclar as quatro formas de avaliação vistas anteriormente. Da conjugação desses diferentes sistemas de avaliação dos jogos educacionais que se propôs realizar, extrai-se o seguinte fluxograma de trabalho:

Figura 1 – Fluxograma de Savi



Fonte: SAVI, 2011, Estrutura do modelo de avaliação dos jogos educacionais, p. 121.

No modelo, os círculos representam as modalidades de avaliação escolhidas por Savi e os quadrados, as diferentes dimensões que compõem cada um deles. Para o autor, há uma relação causal entre os modelos e a qualidade do jogo analisado, ao se aferir seu efeito motivador, a experiência de jogar e o ganho de aprendizagem percebido pelo estudante. Essa avaliação é feita por meio de “itens de um questionário que foi concebido por um misto de itens padronizados e alguns itens customizados para a avaliação da aprendizagem – que deve considerar os objetivos educacionais de cada jogo” (SAVI, 2011, p. 122). Esse questionário foi utilizado para a coleta de dados, com base na percepção dos alunos – motivado pelas próprias

metodologias escolhidas, uma vez que todas trabalham, também com esse método de validação final – e testado com três jogos educacionais para avaliação de sua validade e confiabilidade, com o emprego de técnicas estatísticas, além da avaliação de sua aplicabilidade e utilidade

Ao final, com o emprego desse modelo híbrido de avaliação, os resultados foram satisfatórios para o campo dos jogos, esperando o professor contribuir “para a qualidade de jogos educacionais e para orientar professores na seleção e uso deste tipo de material de ensino e aprendizagem” (SAVI, 2011, sem página, resumo).

Após a pesquisa desbravadora de Savi, quatro outras teses foram brevemente pesquisadas para fundamentar esse levantamento do estado da arte em matéria de jogos. Em ordem alfabética - por serem todas do mesmo ano (2018) - tem-se em primeiro lugar a tese defendida por Munhoz junto ao Departamento de Design da UFPR, que leva o título “Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico-cultural”. 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, sem página).

Seu trabalho foi arrimado em pesquisas qualitativas, de macro (análise histórica) e micro (dinâmica dos jogos de tabuleiro) análises de atividade, com experimentos de duplo estímulo³⁰, *debriefing* (com a pergunta central de “O que vocês aprenderam ao jogar”) e análise dos dados empíricos (MUNHOZ, 2018, p. 65).

Em “Comportamento hiper cultural 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

³⁰ “Como primeiro estímulo há contradição entre os objetivos que devem ser atingidos para vencer o jogo e as mecânicas que limitam as ações dos jogadores. O segundo estímulo é a dinâmica cooperativa que emerge entre os jogadores, onde os jogadores estão competindo, mas não são adversários” (MUNHOZ, 2018, p. 64).

acadêmico e carreira de estudantes de Administração de Empresas”, defendido por Souza, na Universidade Federal de Pernambuco, voltada à área da 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, Souza (2018, p. 35) 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. A teoria faz a interseção entre as fronteiras do pensamento, sociedade e tecnologia, aduzindo que hoje é possível terceirizar parte do processamento cerebral com o uso de objetos, artefatos, grupos sociais e culturas por meio de uma cognição extra cerebral.

A TMC possui cinco suposições básicas em relação à cognição e ao processamento de informações realizados pelo ser humano, quais sejam: a) a espécie humana tem como vantagem evolutiva mais significativa a capacidade de gerar, armazenar, recuperar, manipular e aplicar o conhecimento de várias maneiras; b) a cognição advém do processamento de informações; c) sozinho, o cérebro humano, apesar de suas assombrosas capacidades, tem um poder de processamento finito e, em última análise, insatisfatório; d) praticamente, todo sistema físico organizado é capaz de executar operações lógicas, ainda que de maneira limitada; por fim e) os seres humanos conseguem complementar seu poder de processamento na interação direta com outros sistemas físicos, chamados de mediação.

Na parte empírica, Souza (2018) entrevistou 348 (trezentos e quarenta e oito) estudantes de graduação em Administração, na Universidade Federal de Pernambuco, a fim de obter uma visão multidimensional das complexas interações entre eles e as formas de mediação cerebral oportunizadas pelos jogos. 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 e os processos sociocognitivos envolvidos nessa dinâmica promovem e se alinham com as dimensões da personalidade preconizadas pela série de filmes, livros e jogos “Divergente” – da autora americana Veronica Roth (2016).

Na série, a autora aborda um mundo distópico, no qual a humanidade foi dividida em cinco facções que têm funções específicas dentro do quadro social: *Erudite* – os inteligentes; *Candor* – os honestos; *Amity* – os amáveis, *Abnegation* – os altruístas; e *Dauntless* – os destemidos. Souza (2018) utilizou essa obra para enquadrar os resultados de sua pesquisa, demonstrando, ainda que indiretamente, que mesmo mundos fictícios necessitam de jogos internos a fim de criar uma estabilidade social. Esse tema – dos jogos de segundo grau, ou jogos

criados dentro de jogos de modo a viabilizar uma estrutura sociocultural³¹ – será objeto de análise posterior na presente tese.

Em uma área um pouco mais distante das reflexões econômico-sociais, Stein, em tese de Educação Física, defendida junto a Universidade Federal de Pelotas, apresenta “Por uma Cidade Brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo”. Entende a autora que o jogo deve ser compreendido como uma manifestação cultural universal, uma vez que está presente em toda a existência humana, ainda que trazendo traços particulares de cada cultura que se busque analisar. Sua visão centra-se na ideia do jogo no contexto da cidade, obra coletiva em que a vida urbana acontece, espaço público de luta, atrelado ao binômio reapropriação-ressignificação.

Realizou uma série de entrevistas semiestruturadas com quatro coletivos culturais paulistas que têm por escopo ações com jogos em espaços públicos: “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes Urbanos”; “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”; e “Central dos Jogos”. Encontrou, em suas atividades, uma efetivação de defesa desses espaços sem donos e de todos em conexão com o lúdico e seu poder de insurgência. Segundo suas conclusões, ao mesmo tempo 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” (STEIN, 2018, p. 90).

Ao vivenciar a cidade a partir dos jogos, geram-se experiências que envolvem sentimentos, reflexões e criação de conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre o espaço da cidade. Permite-se, nessa experiência, a criação e recriação de histórias e memórias na vida dessas pessoas-jogadoras. Ao jogar, elas embrenham-se em “um universo coexistente e há identificação com o entorno real. Jogar em espaços públicos da cidade é, então, possibilidade do encontro não apenas com o imaginário, mas também com a realidade urbana” (STEIN, 2018, p. 90).

Por sua vez, também ligada à cidade de São Paulo, Tessaro apresenta “Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico”, junto à Pontifícia Universidade Católica local, na área de Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Abre sua pesquisa com a máxima: “a humanidade sempre se utilizou de narrativas para se comunicar” (TESSARO, 2018, resumo). Como elemento referencial básico, a pesquisadora se utiliza da “Jornada do Herói”, de Joseph

³¹ Como é o caso dos jogos *Gwent* e *Pazak*, criados especificamente para fundamentar uma cultura céltica e futurista, respectivamente nos universos fictícios de *The Witcher* (2015) e *Star Wars* (2018).

Campbell (1989) e a forma como ela foi utilizada: primeiro, como estrutura narrativa para a construção de contos de fadas, livros, filmes e, mais recentemente, jogos. Apesar da decorrência lógica de utilização das ideias de Campbell e suas adaptações no segmento de jogos, segundo a pesquisa realizada, é necessário mais critério em seu emprego, pois os jogos, especialmente os digitais, possuem particularidades específicas – alto teor de interação – que não comporta a estrutura originalmente pensada.

Defende, como consequência, a adoção de um novo profissional especificamente versado na arte dos jogos, chamado de Designer de Narrativas - e aqui se vale dos trabalhos de Stephen Dinehart (2018) - com múltiplas habilidades, combinando as áreas de narratologia, ludologia³² e *design* de jogos.

A tese de Tessaro (2018), deixa clara a penetração causada pelos jogos ocorrida nos últimos anos: até mesmo novas profissões têm sido criadas por essa área, que em muito transborda os conceitos originais propostos por Huizinga (2014) e Caillois (1990). Como conclusões preliminares desse levantamento do estado da arte, percebe-se o impacto que os jogos têm causado no Brasil e no mundo. Apenas com as cinco teses analisadas, já se pode perceber a magnitude do universo em que se insere a tese ora delineada: seus impactos espraiam-se pela (re)apropriação de grandes centros urbanos; pela revisão dos conceitos de narrativas; pela utilização, por profissionais de administração, de seus dispositivos gerais; e ainda pelo fomento de novas iniciativas criativas e sustentáveis que giram em torno de significações, sensações, e vivências que ativam manifestações culturais, memórias, bens e valores. Sem descuidar do lado socioambiental, que busca um desenvolvimento humano e social calcado no paradigma da inclusividade e sustentabilidade (SACHS, 2004), com a necessária ampliação das capacidades de cada indivíduo singularmente considerado (SEN, 2010).

I1.4 Convite à aventura: os jogos patrimoniais

Introduzidos ao leitor os pontos basilares do estado da arte e da história dos jogos (passado), a proposta, de agora em diante, é de se voltarem todos os esforços e olhares para o presente e o futuro dos jogos patrimoniais. Nessa empreitada – ou aventura, para usar um termo do mundo dos jogos - a tese se estrutura em quatro Capítulos: eixos temáticos que permitirão

³² Literalmente “o estudo dos jogos” ou o “estudo da diversão”.

uma abordagem multifacetada da questão dos jogos, no mundo e no Brasil, com especial ênfase nos jogos patrimoniais, elemento realmente inédito da pesquisa, cuja terminologia e escopo de trabalho foi criada especificamente para tentar dar conta dessa peculiar situação de jogos que mesclam, em sua constituição, os elementos dos jogos propriamente ditos e dos patrimônios culturais.

O Capítulo 1: Jogos Analógicos, Digitais e o Fenômeno da Gamificação busca delimitar o campo dos jogos propriamente ditos. Principia pela análise de um amplo projeto patrimonial de resgate e preservação dos jogos digitais e a criação de um museu para a perenização desse acervo, que tem a possibilidade de perder-se para sempre com a não retro compatibilidade entre os hardwares modernos e os softwares antigos. Na sequência, lida com os jogos digitais, os jogos analógicos e o fenômeno da gamificação e dos jogos sérios, encerrando o por uma abordagem una do campo dos jogos, sem a necessidade de sua divisão antagônica entre analógicos e digitais.

O Capítulo 2: os Marcos Normativos do Patrimônio Cultural, faz um apanhado jurídico e histórico dos principais tratados internacionais da UNESCO que tenham a temática da cultura como fonte, a fim de se permitir uma análise de se e como o termo jogos aparece nesses documentos. Nesse ponto, inicia-se a abertura da tese para os temas econômicos, com o aporte teórico da análise econômica do direito e sua aplicabilidade na esfera do patrimônio cultural.

O ponto da análise econômica que mais se afina a análise patrimonial é, certamente, as questões atinentes a nova economia institucional e aos estudos de economia do patrimônio. Essas vertentes têm como centro de análise o papel das instituições como vetores para as mudanças sociais. Assim, deve-se imaginar, de início, que o campo do patrimônio cultural seja um jogo de Lego – peças coloridas de encaixar. No início, reina o caos (com milhares de peças espalhadas) e o vazio (um tabuleiro quadriculado limpo, onde as peças deverão ser encaixadas). A partir da colocação da primeira peça, o tabuleiro começa a ganhar cor e complexidade: onde se colocará a segunda peça e de que cor ela será? Combinará em tonalidade com a primeira? Serão colocadas juntas ou distantes? O mesmo raciocínio vale para cada peça subsequente e as dificuldades de colocação tornam-se, em igual medida, exponenciais, a tal ponto que, ao se colocar, por exemplo, a milésima peça, toda a estrutura venha abaixo.

O raciocínio anteriormente traçado pode parecer, em um primeiro momento, restrito simplesmente a brincadeira de montar Lego. Entretanto, ao se substituir cada uma das peças pelas leis estabelecidas e tratados internacionais ratificados por um dado país, a metáfora ganha toda uma nova gama de sentidos. A lei propriamente dita, especialmente na área patrimonial, deve-se somar e levar em consideração os atores sociais, as sociedades de preservação

patrimonial, a comunidade acadêmica, o próprio sentimento nacional em relação aos seus bens comuns (OSTROM, 1990).

Sob esse enfoque, o Capítulo 2 traz o amplo aparato institucional desenhado pela UNESCO, destacadamente a partir da Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural, de 1972; passando pela Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras (onde dialoga de maneira frutífera em relação a uma das possíveis funções dos jogos patrimoniais, de sensibilizar o acordo intergeracional de preservação); culminando nas declarações do novo milênio, sobre a diversidade cultural e o patrimônio imaterial, que ganharam concretude nos debates mundiais com o (silêncio) dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e os atuais Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

O Capítulo 3: o Direito e a Economia dos Jogos (Patrimoniais), fecha o ciclo iniciado no Capítulo 3, de análise econômico-legal. No Capítulo 2 o escopo é a análise internacional, com os tratados da UNESCO; no Capítulo 3, a tese volta ao âmbito brasileiro, detendo-se na Constituição Federal e no Plano Nacional de Cultura, sempre em um movimento pendular: análise internacional, análise nacional; tendências internacionais, tendências brasileiras. Esse pêndulo permitirá um olhar mais amplo sobre o fenômeno dos jogos, que sempre trabalha nessa via de mão-dupla, interna e externa – as peças e o jogador; a jogada pensada e a executada; a criação das regras e a sua materialização prática.

Superada a questão legal, debruça-se a análise de maneira detida sobre a economia criativa e seu potencial de desenvolvimento econômico, lançando o olhar ao campo dos jogos, a partir de: a) breves estudos de casos relevantes – como os financiamentos coletivos ligados à área dos jogos desenvolvidos no Brasil, com propriedade intelectual totalmente nacional; b) análise dos jogos patrimoniais digitais produzidos no Brasil e seu mercado; c) e do mapeamento dos principais jogos patrimoniais lançados no Brasil. Esse último ponto é mais um aspecto original da tese, uma vez que não existem levantamentos feitos sobre a questão dos jogos patrimoniais lançados no país: quem são seus principais autores; quais as editoras responsáveis por sua tradução, edição, seleção e popularização; quanto custam, onde são vendidos, por quem são consumidos.

O Capítulo 4: Experimentando os Jogos, traz uma abordagem propositiva, de fechamento e reabertura dos debates levantados nos capítulos anteriores. De início, busca retomar a pergunta norteadora da tese, atrelada a ideia das experiências promovidas pelos jogos patrimoniais. Assim, discute a questão dos jogos e suas (possíveis) funções patrimoniais; dos jogos como elementos de socialização e cooperação, em uma dimensão comunitária, criada no

círculo mágico que o jogar permite, mas que se espraia para além de seu término; rediscute os jogos como diversão (debate iniciado por Caillois, nesta Introdução, pois, ao fim e ao cabo, é o motivo primeiro de sua criação e, talvez, uma das maiores necessidades humanas).

Constata-se, nesse Capítulo, que os jogos são, na verdade, processos. Ações continuadas, postas em marcha por um elemento centralizador – o conceito de patrimônio cultural (arrimado no art. 216 da Constituição e nas resoluções da UNESCO, esmiuçadas e problematizadas nos capítulos 2 e 3). A partir de bens materiais/imateriais, de maneira regrada e estruturada, em tempo e lugar definidos, desenvolvem-se de maneira unitária e regular, tendo começo, meio e fins variados. O jogo não é apenas seu suporte, seja material ou imaterial; nem é, tão só, seus jogadores; ou suas regras. É um todo indivisível, que encontra seu sentido na ação de jogar. Por esse mesmo motivo é que promovem estados de fluxo e podem possuir funções que vão além daquelas intrinsecamente delineadas por seus criadores. São elementos-vivos da cultura.

Em uma verdadeira pesquisa, cuja apoteose é a confecção de uma tese, sabe-se apenas o ponto de partida, nunca exatamente onde se vai desembocar. A partir da experimentação concreta dos jogos realizada percebeu-se, possivelmente pelo momento e origem de sua concepção (os anos 80 e 90 na Europa e nos Estados Unidos), um viés, em muitos casos, eurocêntrico e estereotipado das culturas e povos abordados. Alguns jogos sobre o Caribe, por exemplo, ainda trazem a figura do conquistador europeu, que vem trazer o progresso para as ilhas; em outro, por mais caricato que pareça, povos tradicionais são representados com cubos de madeira pretos – passando ao largo das atuais discussões decoloniais e emancipatórias (OLIVEIRA E CANDAU, 2010).

Para um leitor brasileiro contemporâneo, muitos dos jogos e dos estereótipos trazidos podem parecer datados e, em alguma medida, descabidos. Todavia, não se busca aqui dourar a pílula e fingir que tal situação não foi percebida. Foi e a crítica, bem como a ressalva, já na Introdução, merece ser feita. Entretanto, acredita-se que esses pontos, apesar de merecerem vigorosa revisão, não desfazem ou despotencializam os jogos. Muito pelo contrário: se no passado foram utilizados como ferramentas de dominação e doutrinação, hoje podem (e devem) - como também se constatou, especialmente nos jogos desenvolvidos por autores sulistas (brasileiros, inclusive) - ser utilizados para promover o debate e oferecer resistência. Uma ferramenta é tão boa ou tão ruim quanto o uso que se faz dela: a mesma energia que pulverizou as terras japonesas também permite que suas casas recebam luz na noite.

Retomando o art. 216 da Constituição, os jogos são considerados processos porque são mais do que a soma de suas partes individualmente consideradas e somente no ato de jogar, no jogo em si, é que emergem suas reais potencialidades. São, na costura dos quatro primeiros incisos, formas de expressão; modo de criar, fazer e viver; criações que aglutinam ciência, arte e tecnologia, dando azo a manifestações culturais. Claro que um único artigo não dá conta da miríade de significados que advém do jogo e do jogar, todavia, serve de ponto de convergência. Lido em consonância com as diretrizes da UNESCO, especialmente na Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, o jogo advém do gênio humano quando colocado em ação. O suporte material – como o tabuleiro e os dados – faz parte, mas, não é o jogo. O que se discute na tese é mais amplo, por isso se falar em processos e experiências.

Os jogos, nessa medida e sentido, podem ser utilizados como ponte entre as presentes e futuras gerações, servindo de mediadores para discussões e vivências de preservação e sustentabilidade patrimonial. Eles são o próprio patrimônio de um povo: uma sociedade desenvolve-se com e a partir de seus jogos (Huizinga, 2014). Essa visão é corroborada, no último ponto antes das Considerações Finais, pelo aporte teórico dos jogos infinitos, de Carse (2011). Para ele, a própria cultura é um jogo infinito, uma vez que “a cultura não tem limites. Qualquer um pode participar de uma cultura – em qualquer lugar e a qualquer tempo” (CARSE, 2011, p. 43). Muitas vezes, contudo, os cidadãos esquecem-se dessa jogada elementar, convencendo-se que existem barreiras impostas a eles e que devem comportar-se de determinada maneira – nada mais equivocado. A cultura é sua própria tradição e seu próprio limite, daí a concepção de jogos infinitos: jogos onde o objetivo dos jogadores não é vencer, mas continuar jogando.

A cultura é um jogo infinito; a sociedade é um jogo infinito; espera-se que a continuidade da vida na Terra seja um jogo infinito. Segundo Carse (2011, p. 57)

Uma sociedade é definida pelos seus limites, a cultura é definida pelo seu horizonte. (...) Uma pessoa não pode olhar para o horizonte; ele é simplesmente o ponto além do qual não se pode ver. Não existe nada no horizonte, em sua essência, que limite a visão, pois o horizonte se abre para tudo o que está além dele. (...) Uma pessoa nunca alcança um horizonte. Ele não é uma linha; não está em um lugar; não engloba nenhum campo; sua localização é sempre relativa a quem olha. Mover-se em direção ao horizonte é simplesmente descobrir um novo horizonte.

Falar de jogos infinitos é, em última análise, falar de possibilidades, de novos caminhos, de novas descobertas. O horizonte, da mesma forma que um jogo, não é um fim em si mesmo, é “sempre uma passagem” (CARSE, 2011, p. 58).

A tese, mesmo concluída, permanecerá em aberto. É um produto reflexo do tempo em que foi escrita e das mãos que ela por passaram. Orientadoras, colegas de classe, professores, alunos, membros das bancas de qualificação e validação final. Há muito de cada uma dessas identidades no texto, bem como das experiências e jogos do Autor. Como toda tese, foi entregue; não finalizada. E é esse mesmo o objetivo, se bem compreendido, o objeto de estudo: aproveitar os jogos. Finitos, dê uma só mão ou rodada. Infinitos, que todos devem jogar justamente para mantê-lo íntegro. Na própria definição intrínseca trazida, como a tese, este continuará. Após a entrega, após os debates de sua publicação, após sua recepção ou falsificação por outros pesquisadores. E assim a pesquisa terá cumprido seu papel nesse sistema: apontar novos caminhos, levantar perguntas, empurrar a esfera prateada para mais perto do verde, como fez a Avó (ou o Avô, já que as palavras são de Dostoiévski) há tantos séculos, com repercussões ainda hoje experimentadas. A sorte está lançada.

Joinville, 9 de abril de 2021

Albano Francisco Schmidt

1 JOGOS ANALÓGICOS, DIGITAIS E O FENÔMENO DA GAMIFICAÇÃO

É possível lançar sobre os jogos uma miríade de olhares, tamanha a quantidade de campos e autores diferentes que os utilizam: ora privilegiando um determinado aspecto, ora dando-se ênfase a outro. Parece ser consenso entre os pensadores que o campo dos jogos tem algo que transborda para além do tabuleiro ou da tela, que atinge o jogador de uma maneira diferenciada. No campo do patrimônio cultural, Choay (2018) desenvolve teoria semelhante, ao (re)pensar os patrimônios legados pelas gerações passadas. Para ela, patrimônio é uma palavra bela e antiga, que teve suas origens nas estruturas familiares, econômicas e jurídicas de uma sociedade estável – sólida, para usar a terminologia de Bauman (2001) – “enraizada no espaço e no tempo. Requalificada por diversos adjetivos (genético, natural, histórico etc.) que fizeram dela um conceito ‘nômada’, persegue, hoje em dia, um percurso diferente e notório” (CHOAY, 2018, p. 11).

O Direito define patrimônio sob a ótica da herança³³, daquilo que passa dos pais e das mães para os filhos, criando uma linha de sucessão natural. É o fogo sagrado que não se extingue e segue, vivendo na descendência (COULANGES, 2008). Um todo unitário³⁴ que, desde logo, se transmite aos herdeiros, para a sua guarda e cuidado. O patrimônio tem, em sua concepção, algo que o ultrapassa. Isso fica claro na obra de Choay (2018), já na sua escolha de título: “A alegoria do patrimônio”.

Alegoria é um modo de expressão ou interpretação que consiste em representar pensamentos, ideias e qualidades sob forma figurada (DICIONÁRIO AURÉLIO, 2020). É um estudo da realidade que busca descobrir concepções a partir de outros elementos, como as narrativas mitológicas, construções antigas, legados ou, por que não, jogos. Choay (2018, p. 22) vai nessa linha ao afirmar que “as fotografias só fazem sentido quando metamorfoseadas em imagens, em réplicas em peso, nas quais se reúnem os seus valores simbólicos, desassociados assim do seu valor unitário”. O elemento não tem valor por ele mesmo, pois, se fosse o caso, uma ruína seria apenas uma ruína. Um aglomerado de pedras amorfas. O que interessa ao pesquisador ali não é a pedra em si, mas sim o que representava na época de sua construção e utilização e o que pode ainda representar ou ensinar para a contemporaneidade,

³³ Código Civil, art. 1.784: Aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários.

³⁴ Código Civil, Art. 1.791. A herança defere-se como um todo unitário, ainda que vários sejam os herdeiros.

pois “pouco importa que a realidade edificada não coincida com as suas representações midiáticas ou com as suas imagens sonhadas. A pirâmide do Louvre existia antes de começar a sua construção” (CHOAY, 2018, p.22).

Para chegar a essa construção, Choay se vale de Riegl (2014), que analisa o fascínio moderno pelos monumentos, ao qual acrescentará a denominação de histórico. No diálogo entre ambos, emerge que “todo o objecto do passado pode ser convertido em testemunho histórico, sem ter tido, por isso, na sua origem, um destino memorial. Inversamente, recordêmo-lo, todo o artefacto humano pode ser deliberadamente investido de uma função de memória”, arrematando que “o monumento tem por finalidade fazer reviver, no presente, um passado engolido pelo tempo” (CHOAY, 2018, p. 25).

Jogos podem, expandindo a definição, também ter a função de memória, pois funcionam como alegorias. Podem ser memórias de vivências no seio familiar, ao redor da mesa de jogo; memórias sociais, de grupos, quando reunidos para uma determinada competição coletiva (como é o caso dos Jogos Olímpicos, ainda hoje celebrados); ou memórias individuais, como a dos sobreviventes judeus, que se utilizavam de cartas de baralho para passar o tempo em seus esconderijos.

Para Riegl (2014, p. 32),

Chamamos de histórico, tudo o que foi e não é mais nos dias de hoje. De acordo com os conceitos mais modernos, acrescentarmos a isso a ideia mais ampla de que aquilo que foi não poderá voltar a ser nunca mais e tudo o que foi forma o elo insubstituível e irremovível de uma corrente de evolução ou, em outras palavras, tudo que tem uma sequência, supõe um antecedente e não poderia ter acontecido de forma como aconteceu se não tivesse sido antecedido por aquele elo anterior.

O desenvolvimento dos estudos históricos, prossegue Choay (2018, p. 159), “permitiu a este século pensar, pela primeira vez, o carácter único e insubstituível de qualquer acontecimento, bem como o de toda a obra pertencente ao passado”. Não faz ela qualquer discriminação em relação aos acontecimentos ou objetos do passado; *a fortiori*, permite a inclusão dos jogos em seu raciocínio. Eles também podem contribuir, extrapolando-se a hipótese original, “para fundar e refundar a relação dos humanos com o mundo natural, bem como com as regras transcendentais que os ligam entre si” (CHOAY, 2018, p. 262). Claro que, nessa vertente, é procedente o próprio aviso dado pela autora, de que “todo saber em fase de constituição convida à crítica dos seus conceitos, dos seus métodos e dos seus projectos” (CHOAY, 2018, p. 166). O que não invalida o convite à experimentação, pelo contrário,

somente o reforça, ainda mais com a expansão do reconhecimento dos jogos – e seus personagens – em todo o mundo.

Os jogos passam a ter seus ícones e heróis próprios, que superam o viés simplesmente econômico de impulsionar vendas ou torná-los materialmente atrativos. Aqui se pode falar, inclusive, na vertente utópica dos jogos, de permitirem o sonhar com um mundo melhor, pois, sendo feito de lances, os jogos abrem campo para o inusitado, o surpreendente e, até mesmo, o milagroso. É a abertura para uma experiência supra sensorial de, ao mesmo tempo, “ceder ao simbolismo, à representação e à projeção da angústia imediata (frente à morte, à reprodução ou à sorte) numa ordem que se permite ser interrogada, questionada, provocada” (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA; 2018, p. 143). De um ponto de vista filosófico do eu-jogador, os jogos permitem a experimentação das utopias – as possíveis e as impossíveis - e o questionamento do *status quo*. Mais que “preço ou precificação, estamos entrando numa dimensão de apreço, de apreciação em cadeias de valor biopolíticas em que, de fato, a vida no planeta está em jogo e consciência da metanarrativa é crucial para evitar o *game over*” (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA; 2018, p. 138)³⁵.

Aqui se pode antecipar parte do Capítulo 3 da tese, no qual se fará uma análise sobre a potência criativa que permeia os jogos e todo o campo das indústrias culturais. O capital cultural-criativo de uma nação é limitado tão somente pela capacidade de expressão de seus cidadãos. Capacidade aqui tomada na definição de Sen (2010), em sentido que encontra eco na potência: a possibilidade de se exercer alguma atividade. Em última análise, é a liberdade de trabalhar com sua própria identidade e consciência, permitindo o desabrochar criativo. Os jogos contemporâneos, cada vez mais, são retratos do meio e da sociedade que os deu vida, quebrando as barreiras de nicho que tiveram no passado.

O exemplo mais emblemático talvez tenha sido o resultado da lista Top 10³⁶ (o maior *site* de *rankings* de cultura popular do mundo) de 2019, na categoria “Personagens fictícios mais reconhecidos” – englobando todos os personagens literários, de cinema, quadrinhos, animação e jogos já criados – na qual o encanador Mário, da série de jogos Super Mário, criada em 1985, por Shigeru Myamoto, despontou em primeiro lugar. Para se ter uma ideia do feito, ele desbancou todos os personagens da Marvel (como Homem-Aranha, Homem de Ferro etc.);

³⁵ Essa consciência será abordada sob a ótica jurídica na análise da construção internacional da proteção aos bens culturais, realizada no capítulo 3, com especial ênfase na abordagem de Jayme (2005) e sua visão dos tratados internacionais como narrativa.

³⁶ Disponível para consulta completa em: <https://www.thetoptens.com/>.

da DC Comics (Batman; Super Homem); da saga Star Wars; James Bond; Godzilla e até mesmo a icônica mascote da Disney, Mickey Mouse. Além disso, quatro das primeiras dez posições foram ocupadas por personagens que nasceram no mundo dos videogames – Mário, Luigi (irmão de Mário), Pikachu (da série Pokémon) e Sonic (a mascote da empresa Sega).

A lista gerou publicações em prestigiadas revistas internacionais, como a *The Entrepreneur* (“*Mario, the World's Most Famous Video-Game Character, Is 30 Years Old*”) e *Business Insider* (“*Why Mario Is The Most Popular Video Game Character Ever*”). Dentro desse macro contexto, parece emergir a certeza de que os jogos não são apenas fenômenos passageiros, mas sim, uma força iconográfica, histórica e patrimonial que merecem, estudos mais detalhados, em seus campos de origem mais direta (como programação; mecânica; sociologia) e, cada vez mais, interdisciplinares, dado o caleidoscópio possível de análise.

Nesse diapasão, Nesteriuk (2009, p. 27) confirma a tendência apontada, afirmando que:

O videogame - em si e em seus aspectos circundantes - é hoje um dos fenômenos tecnológicos de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar. Ciências e conhecimentos em campos diversos de áreas como filosofia, semiótica, psicologia, ciências da computação, antropologia, programação, ciências cognitivas, publicidade, crítica literária, animação, computação gráfica, narratologia, educação, engenharia elétrica, telecomunicações, artes, comunicação, design, marketing, entre inúmeras outras, possuem uma relação direta com as múltiplas e integradas características do videogame. Destarte, aspectos como sociabilidade e inteligência artificial, pirataria e design, jogabilidade e taxionomia, entre uma infinidade de outros, coabitam as inúmeras faces deste múltiplo e singular prisma que compõe a criação e o estudo dos videogames.

Como se verá nos próximos pontos, quando se fala em jogos, se estará pensando, a todo momento, na questão da imersão, no mergulho do jogador no ambiente de jogo. Todo esse sistema é simbólico e alegórico, criando um processo que permitirá ao jogador, no seu estado mais puro, “perder-se” no jogo. Nada muito diferente do que acontece com Alice, nas obras de Lewis Carroll (1984), muito utilizada pelos pesquisadores do campo dos jogos para descrever a experiência de experimentar jogos digitais – eles seriam, segundo a metáfora, o mundo mágico-invertido que existe no espelho. Tudo é igual, como a personagem lembra do “outro lado”, todavia, ao mesmo tempo, tudo parece diferente.

O espelho leva o sujeito ao mundo da imaginação e da subjetividade, separando-o do mundo cotidiano por um determinado tempo. No mundo do espelho (realidade virtual), o sujeito está livre de sua postura assumida no mundo cotidiano, podendo tomar decisões e agir de forma completamente distinta de sua vida coloquial. O mais importante da obra talvez seja um pequeno subtítulo que é pouco explorado nos estudos: o livro, em tradução livre, chama-se “Alice através do espelho e o que ela encontrou lá”. Já se sabe, de antemão, que algo será

encontrado do outro lado. Do outro lado do espelho, no final da partida, no tempo entre o “on” e o “off” de um computador.

Na obra, essa temporalidade é explorada quando a personagem dialoga com a Lagarta, talvez no primeiro diálogo que não se dá inteiramente em seu subconsciente. Na passagem, a lagarta questiona: “Quem é você?” e Alice não consegue responder de imediato, pois muita coisa já havia acontecido desde que ela perseguira o Coelho Branco. Então, ela responde simplesmente: “Eu sei quem eu era essa manhã, mas eu já mudei muitas vezes desde então” (CARROL, 1984, tradução livre). Os jogos têm esse elemento narrativo-temporal em sua estrutura, permite que o jogador (re)construa memórias no ambiente de jogo e experimente as diferentes nuances de sua subjetividade, já que as regras do jogo são feitas para serem tencionadas ao limite pelos participantes. Dentro delas, tudo é possível e mantém-se a estrutura da esfera mágica.

No universo do videogame, as metáforas e todo o sistema simbólico são interpretados e ressignificados conforme a mudança de contexto experimentada pelo jogador a partir de seu mundo real para o mundo virtual do *game*. Sendo assim, o sujeito confere aos símbolos e à própria alegoria uma interpretação e significado próprios. Isso ocorre, segundo Sato (2009, p. 47), por dois motivos principais: o primeiro diz respeito à trajetória escolhida pelo jogador. Ao se deparar com esses elementos, ele escolhe seu próprio caminho, não necessariamente seguindo a ordem ou sequência imaginada pelo *designer* do jogo. O segundo está diretamente associado ao repertório individual do jogador, suas experiências e percepções singulares. Volta-se, aqui, ao espelho: é um processo reflexivo cognoscente, em que o jogador vê seu mundo espelhado de volta e pode agir como agiria no “mundo real” ou pode experimentar novas experiências no “mundo virtual”.

Essa visão alegórica e histórica dos jogos, como possibilitadores da coesão social e da formação comunitária – para além, evidentemente, da individual - como visto anteriormente com Caillois (1990) e Huizinga (2014), permitirá analisar, nos demais capítulos, os jogos sob o enfoque da sociabilização e cooperação e também refletir sobre as críticas de significativa parte dos pensadores do campo do patrimônio, de que “o conceito de patrimônio estava, tal como hoje, afectado por uma forte conotação econômica, o que contribuía para sua ambivalência” (CHOAY, 2018, p. 123). O que parece claro, nesse ponto, é que, independentemente da ótica que se analise, os jogos podem ser vistos como expressão patrimonial e merecem ser preservados. A dificuldade de preservação dos jogos analógicos – com componentes materiais, como cartas e figuras – parece ser um pouco menos complexa, a princípio, do que a preservação dos jogos digitais.

Por mais recente que seja o pensar sobre os jogos, uma vez que se entenda a importância de sua preservação para as futuras gerações, a humanidade já dispõe de projetos seculares de cuidado com seus outros patrimônios. Basta refletir na questão dos museus, onde são expostos diversos itens de civilizações passadas. É claro que existe uma série de críticas sobre a questão museológica e de cristalização e morte patrimonial, que foge do escopo desta tese (mas pode ser encontrada em, dentre outros, Anico, 2005 e Chagas, 2013). Já existem, também, museus dedicados aos jogos, nos mais diversos países, especialmente os videogames, como se pode ver no Quadro 5:

Quadro 5 - Museus dedicados aos jogos de *videogame*, 2010

Museum	Location
International Arcade Museum Library	Pasadena, CA, USA
Pixel Museum Brussels	Brussels, Belgium
Museum of Soviet Arcade Machines	Moscow, Russia
Computerspielmuseum Berlin	Berlin, Germany
Centre for Computing History - Accredited and interactive museum with over 13,000 video games catalogued and stored	Cambridge, England
Videogames and technology Museum Nostalgica	Oeiras, Portugal
Museum of Art and Digital Entertainment	Oakland, CA, USA
Australian Centre for the Moving Image (ACMI)	Melbourne, Australia
Video Game Museum of Rome	Rome, Italy
Digital Game Museum	California, USA
The Nostalgia Box	Perth, Australia
National Videogame Museum	Frisco, TX, USA
National Videogame Museum	Sheffield, England
Nintendo Gallery (Not yet built)	
Huis Ten Bosch Game Museum - Small Exhibit within the Huis Ten Bosch theme park	Sasebo, Japan
Museum of Pop Culture - Permanent exhibit entitled Indie Game Revolution	Seattle, WA, USA
Retro Video Game Museum - small permanent exhibit area inside of The Gamesmen Computer game store	Sydney, Australia
The Strong National Museum of Play - houses the International Center for the History of Electronic Games and the World Video Game Hall of Fame	Rochester, NY, USA
BINARIUM, the german museum of digital culture/BINARIUM, Deutsches Museum der digitalen Kultur	Dortmund, Germany
Finnish Museum of Games	Tampere, Finland
LVLup! Interactive Video Game Museum	Tallinn, Estonia
Nexon Computer Museum	Jeju-do, South Korea
Bonami Games & Computers Museum	Zoetermeer, the Netherlands
National Videogame Museum	Zoetermeer, the Netherlands
Montreal Video Game Museum / Musée du jeu vidéo de Montréal	Montreal, Canada
Software & Computer Museum	Kharkiv, Kyiv, Ukraine
Muzeum Gry i Komputery Minionej Ery (Muzeum Gier)	Wrocław, Poland
Muzeum her Cibien's Corner	Prague, Czech Republic

A esses, somam-se o pioneiro Museu dos Jogos de Tabuleiro, de São Petersburgo, na Rússia, a princípio, o mais antigo do gênero no mundo. E uma ação norte-americana de criação do primeiro Museu Nacional dos Jogos de Tabuleiro, que, todavia, não recebe novas atualizações desde meados de 2019³⁷. Ainda que não seja a pretensão desta tese adentrar em profundidade na questão de preservação e museologia dos jogos, um projeto merece ser destacado: o de preservação dos jogos digitais.

1.1. O PROJETO DE PRESERVAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

James Newman, em 2009, fez um apelo à comunidade científica, com seu artigo “Salvem os videogames!” (o qual se usará como base para a descrição histórica desse ponto), no qual descreveu os esforços sobre a criação do Arquivo Nacional do Videogame, na Inglaterra. Foi um empreendimento que requereu a doação de diversas companhias de jogos (como a Sony) e periféricos (como a Harmonix, que produzia os instrumentos necessários para se jogar *Guitar Hero*, e seu sucessor, *Rock Band*, uma simulação de uma banda de rock), além da parceria entre a universidade Nottingham Trent e o Museu Nacional de Mídia.

Diferentemente das formas mais tradicionais de mídia, como livros, arte e fotografia, que podem ser preservados sem a infringência de qualquer direito de propriedade intelectual e autoral – uma vez que basta apenas, por exemplo, guardar e expor os objetos em algum lugar – os videogames apresentam a particularidade de requererem *hardwares* e *softwares* específicos para sua armazenagem e reprodução. Como há um avanço constante e rápido das tecnologias digitais, é muito comum que os sistemas não sejam mais compatíveis entre si, requerendo reengenharias de *software* (e, às vezes, até mesmo de *hardware*) para que se consiga continuar acessando o conteúdo de um jogo.

Tome-se, como exemplo, um console de videogame caseiro, como foi o Super Nintendo, lançado no Natal de 1990. Ele utilizava cartuchos com 6MB de memória, que somente poderia ser lido quando em contato com o console original e requeria um cabeamento que o ligasse à televisão para projetar a imagem e controles para interação. O videogame mais recente da

³⁷ Mais detalhes podem ser encontrados em: <http://boardgamemuseum.org/>.

Nintendo – *Switch* – apresenta uma tela de cristal líquido, minúsculos cartuchos de 10GB³⁸ e não requer um televisor ou controles para ser jogado.

Esse salto tecnológico torna os jogos e consoles antigos obsoletos, não sendo mais produzidos ou mantidos por suas fabricantes originais. Assim, os jogos são preservados, na maior parte das vezes, por entusiastas e processos de emulação – a tentativa de simular um aparato antigo – ou migração, em que, muitas vezes, o jogo precisa ser totalmente recriado. Vendo essa dificuldade, surgiram dezenas de iniciativas voltadas à preservação dos jogos de videogame, especialmente os dos anos 80 e 90, que mais sofreram a questão do abandono tecnológico e da deterioração de suas mídias originais. As mais relevantes, de acordo com as entrevistas feitas por Lasar (2010) e atualizadas pela *International Game Developers Association* – IGDA (2020), são:

- a) A Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos: desde os anos 2000 tem um Programa Nacional de Infraestrutura e Preservação de Informação Digital, em parceria com a Universidade de Illinois;
- b) Preservando Mundos Virtuais: um projeto entre as universidades de Illinois, Stanford, Rochester e Maryland, conduzido entre 2008 e 2010, que acabou por balizar algumas formas de preservação, tais como a identificação de formatos comuns de armazenamento e a criação de uma base de titulares de propriedade intelectual dos jogos;
- c) O Arquivo Nacional de Filme e Som: a mais recente iniciativa do gênero, iniciada pelo Governo da Austrália, visando à preservação dos jogos desenvolvidos no país;
- d) O Arquivo da Internet: criador do *Emularity*, um dos mais utilizados emuladores de jogos do mundo, especialmente para títulos que já estão fora de produção em arcades, consoles e computadores;
- e) Fundação da História dos Videogames: o projeto que mais se assimila à visão tradicional de preservação de mídia, com enfoque na preservação física de caixas, manuais e materiais promocionais relacionados a jogos;
- f) Sociedade de Preservação do Patrimônio dos Jogos: um projeto inglês, muito parecido com o feito nos Estados Unidos com a Biblioteca do Congresso;

³⁸ Lembrando que 1GB são 1000MB. Ou seja, um cartucho com 1/10 do tamanho hoje, comporta o equivalente a 1.500 cartuchos dos anos 90.

- g) Sociedade de Preservação dos Jogos: a maior iniciativa japonesa do segmento, que tem como escopo a preservação dos primórdios do desenvolvimento de jogos no Japão, especialmente os do início dos anos 80. De acordo com as entrevistas concedidas a Kohler (2017), somente 80% de todos os jogos produzidos no Japão, no período, poderão ser, com considerável esforço, preservados. Os demais já se encontram em um processo avançado de deterioração física, causado pelo mal funcionamento de dispositivos eletrônicos enferrujados;
- h) Outras iniciativas: incluem tentativas de preservação em Hong Kong; jogos massivos de RPG *online*, junto da universidade de Berkeley, Califórnia; *Flashpoint*, para a preservação dos milhares de jogos feitos com a tecnologia de internet “*flash*”³⁹;

Nas palavras de Lowood et al (2009, p. 1):

Se não conseguirmos resolver os problemas de preservação de jogos, os jogos que você está fazendo desaparecerão, talvez dentro de algumas décadas. Você perderá o acesso à sua própria propriedade intelectual, não poderá mostrar aos novos desenvolvedores os jogos que você projetou ou que o inspiraram, e pode até achar necessário reinventar um monte de rodas⁴⁰.

Não parece haver, pelo menos do ponto de vista da operacionalização, nenhuma diferença entre as intempéries de preservação dos jogos de videogame e as enfrentadas por todos os demais grupos preservacionistas do patrimônio: a escassez de financiamento; as dificuldades técnicas e logísticas; a falta de interesse das pessoas não ligadas à área; etc. Analisando-se a questão da dificuldade de preservação dos jogos digitais – e mesmo do temor de sua perda em definitivo – esbarra-se numa questão que precisa ser abordada: a diferenciação existente entre os jogos analógicos e os jogos digitais, a fim de se embrenhar, ainda que de maneira breve, nas questões da cultura digital e na possível vivência da revanche dos analógicos.

³⁹ Na data da redação deste capítulo (abril de 2020), quase 40.000 (quarenta mil títulos) já haviam sido resgatados e arquivados pela iniciativa.

⁴⁰ Tradução livre do original: If we fail to address the problems of game preservation, the games you are making will disappear, perhaps within a few decades. You will lose access to your own intellectual property, you will be unable to show new developers the games you designed or that inspired you, and you may even find it necessary to re-invent a bunch of wheels (LOWOOD ET AL, 2009, p. 1)

1.2 REVISITANDO AS CATEGORIAS DE JOGOS DIGITAIS E JOGOS ANALÓGICOS: AINDA SE PODE FALAR EM OPOSIÇÃO?

A grande transformação, narrada por Polanyi (2011), e o fim da história que não ocorreu de verdade (FUKUYAMA, 2006), alterou o estado econômico-psíquico-social das sociedades contemporâneas. A humanidade saiu do período dos impérios e das guerras, para chegar em seus extremos (HOBSBAWN, 1996), liquefazendo-se no processo, ao sair de uma sociedade sólida de produtores em que o tempo era lento e a vida previsível; para chegar a uma sociedade consumista, fazendo da necessidade de consumo um estilo de vida e transformando as pessoas em mercadorias e as mercadorias em objetos de desejo em um processo de *loop* infinito (BAUMAN, 2008).

Essa rápida contextualização histórica e econômica é necessária para que se entenda a transformação sofrida pelos jogos no tempo e o que vem acontecendo nos últimos dez anos, com o que se convencionou chamar de a *revanche* do analógico ou o *revival* de produtos físicos, *retrôs* e *vintage*, no qual tem surfado a grande ascensão dos jogos de tabuleiro modernos⁴¹.

Se a pretensão é discutir como os jogos estão retornando para o mundo analógico, é passo antecedente que se entenda, primeiro, como os jogos foram digitalizados, virtualizados e desmaterializados. Esse processo é descrito por Manuel Castells, em sua trilogia intitulada “A era da informação”, que se triparte em “A sociedade em rede” (1996⁴²), “O poder da identidade” (1997) e “O fim do milênio” (1998). A narrativa de Castells (2009) vai na linha da transformação da sociedade por meio de sua nova costura em redes, ligadas pela tecnologia e informação; nas redes e trocas em tempo real, achatando o tempo e o espaço (FRIEDMAN, 2007). No Capítulo 3, de maneira mais detida, se verá como a era da informação levou também a economia a se metamorfosear, ao menos em parte, na economia criativa, em que, cada vez mais, o relevante são as propriedades imateriais, especialmente em sua forma escalável e multiplicável (FLORIDA, 2012), das *startups* pós bolha da internet (RIES, 2011).

As alterações estruturais da economia mundial são desencadeadas por essas (des)articulações na/em rede, na qual a informação e o conhecimento são pilares fundamentais

⁴¹ Que são assim chamados pelas suas editoras e fabricantes. Nesse ponto, em nada se referem às vastas discussões do campo da História sobre a modernidade. Talvez valha, inclusive, alterar sua nomenclatura para jogos de tabuleiro contemporâneos. Ou ainda jogos de tabuleiro Z, para se utilizar das definições geracionais (tendo começado a geração Z nos anos 2000, justamente a época do início de grande produção dos jogos) mais aceitas do Pew Research Center (2019).

⁴² Datas de publicação original. Para a redação desse tópico, foram consultadas as versões brasileiras de 2009, da editora Paz & Terra, conforme referências ao final.

nas dinâmicas socioeconômicas. O ingresso dos diversos países do mundo ao ambiente virtual, ao contrário do otimismo inicial, não levou todos a um patamar de igualdade. Muito pelo contrário: Piketty (2015) demonstra que a desigualdade somente se agravou nas últimas décadas. Cada crise, cada guerra, cada bolha, levaram os países para um patamar de renda cada vez mais desigual. É a grande divisão, que já anunciava Stiglitz (2015), vencedor do prêmio Nobel da Economia em 2001. Ele analisa quais foram os fundamentos que levaram os Estados Unidos e os países ocidentais a gerarem cada vez mais desigualdade entre seus próprios cidadãos, mesmo em períodos de amplo crescimento econômico. No jargão econômico, parece que o foco do mundo, desde o final da 2ª Guerra Mundial, foi de apenas fazer o bolo crescer, sem, ao final, dividir as fatias entre suas populações.

A questão da tecnologia e desmaterialização da informação, do trabalho e, o que interessa a esta análise, dos jogos, explica parte dessa situação, pois gera uma polarização palpável entre os conectados e os desconectados dessa nova forma de mundo. Com o advento da internet das coisas (IOT⁴³), haverá, pela primeira vez, uma prévia da singularidade, com a possibilidade de conexão de todos os aparelhos eletrônicos – desde os celulares, via tecnologia 5G, passando por geladeiras que fazem as compras do mercado sozinhas, até a vigilância plena das casas baseadas em dispositivos como a Alexa, da Amazon – que culminará em uma nova transformação, talvez nem sonhada na obra original de Castells. Enquanto ele focava muito na questão da identidade e da informação, hoje o mundo discute a 4ª Revolução Industrial (SCHWAB, 2017), na qual cada vez menos a figura humana se faz necessária e o próprio conceito de informação tornou-se *big data* – um volume tão grande de informação, sobre tudo e sobre todos, que somente o poder de processamento de milhares de computadores espalhados pelo globo dá conta de processar.

Ainda que nesta reflexão não se tenha a pretensão de explorar a singularidade e a IOT, ao que tudo indica, esses serão os novos temas nos quais os pesquisadores dos jogos e da formação da identidade – com especial ênfase em sua plasticidade virtualizada – deverão se debruçar nos próximos anos. Enquanto o objetivo aqui é o entendimento da formação do campo dos jogos e seus impactos na atualidade, é possível seguir o caminho da reflexão prescritiva,

⁴³ *Internet of things*, no original em inglês.

alargando seus limiares para a discussão de quando a vida for virtualizada e o mundo se tornar um jogo multinível⁴⁴

O mundo contemporâneo ainda padece de uma explicação ordenada, por conta da velocidade de suas transformações. Os autores citados escreveram sobre o mundo dos anos 2010; acontece que uma década, na atual velocidade da transformação digital, já alterou o quadro e parece que, mesmo ao se escrever durante as revoluções, as publicações já nascem defasadas. A globalização acaba por não servir como solução a essa situação, não resolvendo questões associadas às distribuições desiguais de tecnologia e de recursos, levando a um distanciamento cada vez maior entre os locais conectados e os desconectados.

Castells (2009), acertadamente, aponta para a virtualidade real, o espaço dos fluxos e o tempo atemporal como sustentáculos dessa nova realidade. Neologismos permanecem e parecem fazer cada vez mais sentido nesta análise. O tempo deixa de ser uma variável incontornável e torna-se tão somente mais um dado da realidade, que pode ser comprimido e superado. Isso vale para a noção do espaço, do lugar. O teletrabalho – *home-office*, nos tempos de quarentena da COVID-19 - e a migração digital permitem, como aponta Florida (2012), que o trabalho seja exercido de qualquer lugar, em qualquer horário. O impacto dessa realidade nas cidades e na sustentabilidade geral do globo – e das sociedades – ainda é incerto. Se a proximidade física ao local dos trabalhos deixa de ser relevante, será preciso repensar a forma tradicional de desenvolvimento econômico: basta existirem as fábricas, que os trabalhadores virão. Com a vinda dos trabalhadores, haverá a expansão demográfica e, em decorrência, o desenvolvimento de negócios paralelos. Essa máxima não valia mais no mundo pós crise de 2008 e certamente não valerá na pós pandemia de 2020.

Brandão (2018, p.3), vaticina que:

A produção, o poder e a experiência são as dimensões que norteiam os passos subsequentes (...) [da] organização econômica de um país e do seu Estado, forças motrizes de ações coletivas que criam essas dinâmicas sociais. Assim, o desenvolvimento da internet desconstrói o poder estatal, assim como a sua influência na constituição de movimentos sociais e no estabelecimento de formas de desenvolvimento e de comportamento empresarial.

⁴⁴ Ainda que pareça um pouco futurista a reflexão, ao se considerar o tempo médio que as pessoas passam *online* – 192 minutos diários, 14% do seu tempo diário total ou 20% de seu tempo acordado, ao se considerar apenas o tempo médio de vigília de mil minutos (STATISTA, 2020) – não parece tão absurdo se discutir como será a relação do ser humano com os processos de conexão / desconexão nos últimos anos do século XXI.

Voltando para Castells (2009) e seu diálogo com Brandão (2018), pode-se definir a sociedade da informação como um período histórico caracterizado por uma revolução tecnológica, movida pelas tecnologias digitais de informação e de comunicação, cujo funcionamento constrói-se a partir de uma estrutura social em rede, que “envolve todos os âmbitos da atividade humana, numa interdependência multidimensional, que depende dos valores e dos interesses subjacentes em cada país e organização” (BRANDÃO, 2018, p.4). A produtividade de uma determinada localidade passa a se situar na tecnologia de informação disponível, bem como na criação e interpretação de dados – na transformação destes em conhecimento útil.

Quanto mais relevante a informação, tanto mais pertinente se torna a sua inclusão na rede. A rede, contudo, é cada vez mais seletiva sobre quem poderá acessá-la. No início, a internet era vista como uma ferramenta aberta, tanto que se falava na figura da aldeia global. Hoje, ela mostra sua outra face, de estrangulamento do nó, na dificuldade do acesso a todos aqueles que não puderem pagar. Essa crítica vem tanto do ponto de vista do acesso inicial – como, por exemplo, todas as pesadas estruturas necessárias para a utilização da *web*, que vão desde a instalação de antenas, passando pelas obras de enterramento de fibra ótica – quanto do acesso final, como é o caso, no ambiente acadêmico, dos crescentes custos para a leitura de artigos científicos em revistas especializadas⁴⁵.

A construção da sociedade da informação – seja o nome que a ela se dê – parece ser um processo irrefreável, devido ao seu enraizamento e alterações causadas nas dinâmicas sociais, econômicas, culturais e legais. “As tecnologias de informação e de comunicação vieram, paulatinamente, substituir muitos meios e mecanismos de funcionamento das relações pessoais e interpessoais, formais e informais, materiais e imateriais” (BRANDÃO, 2018, p.6). Claramente, vários setores populacionais e várias partes do mundo estão sendo deixados de lado em mais esse momento histórico e deverão se adequar, por meio de espaços de desenvolvimento criativo (CASTELLS, 2009; RIES, 2011; FLORIDA, 2012; GREENGARD, 2015; SCHWAB, 2017), a fim de minorar os potenciais consequências da marginalização e desconexão de conhecimento.

⁴⁵ Recomenda-se a leitura de Jeon e Rochet (2010), que demonstram a dificuldade de compatibilização entre conhecimento gratuito de qualidade vs o custeio do sistema pelos próprios pesquisadores envolvidos nas publicações.

Tendo esse extenso e ainda incerto panorama em mente – dada a velocidade das transformações e o fato de serem estas incrementais, alterando o aparato institucional mundial (NORTH, 2003) e, até mesmo, a questão da visão do desenvolvimento arrimada na lógica da ampliação através do tempo, utilizando-se da metáfora das peças de Lego e a crescente dificuldade de encontrar uma nova posição para as recém chegadas propostas por Streek e Thelen (2005) – volta-se agora para a questão dos jogos nesse cenário. Se o mundo se digitalizou, se as sociedades se *hiper* conectaram e se as interações humanas são agora em tempo real e via *Zoom*, como os jogos foram transformados e impactados por essa (r)evolução tecnológica? Propõe-se uma visão inicialmente fracionária, para um melhor entendimento da trajetória dos jogos. No ponto 1.2.1, abordar-se-ão os jogos em sua moderna vertente digital: do ultrarrealismo, da movimentação em ambientes tridimensionais a 60 quadros por segundo. No ponto 1.2.2, far-se-á o contraponto: será que, dada a realidade da virtualização do mundo, não teria a humanidade iniciado uma busca pelo tangível, numa redescoberta do poder sedutor do analógico? Finalizando, no ponto 1.2.3, falar-se-á sobre a situação híbrida dos processos de gamificação, a fim de buscar algumas convergências preliminares.

1.2.1 Os jogos digitais

O “videogame é um produto extremamente complexo”, afirma Galisi (2009, p. 224), na abertura de seu artigo sobre a diversidade cultural dos *games*, em um livro que, de fato, tem a função do seu título: mapa do jogo. Onde se insere o mundo dos videogames? Como eles têm alterado a cultura digital contemporânea? É realmente preciso um mapa, que foi legado por Lucia Santaella (SANTAELLA E FEITOZA, 2009) e seu grupo de pesquisa sobre jogos digitais e gamificação (SANTAELLA, NESTERIUK E FAVA, 2018).

O ponto de partida da análise deve ser a visão dos videogames como uma nova experiência social, devido à extensa rede de grupos, comunidades e serviços que ajudam a pulverizar um mercado que ultrapassa o de cinema⁴⁶, ficando atrás, em movimentação financeira, apenas da indústria bélica e automobilística (GALISI, 2009; SANTAELLA, 2009).

O jogo como um produto cultural, passou a ser visto sob diversas perspectivas, enquanto “mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura pop, o que só vem comprovar,

⁴⁶ Mais detalhes sobre a questão dos valores envolvidos podem ser encontrados no Capítulo 3.

cada vez mais, a notável influência e relevância cultural dos games nas sociedades contemporâneas” (SANTAELLA, 2009. p. X). Parece ser um fenômeno amplo e complexo, abrangendo os vieses cultural, estético e de linguagem. Possui uma retórica própria de trabalho e um campo de estudo inter e multidisciplinar, ficando evidente que os *games*

têm atraído para seu estudo áreas diversas do conhecimento como a filosofia, a semiótica, a psicologia, a antropologia, as ciências da computação, a engenharia elétrica, as telecomunicações, as ciências cognitivas, a publicidade, o marketing, as comunicações, o *design*, a computação gráfica, a animação, a crítica literária e da arte, a narratologia, a ludologia, a educação, todas elas em relação direta com as múltiplas e integradas características dos *games*. Tem-se aí, de fato, um campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas, uma vez que é movido pela inovação tecnológica (SANTAELLA, 2009, p. XII).

Existe não apenas uma convergência de mídias e campos de estudo, mas sim uma ecologia de mídias e linguagens, que se fundam e fundem a partir do campo de estudos dos jogos. Tanto essa realidade é abraçada pela sociedade contemporânea, que os eventos voltados a jogos e seus temas conexos – como fantasia medieval, anime e mangá - estão entre os maiores do país e da América Latina: no segmento unicamente de videogames, o maior evento nacional é o *Brasil Game Show*, com um público aproximado de 300.000 pessoas e quase uma semana inteira de exposições (ESTADÃO, 2019), realizado anualmente em São Paulo, com retransmissão *online*.

Independentemente dos números envolvidos, parece certo de que os jogos de videogame hoje fazem parte da cultura popular brasileira. O Brasil, como se verá de maneira mais detida no Capítulo 3, de acordo com uma detalhada pesquisa da *McKinsey Company* (*Brazil 2020: Opportunity Tree*) é um dos polos mundiais da produção de jogos – um nicho muito expressivo da economia criativa, como atesta Florida (2012) – sendo sede, por exemplo, de uma das dez maiores empresas de jogos para celulares do mundo (*Wildlife Games*), cujos jogos já foram baixados mais de 1.5 bilhões de vezes.

Os números relacionados a jogos digitais são sempre bastante expressivos, já que não existem barreiras físicas para seu consumo. Se quando do seu nascedouro – marcado pelo jogo Pong, de 1972 (ATARI, 2020) – eram necessários grandes, complexos e caros computadores para que funcionasse, a contemporaneidade não encontra os mesmos obstáculos. Previsões da indústria apontam, inclusive, para o total desaparecimento das mídias físicas nos consoles de

videogame na próxima geração de aparelhos⁴⁷ – o que já é uma realidade nos jogos de computador, os quais nem mais possuem leitores de tais mídias.

Dentro desse vasto panorama, é importante que se sedimentem alguns pontos teóricos principais, uma vez que ainda persiste certo desconhecimento – ou falta de sistematização – acerca de seus termos basilares. Santaella (2007), na linha já tratada em pontos anteriores, apresenta a contemporaneidade como sendo pós-moderna e arrimada nos jogos de linguagem. Para ela, “vive-se em um grande jogo, cujo alvo está na criação de novos e voláteis laços sociais” (SANTAELLA, 2007, p. 33), cujos autores são as pessoas e o que fazem de suas vidas, tanto no mundo físico – que não pode mais ser chamado de real, uma vez que está sempre em paralelo com o digital – quanto virtual.

Santaella questiona se seria possível pensar em uma obra ficção que não estivesse, necessariamente, limitada pela figura do autor: “Não seria próprio do mais puro romantismo imaginar uma cultura na qual a ficção circularia em estado de absoluta liberdade, disponível e se desenvolvendo sem estar referida a uma figura de necessidade e restrição?” (SANTAELLA, 2007, p. 77). Essas “suposições”, prossegue, já estão começando a ocorrer no universo dos jogos, especialmente nos de *MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, pois “criam universos persistentes, realidades ficcionais que continuam a existir mesmo quando o usuário não está conectado a elas, pois a ficção passa de mão em mão como em um jogo de anéis” (SANTAELLA, 2007, p. 77).

O jogo reaparece, primeiro como metáfora, depois como jogo em sentido estrito: os *games* já podem ser vistos como realidades paralelas ao mundo físico, uma vez que têm uma dinâmica própria, mesmo sem a presença de um jogador ativo. Os jogos hodiernos independem da figura de um jogador de carne e osso, sentado em seu sofá. Os mundos digitais passam a existir por si mesmos, sofrendo alterações até mesmo independentemente da vontade de seus deuses-programadores⁴⁸. Essas tecnologias da inteligência artificial são eminentemente

⁴⁷ Dring (2020) dá conta de que, no Reino Unido, 80% das transações envolvendo jogos já são totalmente digitais. Segundo ele, apenas os jogos de grande tiragem, como FIFA (que vendeu, apenas no Reino Unido, mais de dois milhões de cópias), vendem mais em mídia física do que digital.

⁴⁸ Como foi o caso mais famoso dos mundos digitais, ocorrido em *World of Warcraft*, no ano de 2005. O incidente, que ficou conhecido como “O sangue corrompido” (*corrupted blood*, no original), foi um erro de programação introduzido durante uma atualização de rotina dos servidores da Blizzard que acabou por contaminar mais de 4 milhões de usuários *on-line*. Seus personagens, ao terem contato com o referido “sangue” contraíam uma praga e morriam, não sem antes infectar todos os personagens com os quais haviam interagido. De início, os jogadores pensaram se tratar de um desafio inovador a ser vencido em suas buscas virtuais; todavia, o efeito foi tão grave que os servidores tiveram que ser reiniciados de um ponto anterior. O evento foi tão significativo que gerou um

interativas, aptas a nublar as fronteiras entre produtores, consumidores, emissores, receptores, jogadores, programadores, digitais e analógicos, pois

Nas formas literárias, teatro, cinema, televisão e vídeo há sempre uma linha divisória relativamente clara entre produtores e receptores, o que já não ocorre nas novas formas de comunicação e de criação interativas, formas que nos *games* atingem níveis de clímax. Como meio bidirecional, dinâmico, que só pode ir se realizando em ato, por meio do agenciamento do usuário, o *game* implode radicalmente os tradicionais papéis de quem produz e de quem recebe (SANTAELLA, 2007, p. 79).

O princípio que rege a interatividade nas redes - dos quais os jogos fazem parte, ainda que não inicialmente endereçados por Castells (2007) – é o da mutabilidade, de um eterno vir a ser, pois trata-se de processos recíprocos, colaborativos, partilháveis e partilhados. Turkle (1994) fala de uma cultura da simulação, que tem o poder de afetar as ideias que se faz do corpo, eu (*self*) e máquina, borrando as fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o uno e o múltiplo. Suas pesquisas foram realizadas, inicialmente, junto aos embrionários sistemas de masmorras digitais, programadas em código no início dos anos 90. Os atuais jogos em rede já conseguem projetar imagens tão nítidas e perfeitas que os olhos humanos não têm as condições necessárias para apreciá-las em todo seu realismo. As pesquisas mais recentes do autor (2017), apontam para a ampliação da tendência primeiramente pesquisada, como constatada no livro “*Alone together*”, cuja premissa é que a hiper conexão atual tem deixado as pessoas fisicamente solitárias, apesar de conectadas com as demais de maneira permanente – daí a dualidade: sozinhas, mas, ao mesmo tempo, juntas. Os impactos a longo prazo dessa situação, contudo, ainda não foram devidamente avaliados.

O sujeito já não está localizado em um tempo/espço estável, em um ponto de vista fixo do qual possa calcular racionalmente suas opções. Pelo contrário, ele está multiplicado em um banco de dados, dispersado entre mensagens eletrônicas, descontextualizado e reidentificado em comerciais de TV, dissolvido e rematerializado continuamente em algum ponto na incessante transmissão e recepção eletrônicas de símbolos (SANTAELLA, 2007).

Os *games* são elementos híbridos porque envolvem programação, roteiro de navegação, *design* de interface, técnicas de animação, usabilidade, paisagem sonora. Dessa hibridização,

estudo de caso de propagação de pandemias, intitulado “*The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics*”, pelos epidemiologistas Eric Lofgren e Nina Fefferman (2007). Segundo a revista PCGamer (2020), os mesmos cientistas hoje utilizam uma versão aprimorada dos seus modelos para estudar a propagação do COVID-19 no mundo.

resulta sua natureza intersemiótica, emanando um processo de significação próprio, que envolve os jogos tradicionais (analógicos), os quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo, e a televisão, nos quais

Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica, quer dizer, transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos *games*. Do mesmo modo que os *games* absorvem as linguagens de outras mídias, estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos que são próprios dos *games* (SANTAELLA, 2009, p. XII).

Passam por um processo de intercomunicação midiática que são, também, extensões de mídias mais tradicionais (como cinema, quadrinhos e literatura) e dão luz a essas mídias. O processo passa a ser dual: tanto um jogo pode ser o complemento de um filme (como foi o caso do jogo *Enter the Matrix*, que expandiu cenas não exploradas nos filmes que lhe precederam); como filmes advêm de universos previamente criados nos jogos (como a série *Resident Evil* e *World of Warcraft*, para ficar em exemplos recentes). E isso vale para todos os tipos de mídias e, em última análise, de culturas. É uma colcha de retalhos que se tece, criando algo completamente novo.

Como definição de categoria de estudo, os *games* – cujos termos jogos digitais, jogos eletrônicos, jogos de videogame e jogos de computador serão utilizados como sinônimos – são jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais (SANTAELLA, 2009). Eles dividem-se em quatro grandes categorias:

- a) Jogos para consoles / jogos de videogames: são jogos construídos para o consumo doméstico, pois necessitam de uma conexão com um monitor de televisão e a utilização de controles / *joysticks* para realizar a interação pessoa / máquina (tais como o *PlayStation*, da Sony; o *Nintendo Switch*, da Nintendo; e os *XBOX*, da Microsoft⁴⁹);
- b) Jogos para computador: desenvolvidos para processamento em microcomputadores pessoais (PCs e notebooks), conectados em rede ou não;

⁴⁹ Aqui se concorda com Santaella (2009), inserindo-se também a figura dos jogos para consoles portáteis, tais como o *PS Vita*, da Sony, e os *gameboys* da Nintendo. São figuras em extinção, uma vez que os celulares têm suplantado essa categoria devido a sua popularização, preço e avanço tecnológico constante. Contudo, na história dos jogos, chegaram a representar um mercado quase do mesmo tamanho dos de consoles domésticos. Para se ter uma base, segundo os dados do livro dos recordes Guinness (2020), o *PlayStation 2*, o console mais vendido da história dos jogos, vendeu aproximadamente 157 milhões de unidades no mundo. O segundo lugar da lista é o *Nintendo DS* – da mesma época, só que da rival Nintendo – um console portátil de duas telas que vendeu 154 milhões de unidades.

- c) Jogos para celular / *tablet*: desenvolvidos para processamento em aparelhos celulares ou *tablets*, tais como *iPhones* e *iPads*;
- d) Jogos para *arcade*: que alguns chamam, equivocadamente, de fliperamas, que são grandes máquinas integradas (console-monitor) dispostas em lugares públicos (SANTAELLA, 2009).

Há uma grande discussão de nomenclatura em relação aos jogos digitais, especialmente pela imprecisão de utilização do termo jogos eletrônicos para designar as máquinas caça-níquel e os jogos de azar. Tamanho é o descompasso nessa seara, que até mesmo pesados impactos tributários advêm dessa cacofonia linguística, como demonstram Schmidt e Gonçalves (2014) em estudo sobre a cadeia tributária dos jogos de videogame em mídia física no Brasil. Desse modo, a fim de seguir uma linha de raciocínio uníssona com os maiores pesquisadores nacionais da área, adota a tese a terminologia de jogos eletrônicos ou digitais como espécies do gênero *games* (acompanhado do elemento vídeo – videogames - quando estiver referindo-se especificamente aos consoles domésticos, conforme disposto no ponto “a” supra).

É importante destacar que, deliberadamente, se está excluindo do foco de análise todo o vasto campo dos jogos ditos de azar, aí incluídos, de maneira geral, os jogos caça-níqueis, roletas e todos os demais jogos que independam da habilidade do jogador. Jogos de aposta que, em última análise, nada criam: nem riqueza, nem proezas, nem habilidades, são meros deslocadores de riqueza – ou pobreza.

Não se desconhece aqui, de igual modo, a vasta literatura existente - principalmente nos campos da Psicologia (CLÍMACO, 2004; OMAIS, 2009) e Economia (WALKER, 2013) - dedicadas a esse segmento: patologias, movimentações financeiras escusas, proibições de toda sorte. No Brasil, desde 30 de abril de 1946, com o Decreto-Lei número 9.215, sancionado pelo presidente Gaspar Dutra, tem caráter clandestino e ilegal, sendo proibido “estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele”. Para fins legais, são considerados jogos de azar, de acordo com a redação do art. 50 da Lei das Contravenções Penais, ainda vigente:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

O texto da lei - apelidado de “Lei Carmelinha”, em homenagem à mulher do presidente Dutra - é bastante representativo da mentalidade quarentista, clamando em suas considerações iniciais que:

Considerando que a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal;

Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim;

Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro é contrária à prática e à exploração de jogos de azar;

Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes (BRASIL, 1946).

A lei culmina na cassação de alvarás e consequente fechamento das casas de exploração de jogos de azar da Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas. Contudo, o tema não pacífico, existindo desde 2014 um Projeto de Lei, de número 186, em trâmite no Senado Federal, que se encontra pronto para deliberação em plenário desde abril de 2019. O PL 186/2014 visa disciplinar os jogos de azar que, segundo seu texto, são entre outros: jogo do bicho; jogos eletrônicos, vídeo-loteria e vídeo-bingo; jogo de bingo; jogos de cassinos em *resorts*; jogos de apostas esportivas *on-line*; jogo de bingo *on-line*; e jogos de cassino *on-line* (art. 3º). Esses jogos somente poderão ser explorados por meio de autorização outorgada pelos Estados e pelo Distrito Federal (art. 5º), mediante comprovação de capacidade técnica para o desempenho da atividade; regularidade fiscal em relação aos tributos e contribuições em todos os âmbitos federativos e de idoneidade financeira (art. 6º).

Bastante expressivo são seus critérios de justificação, nos quais consta, textualmente, que “os jogos de azar existem, sempre existiram e vão continuar existindo, porque apostar, fazer uma ‘fezinha’, contar com a sorte, é um traço histórico-cultural do comportamento de quase todos os povos do planeta, desde os primórdios”, trazendo até mesmo as lições de Loïc Wacquant (2008, p. 72), para quem:

A prática dos jogos de azar é socialmente aceita e está arraigada nos costumes da sociedade. O jogo do bicho existe há mais de um século (desde 1892), tendo se tornado contravenção em 1941. Ele faz parte da cultura, já se tornou folclore na nossa sociedade. A lei penal não tem o poder de revogar a lei econômica da oferta e da procura. Se a demanda não for suprida pelo mercado lícito, será suprida pelo mercado ilícito.

Segue o projeto statuindo que o Brasil deixa de arrecadar mais de R\$15 bilhões anuais no recolhimento de impostos, o que o colocaria na contramão dos demais países-membros da ONU, onde apenas ¼ (um quarto) deles ainda proíbe a prática de tais jogos.

Caillois (1990, p. 286), nas considerações derradeiras de sua obra, aponta que:

Para quem está convencido da fecundidade cultural dos jogos, a ponto de vê-los como um dos fatores principais da civilização, a existência e o sucesso das máquinas de moedas só podem revelar uma falha no sistema, que deverá ser levada em conta a partir de agora. Sua avaliação era de que os jogos não são igualmente férteis e que uns, mais do que outros, favorecem o bom desenvolvimento da arte, da ciência e da moral, na medida em que obrigam muito mais ao respeito da regra, à lealdade, ao autocontrole, ao desinteresse ou, segundo exijam mais cálculo, à imaginação, paciência, destreza ou força. Mas eis que se encontram jogos vazios, inúteis, que nada exigem do jogador e que não passam de simples e estéril consumo de tempo livre. Esses jogos matam literalmente o tempo sem fecundá-lo, enquanto os verdadeiros jogos o semeiam, fazem-no frutificar no longo prazo, quase ao acaso, mas de todo modo, sem objetivo previamente estabelecido e como uma espécie de prêmio adicionado ao prazer. Pelo contrário, esses pseudojogos - que nada colocam em jogo - só servem para substituir o tédio por uma rotina disfarçada de diversão.

Apesar de que se possa (e deva) fazer uma ampla discussão teórica acerca da constitucionalidade, convencionalidade e mesmo principiologia geral da referida lei - e da própria existência da figura das contravenções penais, uma vez que diversos autores já defendem a sua aceitação social e, como decorrência, necessidade de remoção do ordenamento jurídico nacional (MAUS, 2017) - e seus projetos de alteração, não cabe, no desígnio teórico-metodológico dessa tese, intentar fazê-lo. Parte de uma pesquisa é esclarecer, em boa-fé, o que deixará de observar, qual recorte epistemológico será feito, dada a vastidão de um determinado campo ou da própria vida, para citar Caillois (1990, p. 15), para quem “a cada nova partida, e poderiam jogar por toda a vida, os jogadores partem do zero e nas mesmas condições do início”. Nos anos 50, ele já advertia: “No Brasil, onde o jogo é rei, a poupança é a mais baixa. É o país da especulação e da sorte” (CAILLOIS, 1990, p. 245).

Feitas as ressalvas e retomando a discussão central, Leão (2015) utiliza-se do conceito de “jogo ideal” proposto por Deleuze (2015), para quem os jogos, sejam digitais ou analógicos, podem ser entendidos como fundamentais na cultura e têm uma função social organizadora subjacente. Deleuze, estatuidando as bases de uma possível teoria geral dos jogos, também sopesa a situação dos jogos de azar, apontando que os jogos conhecidos

respondem a um certo número de princípios, que podem ser objeto de uma teoria. Essa teoria convém tanto aos jogos de destreza quanto aos de azar; só difere a natureza das regras. Primeiro, é preciso, de qualquer maneira, que um conjunto de regras preexista ao exercício do jogo e, se jogamos, é necessário que elas adquiram um valor categórico; segundo, essas regras determinam hipóteses que dividem o acaso, hipóteses de perda ou de ganho (o que vai acontecer se...); terceiro, essas hipóteses organizam o exercício do jogo em uma pluralidade de jogadas, real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição fixa que cai sob este ou aquele caso (mesmo

quando temos uma só jogada, essa jogada não vale senão pela distribuição fixa que opera e por sua particularidade numérica); as consequências das jogadas situam-se nas alternativas vitória ou derrota (DELEUZE, 2015, p. 61).

Nesse sentido, o ato de jogar, o início do jogo, o “*press start*”⁵⁰ dos jogos digitais ou a combinação das regras ao redor do tabuleiro, é uma das características mais distintivas dos jogos. Jogar é um ato de vontade, de disposição, de ânimo do jogador (LEÃO, 2009). Somente com seu desejo, livre e consciente, se dispara o sistema lógico do jogo, criando seu mundo paralelo. Faz, nesse momento, um verdadeiro contrato de jogo – ele aceita as regras, quer o resultado, assume sua posição e disposição inicial. Não difere, nada, do conceito jurídico de contrato (FORGIONI, 2009), que é um encontro de vontades para gerar um resultado desejado.

O jogador torna-se “coautor de um *work in progress*, que se elabora diferente a cada jogar” (NESTERIUK, 2009, p. 29). Por ser uma obra inacabada, em progresso, ela é resultado do próprio jogo jogado, o que torna a experiência, estatisticamente e emocionalmente, única. Ainda que as condições iniciais sejam rigorosamente iguais, a experiência será diferente a cada vez, seja porque, acidentalmente, se demorou mais, apreciando algum detalhe da paisagem de um mundo virtual bem construído; seja porque a ordem das cartas ou os resultados dos dados não serão os mesmos. Era muito comum no *marketing* dos jogos de cartas colecionáveis⁵¹ a afirmação de que nunca se joga duas vezes o mesmo jogo, uma vez que o significado de um jogo existe para se ressignificar. “Hermeneuticamente, o videogame proporciona uma experiência estética que é e sempre será inacabada, porque constitui um todo, e não a unidade ou a unidade de um processo” apartado (NESTERIUK, 2009, p. 29).

Esse processo de ressignificação é obra do próprio jogador. Percebe-se, dessa maneira, o agenciamento pleno do jogador no mundo do jogo: foi dado o aceite, a partida começa. É a criação do espaço mágico, do qual fala Huizinga (2014): tanto físico, como virtual. No ambiente digital, é o instante em que o jogador emerge no universo virtual criado pelo jogo. É um fazer acontecer no momento presente. A parte fundamental, em qualquer jogo, é a mudança de estado: a passagem de um estado inicial – de indefinição – para um estado definido – onde a jogada foi feita e seus resultados aparecem para o/a (os/as) jogador (es/as). Os jogos lidam o

⁵⁰ “Pressione o botão de começar”. É a frase que abre todos os jogos digitais, marcando o início do jogo.

⁵¹ O mais famoso e logevo, até hoje, é *Magic: the Gathering*, da Wizards of the Coast que completará 30 anos em 2023. Em 2018, o jogo alcançou a marca de mais de 35 milhões de jogadores ativos em sua comunidade (BUSINESS INSIDER, 2018), tanto física (com as cartas disponíveis em papel), quanto digital (com dois jogos distintos, chamados de *Magic Online* e *Magic Arena*).

tempo todo com essa tensão: ao retirar uma peça da torre de *Jenga*⁵², ela ruirá? Num primeiro momento, não se sabe o resultado. Se está diante da mais pura agência e definição do jogador ativo: qual peça irá retirar? Num segundo momento, vem a inexorabilidade da ação tomada: ou a torre não ruiu e o jogo seguirá ou ela virá abaixo, encerrando a partida. Para Santaella, essa relação entre os estados é uma relação de indexicalidade interna:

o estado inicial, até certo ponto, antecipa o estado seguinte, e este último mantém a memória do estado anterior, e assim por diante. Este tipo de indexicalidade, que chamo de interna, é um caso óbvio de auto-referencialidade. Para ter continuidade, o game cria um conjunto de interconexões contínuas e não necessariamente lineares. É algo similar às restrições gramaticais de uma língua. Quando dizemos, por exemplo, o homem que está lá fora é meu irmão, antes de nos referirmos a alguém que está lá fora e é meu irmão, a palavra que se refere à palavra homem, ela mesma (SANTAELLA, 2009, p. 59).

Em um jogo de tabuleiro, esse “estado do jogo” fica visivelmente armazenado na posição das peças; no esporte, o estado do jogo são os próprios jogadores, em cada segundo; nos jogos de videogame, os estados são armazenados como variáveis possíveis e então representados na tela. É a possibilidade que o jogador tem de influir, de algum modo, sobre os estados de jogo, ainda que de maneira mínima, que constitui o ato de jogar. Em uma situação em que o jogador não pode influenciar no resultado, se estará diante de outro elemento, mas, não de um jogo. Para a imersão do jogador no mundo mágico huizinguiano, ele precisa sentir-se parte; ao contrário de uma narrativa linear, como uma revista em quadrinhos, no jogo cada uma de suas decisões importa e altera o andamento da partida. Quicá daí seu elemento mais atrativo: um outro final é sempre possível, basta apenas que se comece uma nova partida.

Essa imersão é representativa (SANTAELLA, 2009), derivando do fato de o jogador ser representado no ambiente virtual da tela por meio de um avatar – como nas lendas romanas, em que os deuses viriam ao plano terreno por intermédio de avatares que contivessem parte de sua centelha divina. É intermediado pelo avatar, do personagem, que o jogador interage no ciberespaço.

No futuro, parece certo de que essa imersão se dará de outras maneiras, especialmente com o advento dos óculos de realidade virtual - VR⁵³. Esses aparatos permitem que os

⁵² Clássico jogo infantil dos anos 70 que consiste na construção de uma torre de madeira empilhada onde, a cada turno, os jogadores devem retirar uma das peças, sem comprometer a integridade da torre. Perde o jogador que derrubar a estrutura inicialmente montada.

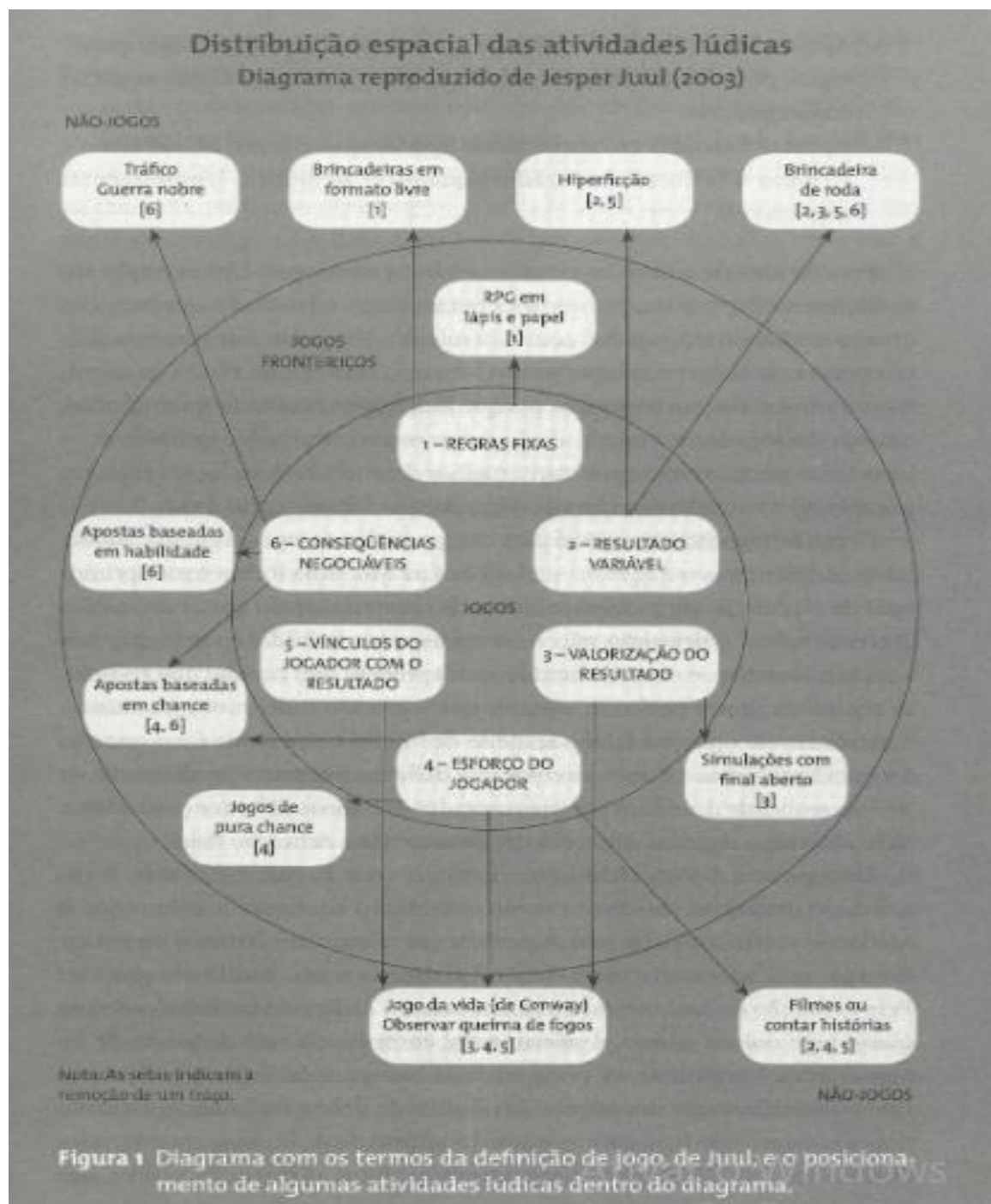
⁵³ Do original em inglês *virtual reality*.

jogadores, ao colocarem-nos diante dos olhos e segurarem controles nas mãos, tenham uma outra forma de contato com o mundo virtual: seus corpos passam a ter agência naquele ambiente. O grau de realismo é tamanho que muitos jogadores de *Resident Evil 7* (CAPCOM, 2017), um jogo de terror com zumbis, em uma perspectiva de primeira pessoa, relataram pavor genuíno ao experimentarem o jogo dessa maneira, negando-se a seguir com a experiência. Um redator chegou a descrever que seu coração acelerou, suou e sentiu sensação de calor (ENGADGET, 2020). Nitidamente, existe ainda todo um novo nível de imersão para os jogos futuros, quando, cada vez mais, o jogador se sentirá dentro do jogo e na pele do personagem, superando o atual paradigma da representatividade.

Ainda na questão de caracterização e nomenclatura, Juul (2019) elenca seis pontos para descrever o que seja um jogo: 1. Ele precisa ter regras, mais ou menos claras; 2. Os resultados das ações dos jogadores precisam ser variáveis e quantificáveis, a depender das escolhas feitas pelos jogadores; 3. Esses resultados gerarão consequências distintas, sendo algumas positivas, outras negativas; 4. O jogador pode influenciar o resultado, por meio da sua agência no ambiente do jogo; 5. O jogador está emocionalmente vinculado ao resultado, ou seja, ele deseja que o resultado seja positivo (o que irá alegrá-lo) e busca evitar o negativo (que poderá, potencialmente, entristecê-lo); 6. As consequências são negociáveis, podendo ou não afetar a sua vida fora do jogo.

Ranhel (2009), a partir da figura 2, constrói uma estrutura visual, dividida em setores, onde pode-se constatar o que seria ou não considerado um jogo para fins teórico-científicos, a fim de diferenciá-los das demais atividades lúdicas:

Figura 2 – Distribuição espacial das atividades lúdicas



Fonte: RANHEL, 2009, p. 13.

Do diagrama apresentado, apreende-se que os filmes e as histórias, narrativas em sentido amplo, não fazem parte do ambiente dos jogos, apesar de estarem em linhas paralelas. Os imbricamentos são possíveis e até mesmo desejáveis, uma vez que “podemos lançar um olhar panorâmico e enxergar que jogos e narrativas são dois pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana” (RANHEL, 2009, p. 16). Rememorando as discussões travadas na Introdução e as ideias de Huizinga (2014), os jogos antecedem as narrativas, pois

somente há aproximadamente 70.000 anos os seres humanos inventaram a linguagem, de onde, naturalmente, a narrativa decorre. Todavia, muito antes disso, eles já brincavam, fingiam, representavam. Muitas atividades culturais têm como base o jogar: esportes, cassinos, loterias, bolsas de valores. Os meios digitais são apenas a forma mais recente do fenômeno (RANHEL, 2009).

Há no ambiente de jogo uma expansão do autoconhecimento do indivíduo que joga e deste com o corpo social de onde provém. De acordo com Sato (2009), a vertente do autoconhecimento (valores, preferências e vontades do jogador) se modifica quando está no ambiente – seguro – do jogo. O sujeito utiliza-se dessa suspensão da vida real para experimentar novos limites, percepções e desejos. Seu livre arbítrio, no jogo, é pleno: ele pode, inclusive, optar por não jogar. E se jogar, pode tentar tencionar as regras do mundo criado ao limite. A literatura fantástica e as séries de televisão são muito profícuas nessa senda, cujo melhor exemplo talvez seja *Westworld* (2016). Nessa série, a tecnologia dos jogos digitais evoluiu a tal ponto que os jogadores são transportados para um parque e ali interagem, fisicamente, com robôs humanoides e humanizados. As regras são as mesmas do “mundo real”, todavia - em tese e sem querer estragar a surpresa de quem não a conhece – com a segurança de um ambiente que não retaliará o jogador em sua integridade física. Desnecessário apontar que muitos jogadores acabam extrapolando seu livre arbítrio, o que leva às reflexões centrais da série: até onde vai o jogo e onde começa a experiência genuína? A pessoa que inicia a jogada é a mesma que a termina? Assim,

O jogo pode ser visto como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade (SATO, 2009, p. 41).

Todo jogo, não se deve descuidar, é criado por alguém. Alguém que coloca naquele produto, naquela narrativa, parte de si, parte de sua cultura, parte de suas memórias e vivências. Toda experiência de jogo, em consequência, por mais solitária que seja, é, em alguma medida, metaindividual, coletiva:

Verificamos que o jogo é o resultado da interpretação de um sujeito (*game designer*) que a codifica a partir de sua compreensão da coletividade. É esse sujeito que faz uma leitura do imaginário coletivo, dos referenciais e valores culturais de uma sociedade para propor elementos significativos no jogo. Além dessa leitura e da interpretação de seu contexto sociocultural, o *game designer* conta com a própria imaginação para criar uma história, envolvendo esses elementos com um novo significado a partir de contexto próprio para o jogo.

Por sua vez, o jogo possui significado para outro sujeito (jogador) quando passa a ser interpretado por esse sujeito. No universo do jogo, ele pode distanciar-se das obrigatoriedades, regras, responsabilidades e atribuições da vida ordinária e realizar suas escolhas de acordo com seus desejos. No contexto do jogo, suas ações, escolhas e postura podem ser (e geralmente são) distintas da sua vida cotidiana. No entanto, faz-se relevante ressaltar que, mesmo essas ações, as escolhas e a postura do indivíduo no jogo foram seu contexto sociocultural (SATO, 2009, p. 41-42).

Nesse ponto, os mundos dos jogos, com ênfase nos digitais, se aproximam do mundo real do jogador. O realismo e a imersão estão justamente no encontro com situações, ações e objetos que, por mais fantasiosos que sejam, ainda ressoam na vida cotidiana daquele que joga. A obra interativa, como rememora Poltronieri (2009, p. 165), “transforma-se em um campo de possibilidades, por estar sempre em construção”. É, literalmente, um jogo aberto. Ali, cada jogador pode transformar essa miríade de (im)possibilidades em algo seu, em um discurso único, cujo resultado da obra final ficará nesse interregno, tencionado pelo que é proposto pelos criadores e aquilo que é trazido de fora pelo eu-jogador.

Continuando o raciocínio, o jogador é também autor, roteirista, cocriador, demiurgo de seu mundo – apesar de digital, aqui se tem a aproximação com a história oral (ALBERTI, 2013), com a transmissão de boca a boca, onde, como no jogo do “Telefone sem fio”, a cada passagem, algo de novo se acresce ao original. Tem-se o privilegiamento da comunicação, para além da informação – esse limiar Poltronieri chama de interatividade: o ponto culminante da convergência entre os jogos digitais e analógicos, pois ambos permitem, de diferentes maneiras e em diferentes graus, a articulação regrada entre os jogadores:

Nesse paradigma, a mensagem é montada, desarticulada e rearticulada inúmeras vezes, não somente por quem a produz, mas também por seus receptores que, agora, teoricamente, possuem instrumentos tecnológicos que possibilitam essa *assemblage* em tempo real, desestruturando a ideia de núcleos centrais de produção e difusão de mensagens, instaurando a criação coletiva - em rede - de mensagens, abrindo brechas na relação linear mecanicista que separa produção e recepção, e criando uma nova relação tempo-espço (POLTRONIERI, 2009, p. 169).

Convidando Oiticica (*apud* SALOMÃO, 2015) para o diálogo – na obra encarada como jogo entre o artista e o participante – ele afirma que os jogos (no original os “*games*”, por analisar, de maneira detida, esse segmento em sua obra) são os responsáveis por trazer essa experiência de interação ao grande mercado consumidor. Outrora, o consumidor podia somente seguir um caminho previamente definido pelo autor do romance: quer se leia rápido ou devagar; de noite ou de dia; Werther sempre estará morto ao final de suas cartas a Guilherme (GOETHE,

2014). E por mais que o leitor se compadeça de sua paixão, não há como ele e Carlota permanecerem juntos. O mesmo não acontece com o personagem Crono, no jogo de Super Nintendo *Chrono Trigger*, de 1995, que inaugura uma nova fase nos jogos eletrônicos: o de múltiplos finais, a depender das escolhas realizadas pelos jogadores. O jogo estende-se entre passado, presente e futuro e cada mínimo desvio pode acarretar um final diferente para a jornada – inclusive o fim de jogo instantâneo (*game over*), forçando os jogadores a recomeçar a história. Revolucionário para a época, hoje é considerado linear pelos jogadores acostumados a terem ambientes virtuais 100% customizáveis e jogos em mundo aberto, de infinitos – ou até mesmo inalcançáveis – finais. São verdadeiros resgates dos parangolés oitocentistas, de participação aberta, aptos a transcender as intenções do artista (SALOMÃO, 2015), uma vez que a

atmosfera criada a partir do game é envolvente. Quando o receptor é estimulado a participar efetivamente da construção do enredo/projeto, ele passa a ter um interesse maior, participando ativamente do desenvolvimento da narrativa, tornando-se, ao mesmo tempo, receptor e produtor, mesmo não tendo domínio pleno da tecnologia envolvida, o que também ocorre com os parangolés. O participante não precisa ser artista para participar da construção da obra. O que precisa existir é um processo de desinibição para que os repertórios individuais venham à tona (POLTRONIERI, 2009, p. 175).

E eles acabam por emergir. Pereira (2009, p. 195) chama esse processo de “ecologia da comunicação”, que é mediada por signos que colocam três sistemas heterogêneos em conectividade: o sistema biológico humano (jogador), o sistema tecnológico (mídias) e o sistema do entretenimento (jogos). No início, essa comunicação era bidirecional: o sistema lançava o desafio e o jogador tinha a missão de resolvê-lo. Essa é a lógica presente desde *Pong* e *Pitfall!*: se a bola vinha para cima, era preciso apertar o direcional naquela direção. Se o buraco aparecia, era preciso apertar o botão de pulo. Atualmente, com o advento de mundos paralelos via *MMORPG* – abordados anteriormente – as vias tornaram-se multidimensionais. É uma interação de todos os jogadores com (ou contra) todos os jogadores e/ou eles contra o simulador.

Despontam como espaços de comunicação, de disseminação de (ciber)cultura e, principalmente, de socialização (AZEVEDO, 2009, p. 219). Aqui eles se assemelham aos jogos analógicos. A interseção mais visível entre os jogos digitais e os jogos analógicos – para além de todos os pontos de contato tratados anteriormente que, em última análise, arrisca-se a colocá-los praticamente na mesma árvore ancestral comum – é o seu viés de socialização. Ambos permitem e, indo além, ampliam a capacidade de interação entre os jogadores. Como na vida real, esse encontro pode se dar pela via da competição ou da cooperação. De todo modo, é

possível se falar no compartilhamento de um espaço comum, de comunhão de experiências, da formação de verdadeiras comunidades virtuais e físicas.

Analizados os pressupostos dos jogos digitais – e, a bem da verdade, dos jogos de uma maneira geral, uma vez que a divisão, reitera-se, parece encontrar-se tão somente no campo teórico⁵⁴ – parte-se agora para o que alguns pesquisadores têm chamado de a revanche do analógico ou o retorno às atividades manuais e desconectadas das mídias digitais e da internet.

1.2.2 Os jogos analógicos: é possível falar em uma revanche do analógico?

Baudrillard (2000), em suas discussões sobre simulacros e a realidade, aponta que todas as experiências humanas são simulações, aproximações do real, não se podendo falar em um original. Tudo advém de uma outra coisa, *ad infinitum* – uma visão de mundo rizomática (KEIFER-BOYD, 2009, 130) que perpassa a ideia de que “construímos nossas experiências, nossas simulações da realidade. Uma simulação é padronizada dentro e a partir de outros sistemas. Nenhuma experiência é isolada”.

Os jogos são experiências. Aqueles que se dedicam ao estudo dessas experiências são chamados ludologistas – os estudantes da ludologia, ou, do lúdico e seu poder transformador na sociedade. Essa questão da diversão, para Sax (2016) - o jornalista que popularizou as reflexões sobre uma possível revanche do analógico - é a pedra angular para se entender a ascensão recente (iniciada poucos anos após a virada do milênio) dos analógicos. Segundo ele, os analógicos (sejam jogos, discos ou livros) são – e sempre serão – mais divertidos do que os digitais porque são menos eficientes, dão mais trabalho, apresentam falhas. Por isso, o ser humano, falível ontologicamente, teria uma identificação mais profunda e instantânea com aquilo que se assemelha a ele – que foi o teste de Deus.

Para Sax (2016, p. XVII), o analógico é o *yin* do *yang* digital, o dia da noite, uma vez que

⁵⁴ A mesma constatação talvez se aplique, indutivamente, a toda a pseudodualidade existente entre o virtual e o analógico. Sax (2016), ao entrevistar os editores da tradicional revista inglesa *The Economist* constata que eles, já no início de 2010, eram completamente agnósticos sobre a sua revista ser impressa ou digital, desde que seus leitores estivessem pagando pelo conteúdo. Um deles chegou a ponderar inclusive que a venda da edição impressa aumentou depois que o portal digital foi lançado, devido a sua capacidade de ser terminada. É humanamente impossível uma pessoa acabar de ler todo o conteúdo postado *online*; contudo, é factível e esperado que consiga ler uma revista do começo ao fim em um par de horas. Segundo ele, “nós vendemos o sentimento de sentir-se mais esperto ao chegar ao final de uma edição”. É a “catarse da finalização” (SAX, 2016, p. 110), do fechamento de um ciclo, ainda que de poucas páginas.

Cercados pelo digital, agora ansiamos por experiências mais táteis e centradas no ser humano. Queremos interagir com bens e serviços com todos os nossos sentidos, e muitos de nós estão dispostos a pagar a mais por essa experiência, ainda que seja mais complicada e cara do que seu equivalente digital⁵⁵.

O pagamento adicional pela experiência é parte do que embasa a chamada economia criativa – baseada no gênio humano e na propriedade intelectual de bens materiais e imateriais ligados à cultura - que será detidamente abordada no Capítulo 3, caracterizada por Sax como economia pós-digital, por produzir uma crescente demanda pelos bens analógicos, dentre eles, os jogos. Segundo o autor, os jogos de tabuleiro não são apenas uma excelente desculpa para reunir pessoas em volta de uma mesa, mas sim, uma experiência perfeitamente desenhada para esse fim, especialmente devido a sua natureza analógica:

Jogar um jogo de tabuleiro em um ambiente neutro, como a *Snakes & Lattes* [tradicional loja canadense, o equivalente nacional da Dalaran Games, em Joinville - SC ou da Ludus Luderia, em São Paulo - SP], transforma a maneira como os jogadores se relacionam. Eles se envolvem. Eles falam. Eles riem. Eles abraçam suas vulnerabilidades. Eles são humanos. A *Snakes & Lattes* rapidamente se tornou o que os sociólogos chamam de terceiro lugar para muitos desses grupos: um espaço sagrado, acolhedor e seguro fora de casa e do trabalho, onde as pessoas são livres para explorar os limites da identidade e das relações humanas⁵⁶ (SAX, 2016, p. 80).

Explora, ainda que de maneira indireta, uma série de conceitos importantes quando se pensa no campo dos jogos: terceiro lugar; espaço sagrado (termo equivalente ao de espaço mágico, utilizado por Caillois e Huizinga) e seguro; que possibilite a exploração das identidades e relações humanas. São experiências sociais e cativantes, tanto pelo jogo em si como pelos parceiros que comungam do espaço sagrado. Esse espaço é o entre-lugar (HANCIAU, 2005), aquele que não é, no original, nem centro, nem periferia; nem meio, nem margem; nem casa, nem trabalho. Talvez, por esse hibridismo, seja o lugar onde as pessoas se sentem mais confortáveis, é uma área de experimentação, de distender a identidade e buscar conforto em um

⁵⁵ Tradução própria do original em inglês: “Surrounded by digital, we now crave experiences that are more tactile and human-centric. We want to interact with goods and services with all our senses, and many of us are willing to pay a premium to do so, even if it is more cumbersome and costly than its digital equivalent”.

⁵⁶ Tradução própria do original em inglês: “Playing a board game in a neutral environment, such as *Snakes & Lattes*, transform the way it’s players relate to one another. They engage. They speak. They laugh. They embrace vulnerability. They are human. *Snakes & Lattes* quickly became what sociologists call the third place for many of these groups: a safe, welcoming, sacred space outside of home and work, where people are free to explore the bounds of identity and human relationships”.

círculo ampliado de relações. Afinal, é “no convívio concreto entre as subjetividades [que] se constrói o processo cultural” (WESTPHAL, 2010, p. 26).

Essa distensão encontra eco nas pesquisas de Sax (2016, p. 83) quando entrevista os frequentadores da loja de jogos. Segundo um entrevistado, “você tem um contrato social quando se senta para jogar. Dentro desse espaço de jogo, faremos coisas que não são aceitáveis no mundo real. Mentiremos, atacaremos e manipularemos outras pessoas. Isso, por si só, é um engajamento lúdico”⁵⁷. Os jogadores parecem estar plenamente conscientes da situação permissiva criada, vinculando-se aos demais membros da mesa e à proposta do jogo.

Para muitos, trata-se de um *jobby*, uma mistura das palavras inglesas *job* (trabalho, emprego) e *hobby* (atividade de lazer). Muitos dos conceitos que envolvem os jogos são ainda neologismos, em uma área claramente em trabalho de consolidação. Os donos das lojas de jogos de tabuleiro acreditam nesse conceito de trabalhar com e pelo prazer dos jogos, mostram-se preocupados com o crescimento sustentável da cultura *gamer* (SAX, 2016) e fazem pesadas críticas sobre a *McDonaldização*⁵⁸ das pequenas lojas e das cidades. Estas, na visão de Sax e seus entrevistados⁵⁹, são organizações de pequenos negócios – tais como livrarias, cafés e as próprias lojas de jogos – que pagam impostos, permitem que os cidadãos se encontrem e, em última análise, contribuem para o desenvolvimento físico e cultural de uma determinada localidade. Quando esses entre-lugares se vão, levam consigo mais do que PIB, levam o próprio conceito de cidade e integração. É nesse sentido que seu livro fala de uma revanche dos analógicos, pois constata, em diversos setores, que as pessoas ainda precisam de objetos físicos e negócios (pessoas, fábricas) para produzi-los, pois as relações são analógicas.

Parece ser, ao fim e ao cabo, temerário sustentar que os jogos analógicos estejam em uma situação de revanche. Revanche passa a ideia de desforra, de vingança⁶⁰, o que não se vislumbra no caso concreto. O mundo, hoje, não apenas o dos jogos, parece trilhar no caminho da singularidade, da interação entre o virtual e o analógico, o físico e o digital. Os jogos, mesmo os digitais, são vendidos em mídia física (*Blu-ray*) e digital. Os livros são de papel e de *ink-paper*. As compras *online* e *offline*. Não parece ser ousada, hodiernamente, a proposta de uma

⁵⁷ Tradução própria do original em inglês: “You have a social contract when you sit down to play a game”, he said. “Within this game space, we’re going to do things to each other that are not acceptable in the real world. We will lie, attack, and manipulate other people. That by itself is a playful engagement”.

⁵⁸ Que poderiam ser estendidas também para a *Starbucksização* dos cafés locais, pontos tradicionais de encontro de jogadores de jogos analógicos em todo o mundo.

⁵⁹ Mas que compartilha certos aspectos com teóricos de peso como Lefebvre (2016).

⁶⁰ Inclusive a obra em inglês originalmente se chama “*The revenge of analog*”.

superação desse debate: o ser humano pode se aceitar como um ser dual, que nunca conseguirá, devido às suas limitações corpóreas, ser 100% digital; todavia, com a internet das coisas, a comunicação de todos os seus aparatos eletrônicos e a extensão de seu corpo e cérebro via os aparelhos celulares, ele é, em igual medida e espelhamento, um ser conectado, em rede. Nos jogos é possível enxergar esse umbral, por meio dos estudos da gamificação: nem jogos, nem não-jogos, mas aquilo que está no entre lúdico – tendo-se ciência do neologismo empregado.

1.2.3 Aquilo que está no meio: o limiar da gamificação e dos jogos sérios

Tendo como base o entre-lugar da cidade, é possível ir além e construir, do ponto de vista teórico, o entre-lugar dos jogos: algo que não seja exatamente digital, pois segue arrimado no mundo físico; e que não seja 100% jogo, pois tem funções adicionais. Utiliza-se do lúdico e do regramento como ponto de partida, mas possui um ponto de destino definido. Esse é o campo da gamificação e dos jogos sérios.

Com Santaella, Nesteriuk e Fava (2018, p. 3) pode-se afirmar que o jogo é “força atávica e definidora da própria cultura; podemos entendê-lo também como um fenômeno complexo, metamórfico e interdisciplinar”. Justamente dessa complexidade e interdisciplinaridade é que se pode falar do entre-lugar da gamificação como um processo de utilização de elementos de jogos em contextos não relacionados diretamente ao jogo em si.

A gamificação trabalha com a ideia de motivação – seja ela interna ou externa – para que uma determinada pessoa (aluno, funcionário etc.) sinta-se motivada para realizar uma tarefa que, em princípio, não se sentiria atraída para realizar. Utiliza-se da máxima de Huizinga (2014, p. 33), do jogo como “atividade voluntária”, que o jogador exerce plenamente, sem esforços. Do ponto de vista da Psicologia, o que a gamificação busca é alcançar esse estágio da motivação intrínseca, em que não é necessária uma recompensa externa ao próprio ato para manter a pessoa jogando / trabalhando. Quando existe essa recompensa que vem de fora, fala-se em motivação extrínseca. Como regra, a motivação intrínseca é preferível, pois trabalha como um moto contínuo – as pessoas que gostam de cozinhar, muitas vezes, nem comem a própria comida. O ato em si já as satisfaz. Ela se dá com a maioria dos jogos: é o prazer do jogo pelo jogo, independentemente de remuneração, recompensa ou, até mesmo, vitória ao final.

A gamificação imbui nas atividades conceitos e processos utilizados no *design* de jogos, tais como progressão, organização em níveis, componentes da mecânica de um jogo, dentre outros. É o vetor contrário dos chamados *serious games* (jogos sérios) nos quais se tem um

jogo, lúdico por natureza, que se quer direcionar para um determinado conteúdo extrajogo, como uma relação ensino-aprendizagem.

Santaella, Nesteriuk e Fava (2018, p. 12, adaptado) apresentam dois olhares distintos que se pode ter sobre um jogo e um processo gamificado: primeiro, o jogo como um produto-artefato, composto pela téttrade “mecânica, história, estética e tecnológica”; segundo, pelo jogo-conceito, composto pelo heptágono “objetivo, procedimentos, regras, recursos, conflito, limites e saídas”.

É interessante uma avaliação, ainda que breve, dos números que envolvem o mercado mundial de gamificação: U\$5,5 bilhões em 2018, mais do que duplicando para U\$11,1 bilhões em 2020 (FUCHS, 2018, p. 21)⁶¹. Significativos, ainda mais considerando-se que o termo foi cunhado somente em 2002 e tem pouco mais de uma década de utilização efetiva em larga escala, especialmente no meio empresarial de treinamento e *marketing*. Hoje, sua difusão é tão corriqueira que a própria estrutura da internet e das mídias sociais, com suas curtidas e (re)postagens, nada mais é do que um processo gamificado em escala planetária, que transcende classe e grupo social, faixa etária, etnia, gênero e subcultura.

Sob um ponto de vista histórico, Fuchs (2018, p. 29) pondera que talvez 2002 não faça jus ao fenômeno, uma vez que, em 1751, Bernoulli resumiu o *Zeitgeist* de seu século, afirmando tratar-se da era do pensamento livre e do jogo. A cultura do jogo

foi um fenômeno paneuropeu, baseado em tipos amplamente distribuídos de jogos e regras de jogo. L'Hombre, por exemplo, é um jogo de cartas originário da Espanha que, poucos anos depois de ter sido levado por Maria Teresa, esposa do rei Luís XIV, foi jogado em todos os países europeus com pequenas variações locais. Isso foi possível graças a uma nova classe social itinerante que se estendeu além da aristocracia e que tinha, nos jogos, uma espécie de língua franca europeia.

Mark Twain, em 1883, enfrentou o problema de ensinar às suas filhas os nomes e as datas dos monarcas ingleses – algo muito parecido com o enfrentado pelos estudantes brasileiros e a memorização cronológica dos presidentes e seus feitos – até que surgiu com uma solução que hoje seria considerada gamificada:

desenvolveu um método lúdico de lembrar datas, nomes e números, mapeando-os em posições de um pedaço de terra. Ele mediu 817 pés – cada pé representando um ano – e depois colocou estacas no chão, no local correspondente onde reis e rainhas começaram a reinar. Suas filhas lembraram as datas por lembrarem as posições espaciais. “Quando você pensa em

⁶¹ Algo perto dos R\$65 bilhões de reais em 2020, fazendo-se a conversão do dólar para a data da redação (04/09/2020).

Henrique III, você vê um grande e longo caminho direto? Eu vejo, e no final, onde ele se junta a Eduardo I, eu sempre vejo uma pequena pereira com sua fruta verde pendurada” [...]. Quando as filhas de Twain aprenderam sobre os monarcas em dois dias (elas haviam tentado por todo o verão), ele sabia que havia descoberto um método eficiente para a aprendizagem gamificada. Depois de alguns anos de brincadeiras, Twain patenteou o *Memory-Builder: a game for acquiring and retaining all sorts of facts and date*, um jogo de tabuleiro igualmente dividido por anos. O jogo incluía pinos e os jogadores colocavam um alfinete no compartimento apropriado para mostrar que conheciam a data do evento em questão. A pontuação era obtida com base no tamanho do evento e em quão especificamente os jogadores acertavam a data.” (FUCHS, 2018, p. 30).

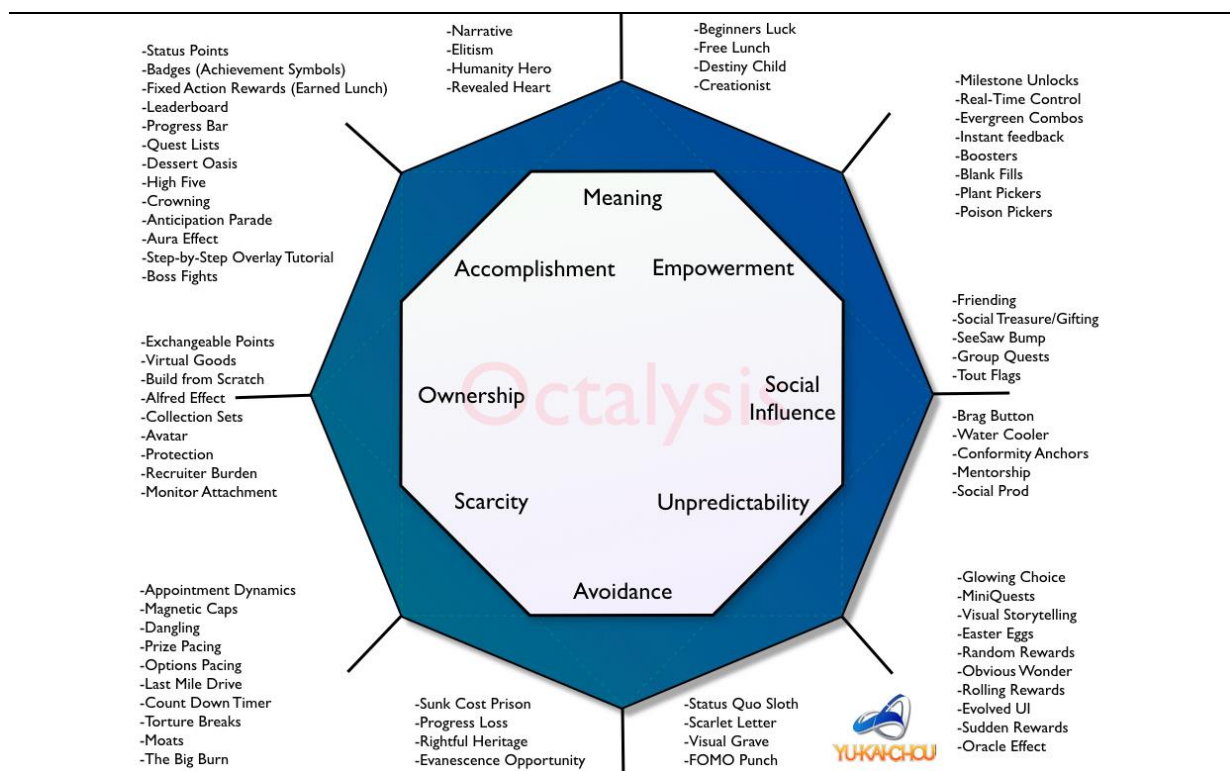
Luz (2018), por sua vez, questiona o porquê de os jogos exercerem fascínio na humanidade, seja qual for sua época ou idade. De suas reflexões, podem-se extrair cinco respostas parciais:

- a) Aprendizado: joga-se por causa da natural propensão humana ao aprendizado, a busca de entender o mundo ao seu redor;
- b) Desafio: “O desafio em si está ligado ao fato de os jogos serem interações lúdicas significativas. Somos eficientes máquinas de semiose e, ao dar sentido (e significado) a uma ação qualquer, essa ação passa a ter importância para nós” (LUZ, 2018, p. 40);
- c) *Feedback*: Os jogos, ao contrário da vida, entregam retornos rápidos e claros;
- d) Significado épico: o ser humano gosta de sentir-se importante e pertencente de algo maior do que ele mesmo;
- e) Prazer autotélico: existe prazer no jogo em si mesmo. “Desenvolvimentistas reconhecem que, desde o nascimento, as crianças, em seus estados mais saudáveis, são ativas, inquisitivas, curiosas e brincalhonas [*playful*], mesmo na ausência de recompensas específicas” (LUZ, 2018, p. 70).

Atualmente, esse quinteto foi expandido e trabalha-se sob o paradigma da octálise (*octalysis framework*) nos jogos⁶²:

Figura 3 – Octalysis framework nos jogos

⁶² Em uma articulação direta ao estado de fluxo de Csikszentmihalyi (2019), que já indicava uma necessidade de se pensar a vida para funcionar como os jogos.



Fonte: CHOU, 2015.

A teoria da octálise expande a análise quinária proposta anteriormente, ao dividir em oito pontos principais a atratividade dos jogos, sendo eles do alto para a direita na figura 3:

- Significado:** os jogos precisam fazer sentido para seus jogadores, trazendo, em regra, uma narrativa envolvente e humanizada;
- Empoderamento:** os jogadores trabalham com metas e retornos claros, mantendo-se motivados ao verem seu progresso de maneira contínua;
- Influência social:** os jogos, cada vez mais, são pensados como uma atividade de grupo e colaborativa, de modo a promover a cooperação para a superação de obstáculos;
- Imprevisibilidade:** os jogos precisam trazer um ar de aleatoriedade, ainda que controlada, de modo a sempre parecerem algo novo e que requeira exploração constante;
- O ser humano responde a incentivos:** a máxima econômica aplica-se aos jogos – o ser humano é um maximizador acional que é avesso a perda (THALER; SUNSTEIN; 2009). Um dos principais fatores de motivação humana é demonstrar que não apenas ele pode ganhar seguindo um determinado caminho, mas também evitará uma possível perda futura;
- Escassez:** a Economia nada mais é do que a ciência da alocação dos recursos escassos (COASE, 2012) e essa temática é também uma constante na ambientação dos jogos e da gamificação – se o jogador tem tudo o tempo todo à sua disposição não há sentido

na jornada. Por isso, os jogos trabalham com perda de itens/níveis em caso de derrota; com a possibilidade de o jogador, em última análise, ser retirado do jogo por meio da temida tela de fim de jogo. São elementos da escassez e da alocação de recursos;

- g) Propriedade: os jogadores sentem-se proprietários – verdadeiros donos - de seus avatares, seja no mundo digital, seja no mais simples peão de jogo de tabuleiro. Há toda uma transferência emocional do eu-jogador para o *meeple*⁶³ que o representa. Por essa transferência, o jogador encara seu avatar como uma parte do seu próprio ser, compadecendo-se, sofrendo ou alegrando-se com ele;
- h) Conquistas: o mote central de qualquer jogo são as conquistas, o alcance dos objetivos propostos - seja algo aparentemente simples, como plantar e colher abacates em um jogo de simulador de fazenda, até algo bastante elaborado, como acompanhar a pós vida de um personagem em um jogo de narrativa complexa.

Essa análise multidimensional permite, ainda que de maneira inicial, entender o fascínio que os jogos exercem nos jogadores e, *a fortiori*, na humanidade. Há toda uma costura teórica, baseada em narrativas, metalinguagens, semiótica, Psicologia, Economia, dentre outras ciências para tornar o jogo algo cativante para a mente humana. Por meio dos jogos e dos processos gamificados, educadores e empresas têm conseguido mobilizar a atenção para a prática de atividades pedagógicas ou laborais que, de início, poderiam parecer maçantes e tediosas, mas, por imbuírem nelas um significado épico, um sentido de jogo que além da atividade em si, acabam sendo realizadas até mesmo de maneira prazerosa. Ademais, a questão do medo do erro tem sido ressignificada com essas estratégias, uma vez que, em um ambiente de jogo, a tentativa e erro, o recomeçar, são partes fundamentais de um processo maior de aprendizado. Essa mudança de paradigma em relação ao significado do erro pode, inclusive, servir de base para repensar o modelo educacional baseado em provas e notas de desempenho bi, tri, semestrais ou anuais⁶⁴, em um paradigma binário de certo-errado, passa-reprova, sem possibilidade de revisão e correção das trajetórias acadêmicas e de vida.

⁶³ Representação tridimensional do jogador em um jogo de tabuleiro. Segundo o dicionário Oxford (2020), no original: “meeple is a small figure used as a playing piece in certain board games, having a stylized human form”.

⁶⁴ Fuchs (2018, p. 68) aponta que “Essas características atuam como um ciclo, direcionando as ações dos jogadores, mantendo-os informados sobre o objetivo, enquanto dão retorno sobre seu desempenho e as decisões tomadas. Esse ciclo do jogo também tem sido considerado por alguns autores (GEE, 2014; JOHNSON, 2005) como semelhante ao processo de ensino e aprendizagem formal, onde os alunos são informados sobre o que devem

McLuhan, utilizado por Csikszentmihalyi (1990, p. 122) em sua análise da teoria do fluxo, vai um passo adiante, estatuidando que os jogos são modelos “fiéis de uma cultura; os jogos preenchem os intervalos do enredo cultural. Eles incentivam a ação e a concentração durante o ‘tempo livre’, quando as instruções culturais oferecem pouca orientação”. Os jogos têm uma finalidade intrínseca sem fim, que é o prazer do jogo pelo jogo; todavia, justamente por não terem uma finalidade inicial clara, podem ser conduzidos para diversos fins. O jogo, nesse sentido, é expressão da condição humana: o dia de descanso comunitário e agregador de Huizinga (2014); a pessoa que treina xadrez ou desenvolve jogos de linguagem apenas pelo prazer da atividade, como pontuou Wittgenstein (1956).

Fava (2018) vaticina que as experiências vividas nos e com os jogos têm acabado por redefinir as expectativas que os jogadores-usuários trazem para o mundo “real” – entre aspas, a depender da perspectiva de quem observa, pois eventualmente, o real pode ser o virtual, numa recreação da clássica pergunta que Morpheus faz a Neo no filme (e jogo) *The Matrix* (1999): “O que é o real?” – por fazerem, cada vez mais, parte das atividades cotidianas, especialmente com o uso intensivo de aparelhos celulares. O trabalho diário, o ambiente acadêmico e as relações sociais acabam ficando desinteressantes e até mesmo entediantes, talvez por não seguirem as diretrizes da octálise antes analisada.

Ampliando o argumento, caso ele seja realmente comprovado de maneira empírica, só ganha força a ideia de que a promoção de experiências lúdicas pode transformar o comportamento e os hábitos humanos, não a partir de uma abordagem behaviorista, de mero estímulo e resposta, mas sim, como uma prática sistêmica. Se é possível que um jovem se entedie ao realizar uma determinada atividade, que não é, ao seu ver, tão interessante quanto um jogo e seu sentido épico, a contrário senso, pode-se estimulá-lo à mesma atividade, desde que a ela se atribua um sentido, um significado e uma motivação. É a ludificação da realidade (MEDEIROS E CRUZ, 2018), num processo gamificado sistêmico de larga escala.

aprender e, baseados nisso, realizam avaliações para identificar seu desempenho. Porém, as diferenças estão em que, enquanto os jogadores mantêm uma relação positiva com seus erros, utilizando-os para crescimento e aprendizagem no desenvolver do jogo, os estudantes identificam as falhas como um fracasso a ser evitado. A discrepância entre os dois grupos na percepção sobre os resultados de suas ações se dá principalmente pelos ciclos de feedbacks e riscos vinculados às suas escolhas. Enquanto nos games os jogadores obtêm respostas frequentes sobre como estão se saindo em relação aos seus objetivos, na escola, os estudantes demoram mais e têm menos oportunidades para ser avaliados e receber um retorno sobre seu desempenho. Na escola, o peso e o risco de fracasso sem possibilidade de reabilitação envolvidos a cada avaliação são altos e os momentos em que acontecem são sempre acompanhados de ansiedade, tendo em vista tudo o que está envolvido. Enquanto isso, nos *games*, o jogador perde muito pouco ao errar, pelo contrário, tomar uma decisão errada é visto justamente como parte do processo de aprendizagem para dominar o jogo”.

O tema é explorado por Busarello (2018, p. 118) e pode ser resumido no pentágono constante na figura 4:

Figura 4 – O pentágono da gamificação



Fonte: BUSSARELO, 2018, p. 118.

A proposta trazida pelo autor é pensar diversas rotinas / atividades como um jogo, tentando responder perguntas como: o que existe em *Fortnite*⁶⁵ que faz um adolescente jogar de maneira ininterrupta por oito horas seguidas? A resposta é o conjunto de seus elementos (regras; narrativas; competição) que, ao desafiar o jogador, possibilitam a aprendizagem de suas mecânicas, por meio de uma resposta imediata que o faz se sentir atraído para se aprofundar no (re)conhecimento de suas regras/mecânicas, criando um *loop* de motivação e engajamento.

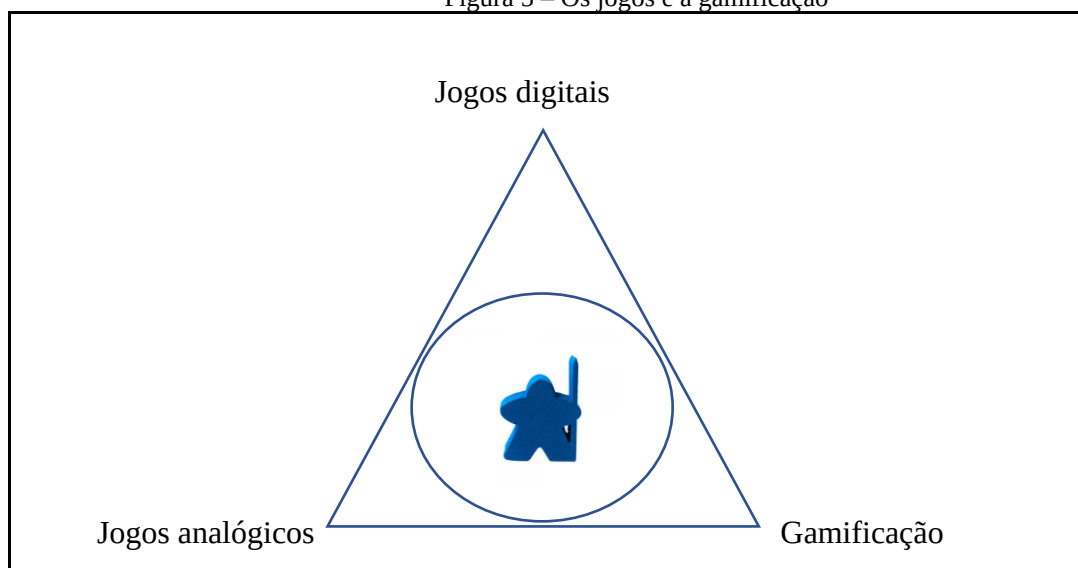
Acaba-se de descrever o estado de fluxo de Csikszentmihalyi; a fixação pelos números verdes na roleta de Dostoiévski; e as mais interessantes aulas de Matemática do Ensino Fundamental. Os elementos são os mesmos; o que difere é a abordagem que se dará à relação

⁶⁵ Jogo de tiro multiplataforma que atingiu o pico de 350 milhões de jogadores inscritos durante a pandemia da COVID-19, em maio de 2020.

de ensino-aprendizagem, hoje transmutada no conceito de *lifelong learning* (JARVIS, 2007) – o ser humano aprende por toda a extensão da sua vida: de maneiras que vão muito além do ensino formal, por meio de conteúdos que não são, necessariamente, ensinados em livros, como as habilidades sociocomportamentais.

Fecha-se, assim, a análise do triângulo composto por jogos analógicos, jogos digitais e gamificação que, em seu interior, contém o que se pode chamar, com cada vez mais propriedade, de campo dos jogos:

Figura 5 – Os jogos e a gamificação



Fonte: Elaborado pelo autor

1.3 O CAMPO DOS JOGOS: A IMPORTÂNCIA DE UMA ANÁLISE INTEGRADA E INTEGRATIVA

O campo dos jogos – composto pelos digitais, analógicos e todos os espectros da gamificação – parece cada vez mais delimitado e relevante, apresentando contribuições importantes para suas áreas limítrofes, como as da Educação, da Psicologia, da História, da Sociologia e, cada vez mais, para a área do Patrimônio Cultural.

Vive-se uma fase de convergência de mídias, especialmente com a situação causada pela pandemia da COVID-19: as barreiras entre o digital e o analógico foram solapadas, deixando em aberto se serão reconstruídas ou tombadas em definitivo. Parece se aproximar no horizonte, o momento da singularidade (HARARI, 2018), tão caro aos jogos digitais e à sociedade em rede: todos os conceitos se tornarão irrelevantes e, quem sabe, até a noção de paradigma (KUHN, 2012) será superada. Parece ousada essa visão de Harari, abordada primeiro em sua

obra *Sapiens – uma breve história da humanidade* (2020) e em maior medida *Homo deus – uma breve história do amanhã* (2018), uma vez que a noção de paradigma é o que tem sustentado a revolução científica do último século.

Para Kuhn (2012, p. 13) “paradigmas são as realizações científicas universalmente reconhecidas que, durante algum tempo, fornecem problemas e soluções modelares para uma comunidade de praticantes de uma ciência”. Paradigmas, nesse sentido, são os modelos mentais científicos vigentes em uma determinada época: a Teoria da Relatividade de Einstein; a noção de sistemas complexos da Teoria de Gaia de James Lovelock (2016). Construções científicas que funcionam para explicar a realidade, até serem sobrepujadas por elementos que inicialmente as contradizem e ao final as enterram por completo, criando um novo paradigma.

Pelo exposto, reitera-se, é arriscado pensar que o modelo (jogo) científico de encaixar a natureza em parâmetros explicativos inteligíveis seja definitivamente terminado com a suposta chegada da singularidade. Na linha de Wittgenstein, do jogo de linguagem, cumpre frisar a terminologia empregada por Harari (2018, p. 85) nas obras discutidas: “o *homo sapiens* [no Antropoceno] reescreveu as regras do jogo”. Dessa afirmação e das discussões por ele trazidas, é possível extrair que ele também enxerga a evolução humana e a seleção natural como um jogo. Absolutamente complexo e imprevisível, contudo, ainda assim, regado e estruturado.

O campo dos jogos parece desvelar algumas pistas do futuro, especialmente se a busca for de um futuro mais incluyente, sustentado e sustentável (SACHS, 2004), o Norte de todas as pesquisas que envolvem as múltiplas acepções e utilizações da cultura. Essas pistas, algumas vezes, advêm de lugares que não se poderia imaginar inicialmente, especialmente fora de um pensamento interdisciplinar. Cada vez mais as barreiras físico-digitais se esmorecem, como comprova a declaração feita pelo Comitê Olímpico Internacional – COI, na pessoa de seu presidente para as Olimpíadas de Tóquio de 2020⁶⁶, Thomas Bach. Ele apontou, quando questionado sobre a possibilidade dos *e-sports*⁶⁷ fazerem parte das Olimpíadas em algum momento futuro, que a resposta é afirmativa, dependendo apenas de:

quando esse dia chegará. Escolhemos uma abordagem dupla exatamente por essa razão, porque a simulação esportiva em alguns desses jogos engana um pouco. Se eu pegar o exemplo do ciclismo, há competições no programa Zwift que não estão simulando o esporte... é o esporte; a única diferença é que a bicicleta não está se movendo. Mas o desafio físico, as regras da competição são absolutamente os mesmos. Nós vemos desenvolvimentos similares em

⁶⁶ Postergadas, para 2021, devido a pandemia da COVID-19, em sua segunda onda (verão de 2020 no hemisfério Sul).

⁶⁷ Esportes eletrônicos.

outros esportes. É por isso que encorajamos as federações internacionais para olhar para as versões eletrônicas dos seus esportes para tentar ao menos selecionar uma autoridade regulatória, e então teríamos um parceiro com quem poderíamos fazer crescer esse desenvolvimento ainda mais (GLOBO ESPORTE, 2020, p. 1).

O COI formou o *Esports Liaison Group* para debater a aproximação da entidade com os e-sports. A abordagem dupla estabelecida pelo grupo se baseia em games de simulação esportiva e na saúde dos jogadores profissionais (*cyber* atletas) dos outros jogos eletrônicos que não simulam esportes tradicionais, como foi o caso de *StarCraft*. O jogo foi lançado em 1998 pela produtora Blizzard, sendo considerado um *RTS* – jogo de estratégia em tempo real, simulando o embate entre três espécies pelo domínio da Via Láctea, tendo vendido quase 10 milhões de cópias no mundo. Seu impacto cultural - especialmente na Coreia do Sul, que consumiu quase 5 milhões de cópias do jogo - foi tão expressivo que teve um campeonato comemorativo em PyeongChang, às vésperas dos Jogos Olímpicos de Inverno de 2018, com total apoio do COI e da gigante dos microprocessadores Intel. Na Vila Olímpica, os visitantes, atletas e membros de comissão tiveram acesso a diversas ações ligadas aos games, como a demonstração do jogo digital *Steep: Road to the Olympics*, licenciado pela organização das Olimpíadas de Inverno.

O esporte eletrônico está começando a ser incluindo em grandes eventos esportivos: foram uma modalidade de demonstração nos Jogos Asiáticos em 2018, na Indonésia, passando inclusive a valer medalhas tal qual os esportes tradicionais na edição de 2022, na China (GLOBO ESPORTE, 2020).

O caminho parece apontar para a sedimentação dos jogos – não do jogo em si, nem do jogador, mas do jogar como um todo – como um vetor cultural e esportivo, como ferramenta de valorização e conscientização patrimonial. Nesta jornada, que culminará na fundamentação de um ponto específico de interseção do campo dos jogos e do Patrimônio Cultural – os jogos patrimoniais - é importante que se estabeleçam seus termos básicos de análise.

Aprofundado o que se entende por jogos, passa-se agora (no Capítulo 2) à análise de como se fundamenta a questão da cultura, analisada sob uma ótica jurídico-econômica, a partir dos principais tratados internacionais da ONU – Organização das Nações Unidas, de seu braço cultural UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS, que finalmente incluíram a questão da cultura em seu bojo, chegando até o ordenamento jurídico interno do Brasil (no Capítulo 3), com especial ênfase no estudo da Constituição da República Federativa Brasileira de 1988 –

CRFB/88 e seus artigos 215 e 216, além de possíveis Projetos de Emenda Constitucional – PEC hoje em trâmite, e ao Plano Nacional de Cultura, dela derivado.

2 A BUSCA DOS JOGOS NOS MARCOS NORMATIVOS INTERNACIONAIS REFERENTES AO PATRIMÔNIO CULTURAL - SISTEMA UNESCO

Ao se tentar estruturar um campo de estudo, é impossível fugir dos debates acerca das relações de poder dentro, em seu limiar e fora dele. Desses três momentos, possivelmente o limiar seja onde o jogo de forças seja mais visível: uma ideia quer sair do seu quadrado, ganhar a liberdade do mundo e os holofotes científicos. Por outro lado, é impedida pelas ideias vigentes, pois “nenhuma teoria pode se desenvolver sem encontrar uma espécie de muro e é preciso prática para atravessar o muro” (FOUCAULT, 2018, p 130). Diante desse obstáculo, inicialmente intransponível, podem ser tomadas duas atitudes, como o ser humano ao se deparar com uma situação de perigo: fugir, submetendo-se ao paradigma vigente, ou lutar pela sua emancipação.

Foucault, na *Microfísica do Poder*, dialoga com Victor sobre as múltiplas facetas do poder e da revolução ideológica. Este afirma que, no momento do nascedouro de um novo entendimento (o momento de eureka), é favorável aos excessos. “É preciso inverter a dominação; não se pode destruir o mundo delicadamente” (FOUCAULT, 2018, p. 123). Parece ser esse o drama do método científico e, em análise mais detida, do campo do Patrimônio Cultural - ao trabalhar com a interdisciplinaridade tanto mais muros, cercas e feudos irá encontrar. As ideias defendidas em teses de doutoramento têm como parte de suas premissas justamente a tentativa de olhar por cima desses obstáculos, demonstrando que é possível ampliar os horizontes de pesquisa.

Por mais debatida que já tenha sido, a lógica central do pensamento foucaultiano permanece inalterada – sendo, ela mesma, é verdade, um dos muros ainda resistindo às investidas de novas visões, pois, o velho sempre há de ceder espaço para o novo: “onde há poder, ele se exerce. Ninguém é, propriamente falando, seu titular; e, no entanto, ele sempre se exerce em determinada direção, com uns de um lado e outros de outro; não se sabe ao certo quem o detém; mas se sabe quem não o possui” (FOUCAULT, 2018, p. 138). Mesmo com as incessantes alterações ocorridas na sociedade planetária nos últimos anos – de sucessivas crises econômicas, migratórias e agora pandêmicas (GONÇALVES, 2020) – um dos principais bastiões do poder permanece intocado: a força exercida pelo Direito, em sentido lato, e pelos ordenamentos jurídicos internacionais e nacionais nas relações de poder intra, inter e supraestatais, em sentido restrito.

Em relação às proposições centrais feita na presente tese – da criação do conceito de jogos patrimoniais – o caminho passa pela definição de três elementos centrais: o que se entende por jogos, feita no Capítulo 1; o que se entende por cultura e seus desdobramentos, tema que se

aborda neste Capítulo; e como se constrói a relação entre os jogos, a cultura e a economia do patrimônio. Como discriminação do recorte epistemológico escolhido para abordar o tema (JANEIRA, 1972), optou-se por analisar a questão da cultura partindo do mundo jurídico.

Os tratados internacionais da UNESCO servirão como balizas de uma análise que se quer fazer mais a jusante do rio: a primeira informação que se quer buscar é se os jogos aparecem nos tratados internacionais. A palavra é importante. Sabe-se que, como parte da cultura, eles surgirão de maneira indireta: nas proteções ao patrimônio cultural material e imaterial. O jogo, em si, não é contemporâneo. É antigo, como visto no primeiro capítulo. Entretanto, o viés que se quer dar a ele é atual: existe algo de diferente na aura do jogo, para usar a expressão de Benjamin (2018) sobre a arte. Algo que pode, junto do delta do rio da análise, em seu último capítulo, ser uma experiência cultural patrimonializável.

Sabe-se, nesse momento, o ponto de partida - o Direito - e vislumbra-se o destino: uma definição alargada de cultura, contemporânea, jovem (CANCLINI, 2008) que dê conta da multiplicidade de possibilidades que os jogos carregam. A dificuldade advirá da raiz da cultura: “campo movediço que abriga os direitos culturais e que é tão variável como todas as possibilidades humanas, tão dominável como o vento, tão atingível como a linha do horizonte. O que é ilimitado, pluriforme e multissubstancial é, por natureza, indefinível” (CUNHA FILHO, 2018, p. 12). O exercício de tentar, todavia, já parece ser bastante poderoso ao permitir uma ampliação da visão.

A interface do Direito com a cultura advém da sua retroalimentação, consistente no fato “de que as mudanças culturais e jurídicas geram sempre mais cultura e direito” (CUNHA FILHO, 2018, p. 13). Mais cultura gera mais direito. Mais direito, gerando mais cultura. É o fio de Ariadne que não se sabe onde teve início, nem seu real tamanho, pois é impossível estendê-lo em uma linha reta, que não esteja, necessariamente, envolto e revolto em si e sobre si mesmo, pois “são inseparáveis o direito e a cultura tanto quanto são inevitáveis os choques entre ambos, mas também mutuamente dependentes e complementares, levando a conclusão de que um não somente necessita como até demanda a existência do outro como parte da própria vitalidade” (CUNHA FILHO, 2018, p. 18).

É dessa noção de vitalidade que, para seguir no diálogo com Cunha Filho (2018), em termos etimológicos, a palavra retrocede ao verbo *colére*, que do latim significa cultivar, cuidar, tratar. Cultura se liga ao domínio da terra, a intervenção do homem no meio ambiente natural. Apenas “posteriormente, agregou-se a ideia de refinamento progressivo dessa intervenção, incluindo aí o interesse pelas artes, pela ciência, pela filosofia, enfim, por tudo o que o homem vem produzindo ao longo da história” (CUNHA FILHO, 2018, p. 21).

Antes de adentrar na esfera dos tratados internacionais e a forma como estes tentam lidar com a cultura, deve-se elencar as três premissas fundamentais que Cunha Filho (2018, p. 27-28) entende regerem as relações entre cultura e Direito:

- 1) os campos do saber mencionados têm em comum o fato de compreender o ser humano no momento atual, mas como produto de sua história e, ademais, vinculado ao porvir;
- 2) a compreensão adquirida pela observação de cada uma das categorias ou dos próprios direitos culturais elencados por distintos autores faz ver que eles se referem de forma direta ou indireta a três núcleos essenciais: artes, memória coletiva e fluxo de saberes;
- 3) o grande objetivo dos direitos culturais, tanto normativa como socialmente, é o de possibilitar que as pessoas e as coletividades se situem no tempo e no espaço para aquilatar a situação presente, confrontando-a com as que foram vividas e projetando as *démarches*, na medida do possível.

O termo, percebe-se, não é de fácil ou precisa definição, com uma teoria dos direitos culturais ainda em construção, dadas suas diferentes matizes e vieses. Aliás, Certeau (2014) aponta que o termo é polissêmico e multidisciplinar, pois diferentes ciências e campos terão somente definições provisórias do que é o fenômeno cultural. Inclusive nessa roda de conversa entre as diferentes visões dos autores contemporâneos, os termos empregados são cambiantes: cultura; direitos culturais; fenômeno cultural; cada um deles com letras maiúsculas ou minúsculas, com ou sem artigos definidores.

Ainda trilhando pela visão de Certeau (2014), a cultura não é propriamente um dado, onde se possa dizer “isso é cultura” ou “essa é a cultura” e sim um construído. A noção – o termo é cuidadosamente escolhido, pois não se pode apreender a cultura em sua inteireza, como se fosse algo mensurável e palpável – de cultura passa por sua construção cotidiana, pela sua desconstrução diária e seus imbróglis de re e des apropriação a partir das escolhas dos sujeitos e suas relações com a cultura material existente em determinados contextos históricos

Dessa forma, os historiadores passaram a enxergar os estudos das práticas dos grupos sociais como problematizações possíveis e não como premissas fechadas sobre temas históricos, ampliando assim as condições de interpretação das ações e motivações dos sujeitos históricos (SANTOS, 2020, p. 4-5).

A própria definição de sujeito histórico foi culturalizada, na exata medida em que a cultura serve de fonte memorial e identitária. Os jogos auxiliam na formação desse caldo heterogêneo de múltiplas fontes que compõe a cultura, por esse motivo, *a fortiori*, se pode inferir que eles partilham, ao menos em parte, de seus elementos constitutivos e características. Ai incluído a definição sempre provisória, uma vez que dependente de cada momento histórico.

A cultura é fluida e, por definição, incontível em um círculo fechado. Não apenas se amolda ao recipiente histórico-social (e jurídico) no qual (co)habita, mas, sobretudo, encontra frestas por onde ampliar seu campo. Ao se levar o argumento ao infinito, tudo seria cultura e nada estaria fora de seu campo de estudo. Entretanto, definições que não definem são de pouca utilidade prática em um estudo científico, ainda que em grau de abstração de tese. Por esse motivo, de maneira consciente, ainda que se saiba, ao menos teoricamente, o prejuízo que advém do artificial fatiamento da realidade e do fenômeno estudado (MORIN, 2015), opta-se aqui por suspender, ao menos temporariamente, as amplas definições da cultura, para colocar luz sobre um aspecto específico do seu estudo: sua construção jurídica.

Como apontam Adler e Van Doren (2010) não se pode julgar um autor por aquilo que ele não pretendia fazer. Assim, registra-se que a intenção da tese é o estudo dos jogos como parte da cultura e da economia do patrimônio, trabalho interdisciplinar, sempre cumpre rememorar, e não do aprofundamento unitário em um campo específico. O Direito é apenas parte dessa definição e será uma viagem que caminhará do plano internacional para o nacional, iniciando pela Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948, passando pelos principais tratados internacionais da ONU e da UNESCO sobre o tema, bem como macro políticas globais de desenvolvimento, como os Objetivos e Desenvolvimento Sustentável, culminando na lei federal que institui o Plano Nacional da Cultura no Brasil, em 2010, referindo-se no processo a refundação do estado pátrio pela sua Constituição de 1988.

A referência norteadora será a cultura e sua transformação legislativa – e por vezes seu completo esquecimento, como foi o caso do tema junto aos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio, encerrados em 2015 e apenas parcialmente cumpridos – nos textos normativos internacionais e brasileiros. A partir deles se poderá analisar o desenvolvimento histórico-jurídico da cultura no mundo nos últimos anos, através do prisma da análise econômica do direito – AED, a fim de pavimentar o caminho para o Capítulo 3, cujo mote central será a interface entre o Patrimônio Cultural, os jogos e a economia, especialmente em sua vertente criativa.

As lentes da AED parecem ser um ponto importante da análise proposta, uma vez que, em sua roupagem contemporânea, propõe uma análise mais voltada para o viés institucional dos instrumentos legislativos, especialmente a partir dos estudos de North (2003; 2015) e a introdução do fator tempo nas pesquisas. A análise econômica do direito hoje tem uma visão muito mais associada a questão da promoção do desenvolvimento e a escolha das formas mais eficientes e eficazes de se chegar nele, sem desconsiderar a realidade de um mundo de recursos escassos e limitados. Pensadores como Barbier (2011) – escrevendo para a Rio +20 - e Law et

al (2016) – analisando o turismo em Bali (Indonésia) - inserem na análise econômica, além das preocupações do desenvolvimento sustentável e verde, discussões sobre uma possível economia de transição e se valem de questões muito caras ao campo do patrimônio, como o turismo em patrimônios protegidos.

Nessa caminhada, ponto pulsante será sempre o de tentar encontrar, junto aos tratados internacionais, se existe alguma menção expressa ao termo “jogos”, em uma busca assemelhada a do Estado da Arte, realizada na Introdução, a fim de permitir averiguar a novidade do seu tratamento e a forma como tem sido – se foi – realizado.

2.1 A POSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO DA ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO - AED NO CAMPO DO PATRIMÔNIO CULTURAL⁶⁸

Os juseconomistas “estão preocupados em tentar responder duas perguntas básicas: (i) quais as consequências de um dado arcabouço jurídico, isto é, de uma dada regra; e (ii) que regra jurídica deveria ser adotada” (GICO Jr., 2011, p. 20). A partir de uma análise econômica, pode-se buscar prever, por exemplo, o número esperado de pessoas que irão cumprir ou descumprir determinada norma de preservação patrimonial; ou ainda, qual será o impacto do número de visitantes em um determinado museu se as regulamentações relacionadas as restrições de circulação de pessoas durante a pandemia da COVID-19 forem efetivamente fiscalizadas. A análise econômica do direito pode ser definida como “a utilização da abordagem econômica para tentar compreender o direito no mundo e o mundo no direito” (GICO JR., 2011, p. 20). Sua utilidade é tentar desvelar toda e qualquer decisão individual ou coletiva que verse sobre recursos escassos, dentro ou fora do mercado.

A análise econômica do direito é rica por este viés de previsibilidade: dado o cenário A, caso se introduza uma variável B, pode-se, com uma razoável margem de acerto, teorizar o cenário AB resultante. Caso não seja positivo (maximizador dos recursos analisados), antes de implementá-lo já se pode compará-lo com o cenário AC, no qual os recursos estejam mais bem alocados. Por isso a relevância de sua aplicação em relação à análise de políticas públicas, planos governamentais que atingem milhões de pessoas, em milhares de diferentes municípios, com orçamentos restritos. Quando se fala em preservação do Patrimônio Cultural, se fala,

⁶⁸ Trecho adaptado da dissertação de mestrado do autor, disponível em: SCHMIDT, Albano Francisco. Programa Bolsa Família: Uma análise econômica dos (des)incentivos ao trabalho. Curitiba: Íthala, 2016.

necessariamente, nos recursos necessários para a sua manutenção e pulverização para o maior número de beneficiários, que se dá, em regra, pelas políticas públicas de larga escala.

É impossível que se persiga um determinado fim constitucional, como a valorização e a difusão das manifestações culturais (art. 215, caput, da CRFB/88), simplesmente baseado em um sistema de tentativa e erro. A mensuração de políticas públicas é facilitada com a utilização de indicadores econômicos, variáveis que podem ser testadas e alteradas, no intuito de conseguir uma melhora nas condições de vida das pessoas. A busca pela ampliação da qualidade de vida de uma determinada pessoa, sem prejudicar as demais, encaixa-se no conceito de Ótimo de Pareto (COOTER; ULEN, 2012, p. 42), pois a meta a ser perseguida pelas políticas públicas é a de que não exista nenhuma outra alocação de recursos que permita aprimorar ainda mais a situação social.

Ainda que em um primeiro momento pareça haver um certo choque de finalidades entre a AED e o campo do patrimônio, cada vez mais as áreas precisam estar abertas ao diálogo, pois hoje já é ponto comum que os seres humanos – sejam eles *homo economicus* (THALER, 2000), *homo culturalis* (SOTIROVA, 2004) ou *homo ludens* (HUIZINGA, 2014) – habitam o mesmo planeta e o destino de um está, necessariamente, atrelado ao destino de todos os demais (SCRANTON, 2015).

Essa análise da alocação mais eficiente de um dado conjunto de recursos finitos leva em consideração a questão dos custos de transação, que correspondem à perda de eficiência de um sistema econômico, aquela parte do resultado que é simplesmente dissipada (COASE, 1993). Não na fórmula da Física dos sistemas em equilíbrio e a dissipação de energia térmica sob a forma de calor, mas na forma de gastos desnecessários que diminuem os recursos escassos.

A teoria econômica de agentes sobre humanos realizando transações perfeitas em sistemas fechados foi utilizada como base das críticas da Nova Economia Institucional - NEI sobre esses pressupostos ideais – e irreais. Os neoinstitucionalistas (especialmente North e Williamson), na esteira das obras originais de Coase, trouxeram para o *mainstream* das pesquisas em análise econômica do direito conceitos que antes eram desprezados, como assunções de limitação da racionalidade dos indivíduos, as barreiras e engessamento das relações devido a força das instituições e as variáveis históricas (MACKAAY, 2014, p. 25).

A Economia e o Direito, com essas novas considerações, acabaram por aproximar-se das preocupações das Ciências Sociais de maneira geral. Se antes a preocupação dos economistas parecia quase esotérica a um sociólogo, hoje, dado a premência das questões socioambientais, todos se lançam na análise de objetos e problemas semelhantes. Em 1993, quando do recebimento do prêmio Nobel da Economia, North (2015, p. 1) apontou que a

variável “tempo” importa na compreensão de qualquer fenômeno social. A dimensão histórica, estruturante da dimensão institucional, precisa ser devidamente avaliada e sopesada, pois tem o poder de explicar, em macroeconomia, a realidade de cada civilização no mundo.

Nenhum desenvolvimento se desenrola no vazio, descolado do tempo, do espaço das mudanças e de seus agentes. É esse entrelaçamento de variáveis que explicarão os rumos econômicos. No campo microeconômico, Williamson, ao estudar os contratos relacionais, estruturou uma teoria que pode ser expandida: a vida humana comporta várias situações negociais. Ao visualizar as relações contratuais dessa forma, pode-se pensar que várias interações humanas podem ser economicamente analisadas, dentro de um grande jogo coletivo, regido pelo aparato institucional – as regras do jogo - e tendo como objetivo a maximização do bem-estar, seja individual, seja coletivo (WILLIAMSON, 2012, p. 23).

Interessante notar a escolha de termos utilizada pelo autor: regras do jogo; jogo institucional. Os economistas, dado o amplo estudo do jogo conhecido como Dilema do Prisioneiro (que, dentre outras utilizações, aponta para um viés coordenativo e colaborativo dos jogadores, quando possuem todas as informações necessárias para realizarem suas jogadas, conforme visto em Snidal, 1985), valem-se dessa terminologia de maneira corriqueira.

As regras do jogo socioeconômico são as instituições formais, dadas pela lei, em sentido amplo (Constituição, leis federais, estaduais, municipais, tratados internacionais) e coercitivamente imposta; e, as instituições informais, outras amarras que podem constranger o comportamento individual (pressão social, convenções, normas não escritas). Os termos escolhidos não são aleatórios: a Economia, com seus agentes-jogadores, em relações de alocação de recursos e tomadas de decisão, é, ela mesma, um jogo. Como os jogos de tabuleiro explorados no Capítulo 4: em verdade, 7 dos 10 jogos mais bem avaliados no ranking mundial de jogos⁶⁹, se baseiam em sistemas de alocação de recursos, trocas e desenvolvimento.

Estudos arrimados na NEI demonstram que fatores não jurídicos afetam a relevância e o impacto das leis na sociedade, sugerindo que a qualidade institucional pode fazer com que os países e povos pobres continuem em uma condição de subdesenvolvimento (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 246, KNACK; KEEFER, 1997, p. 590 e, sobre o Brasil e outros países latino-americanos, VEIGA, 2010, p. 47), ou, ao contrário senso, ajudá-los a sair dessa situação.

⁶⁹ Feitos pelo site Board Game Geek (www.boardgamegeek.com), em ordem: *Gloomhaven*; *Pandemic Legacy*; *Brass: Birmingham*; *Terraforming Mars*; *Twilight Imperium*; *Trough the Ages*; *Star Wars: Rebellion*; *Gaia Project*; *Twilight Struggle*; e por fim *Great Werstern Trail*, em decimo lugar.

Segundo Veiga (2010, p. 47), o passivo institucional herdado das metrópoles teria contribuído de maneira significativa para as desvantagens e atrasos do Brasil, México e Argentina, sentidos mais de um século após seus processos de independência – apesar de seus fartos recursos naturais (constatação muito semelhante é feita por Canclini, 2008, em relação a cultura latino-americana).

É somente com a passagem do tempo que novas condições são impostas às escolhas feitas pelos agentes e os resultados das escolhas anteriores apresentam-se de maneira mais clara (NORTH, 2003, p. 27). As decisões tomadas hoje são o resultado direto do que foi decidido ontem e um indicador bastante seguro do que será feito amanhã - dependência da trajetória institucional pregressa (SCHAPIRO, 2010, p. 242). O conceito de dependência da trajetória (*path dependance*) dado por North é que “as consequências de pequenos eventos e circunstâncias aleatórias podem determinar soluções que, uma vez prevalentes, levem a um caminho particular” de difícil alteração (NORTH, 2003, p. 94, tradução livre). Nesse sentido, a AED ajuda a explicar a situação de subdesenvolvimento dos países latino-americanos e, em alguma medida, a atual situação de seus patrimônios (des)protegidos.

As complexas redes formadas dentro de uma matriz institucional dependem do que foi escolhido anteriormente. É evidente que mudanças bruscas nas instituições formais e informais podem alterar a história, “mas, na maioria das vezes, são incapazes de desviar sua direção” (NORTH, 2003, p. 100). Seguindo na analogia com a Física, se os custos de transação podem ser encarados como o atrito, a figura da dependência da trajetória tem seu semelhante na inércia, de um corpo resistir a qualquer tentativa de alteração em seu movimento. No campo cultural isso explica o porquê, de tempos em tempos, haver movimentos de rompimento e contestação, como foi, por exemplo, a Semana de Arte Moderna no Brasil (NASCIMENTO, 2015).

Nesse ponto, tratando-se de uma tese de doutoramento, é preciso reforçar a posição teórica aqui defendida: a AED pode vir a contribuir para a análise, em sua modalidade contemporânea e que leve sempre em conta as preocupações próprias do campo do patrimônio cultural, notadamente a questão da sua tripla dimensão de desenvolvimento incluyente, sustentável e sustentado (SACHS, 2004). Não se abordam aqui as questões já superadas – ou que, ao menos, aqui se consideram superadas - de uma utilização mecânica e tecnicistas do viés econômico, mas sim uma orientação econômica voltada ao meio ambiente (*green economics*, economia verde, em sua definição, como defendida por LAWSON, 2007).

As oportunidades existentes em uma dada sociedade, em um determinado momento histórico, advêm do rumo que ela já estava seguindo. É como pensar no reflexo de cauda de um elefante: por mais que ele esteja sentindo algo perturbando seu corpo, levará muito tempo até

que consiga alterar seu caminho e tomar alguma providência a respeito. Isso explica por que determinados eventos ocorreram e ocorrem em alguns lugares e não em outros. Hirochi Yamauchi, presidente da Nintendo nos anos 80 e 90, somente pôde transformar o NES – *Nintendo Entertainment System* em um dos consoles de videogame mais jogados no mundo devido à crise dos consoles americanos genéricos em 1983 (DISKIN, 2015, p. 3). Ele acreditava tanto no potencial de seus cartuchos que mesmo quando a Sony, sua maior concorrente, passou a utilizar o CD como mídia padrão, a Nintendo seguiu produzindo dessa maneira na geração seguinte, levando a empresa a perder o posto de líder no ramo dos videogames domésticos. Este é um dos efeitos da dependência da trajetória - a confiança no conhecido, a indisposição para fazer algo diferente do que sempre foi feito.

As instituições, ao delimitarem e organizarem uma determinada sociedade, são responsáveis pela implementação de mudanças, de melhorias em cenários determinados. A partir dessa constatação é possível considerar as instituições formais como indutoras de comportamentos e, ao longo do tempo, promotoras da mudança. Esse, talvez, seja o maior motivo para se estudar o Patrimônio Cultural por meio das lentes da AED: se a proposta for de realmente buscar um desenvolvimento econômico incluyente, sustentável e sustentado, isso somente poderá ser feito a partir de um reenquadramento das instituições formais – especialmente as políticas públicas – que regem os dispositivos culturais.

A toda evidência, não se desconhece aqui as múltiplas forças envolvidas no campo do patrimônio cultural, que vão muito além das instituições formais. Quando se analisa a cultura e o patrimônio cultural, necessariamente se está diante das permanentes e incrementais alterações periféricas (fora das instituições formais, como bem problematiza Canclini, 2008), que, reiteradamente, comprovam que podem alterar por completo o cenário idealizado pelos governantes. A cultura tem vida própria, através dos pesquisadores, curadores, restauradores, artistas e, muito especialmente, público atingido. Essa pulsão não consegue ser contida pela via legislativa-institucional, apesar de seu também não desprezível poder direcionador, como se explora na sequência.

2.1.1 As instituições formais como promotoras da mudança

Segundo North (2015), as instituições formam a estrutura de incentivos de uma determinada sociedade, sendo as instituições políticas e econômicas as principais determinantes da performance econômica de um determinado local. No entanto, uma seleção de boas instituições formais copiadas de um local não irá funcionar de maneira idêntica em outro, uma

vez que o resultado depende também da interação existente com as instituições informais, além da cooperação ou, no mínimo, não resistência da sociedade para qual se quer transplantá-las (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 225). Somente o processo cumulativo de aprendizado humano é que irá determinar a forma como as instituições irão evoluir em uma localidade, num processo gradual de aprimoramento das escolhas, que, ao longo do tempo, moldarão o próprio conteúdo da cultura local.

Os direitos, segundo Holmes e Sunstein (2000, p. 222-223), nada mais são do que “invenções institucionais através das quais as sociedades liberais tentam criar e manter as pré-condições para o autodesenvolvimento individual e resolver os problemas e desafios comuns”, que requeiram ações coordenadas para seu eficiente deslinde, tais como desastres naturais, crises e o funcionamento normal da vida cotidiana. Eles emergem como respostas práticas a problemas concretos e presentes, por isso variam através do tempo, das diferentes jurisdições e das restrições orçamentárias. Pode-se afirmar que não apenas as instituições e o tempo interessam à análise socioeconômica, mas também a disponibilidade de recursos.

O desenvolvimento econômico-social é um processo ubíquo e permanente, consequente da soma das pequenas escolhas individuais que os agentes econômicos (sejam eles conglomerados multinacionais, governos, ou prosaicos compradores de jogos de tabuleiro) faz todos os dias, sujeitas ao questionamento quanto à sua eficiência. As políticas públicas, por sua vez, são planos governamentais de larga escala, capazes de influenciar o direcionamento do desenvolvimento de um país, ao definirem e fazerem cumprir suas diretrizes (NORTH, 2015) que podem ser contrárias ao interesse individual, eis que focadas na maximização coletiva.

Os impactos de uma política pública podem ser sentidos rapidamente, uma vez que movimentam milhares de ações individuais que demandariam um tempo considerável para entrar em sintonia, em prol de um objetivo comum, definido e direcionado. Pode-se assim afirmar que, sopesando-se as dificuldades de coordenação e especialmente de fiscalização, as instituições formais podem alterar a realidade, por meio da sinalização para milhares de pessoas de uma nova postura governamental, ou seja, de novas restrições e/ou incentivos às suas possibilidades de escolhas. Buscam assim cooptar a vontade egoística dos agentes econômicos para fins mais produtivos (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 224) e condizentes com os preceitos constitucionais estabelecidos.

O interessante dessa análise é que, para a Economia, esses fins são irrelevantes. Quem definirá os fins são os cidadãos e o que entendem como uma vida boa e que valha a pena ser vivida (SEN, 2012). Aqui os experts do campo do Patrimônio Cultural têm um importante papel, de influenciadores das políticas públicas e das escolhas sociais esclarecidas. Não se pode

cobrar, por exemplo, que um determinado governante preserve intocadas as praças públicas onde os idosos jogam dominó – algo que, para muitos pode ser considerado a força viva de um patrimônio – se não houver o diálogo entre a academia e os gestores públicos.

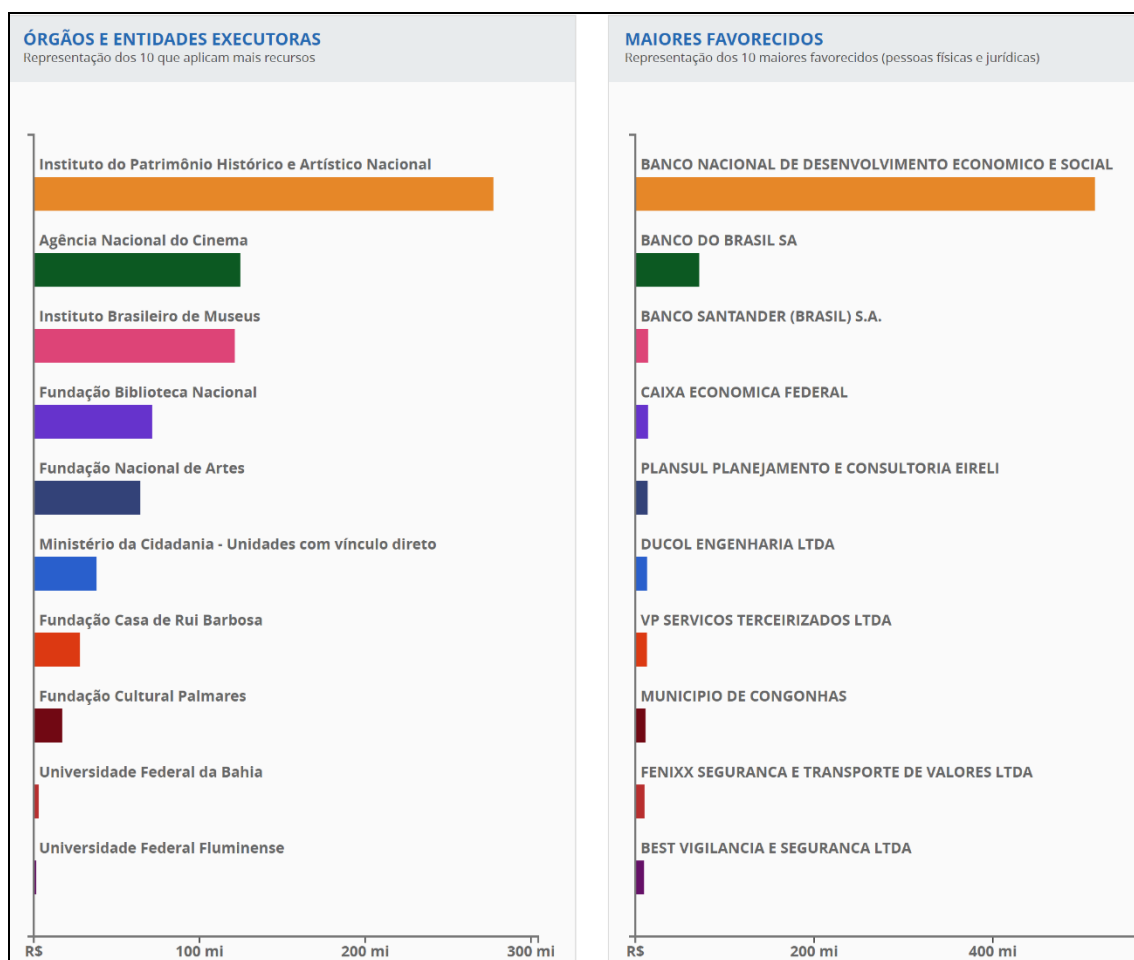
O direito, nessa concepção trazida por Davis e Trebilcock (2009, p. 222), é visto como uma força que pode ser moldada para alterar o comportamento humano e alcançar um objetivo específico, como o desenvolvimento econômico. À lei é atribuído um papel de instrumento motivador da mudança, não apenas de reação aos novos casos concretos apresentados pela realidade. Segundo os autores, as reformas legais devem ser encaradas como “experimentos destinados a gerar conhecimento sobre a relação entre direito e desenvolvimento, em vez de aplicações das melhores práticas fundadas em princípios incontroversos” (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 236) e precisam, necessariamente, estar adaptadas à realidade política, social e econômica que se pretende alterar.

Desta forma, as atitudes das pessoas têm origem social, “são inculcadas na pessoa pela persuasão sugestiva de seu meio” (ROSS, 2008, p. 417). A tentativa de se alterar a realidade “de cima para baixo”, por meio de uma lei que defina diretrizes claras e metas exequíveis, enfrenta ainda um problema orçamentário, pois “existem custos reais associados à operação de instituições jurídicas sofisticadas, sobretudo os custos de treinamento e de manutenção de pessoal habilitado” (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 237) para o seu funcionamento.

Tome-se como exemplo os investimentos feitos pelo Governo Federal na área de Cultura, para o ano de 2019. Segundo dados do Portal da Transparência (2020), pode-se constatar que o orçamento geral da área foi de R\$1,98 bilhões de reais, cuja aplicação efetiva foi somente de R\$742,44 milhões, menos da metade do inicialmente previsto. Desse montante, quase R\$450 milhões foram destinados a administração geral dos servidores envolvidos, restando apenas R\$130 milhões para difusão cultural e R\$90 milhões para a proteção do patrimônio histórico, artístico e arqueológico.

Pode-se analisar, também, quais são os órgãos que mais aplicam recursos na área de cultura e as maiores entidades favorecidas com essa aplicação:

Figura 6 - Órgãos que aplicam recursos na área de cultura e as entidades favorecidas



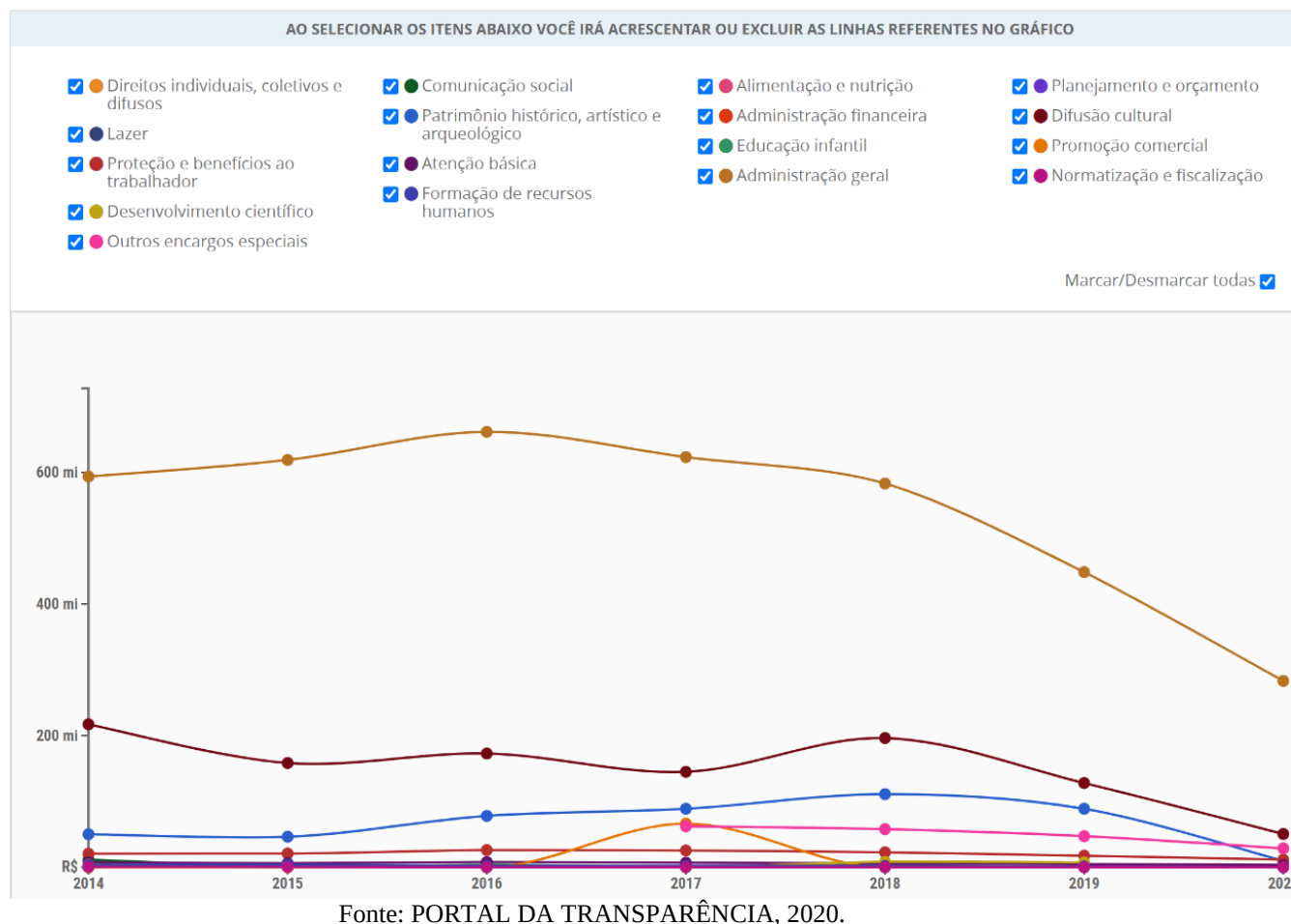
Fonte: PORTAL DA TRANSPARÊNCIA, 2020.

Das figuras é possível apontar que o maior articulador da cultura no Brasil segue sendo o IPHAN, com o dobro de aplicações do segundo lugar, a ANCINE. Em relação ao maior favorecido, o BNDES opera praticamente a totalidade dos recursos, seguido de muito longe pelo Banco do Brasil, o que demonstra que o dinheiro público ainda é o maior financiador do ambiente cultural no Brasil. Nessa linha, é importante que se analise a evolução histórica da execução das despesas na área de atuação de cultura, para se constatar a constante queda do seu nível de investimento e como, efetivamente, o gasto com pessoal é muito superior a todos os demais investimentos feitos na área:

Figura 7 - Evolução histórica da execução das despesas na área de atuação de cultura

Evolução histórica da execução das despesas na área de atuação de cultura

Execução das despesas por subárea de atuação ao longo dos anos (valores pagos)



Este é apenas um exemplo de uma única pasta que envolve o Patrimônio Cultural e suas políticas de desenvolvimento. Vê-se que são necessários investimentos maciços para se alterar uma determinada situação, pois muitos são os fatores envolvidos. Claro que essa postura invasiva e tremendamente otimista (em uma “confiança exagerada no potencial de reformas”, conforme Schapiro, 2010, p. 240) dos impactos de uma mudança legislativa precisa ser cotejada com os efeitos contrários que pode ajudar a perpetuar, podendo ser utilizada como instrumento de dominação de países em desenvolvimento ou auxiliando na manutenção de regimes totalitários (DAVIS; TREBILCOCK, 2009, p. 234).

O desenvolvimento é um conceito aberto e multifacetado, envolve dimensões transversais, cuja concepção circunscreve um tempo histórico. Pode-se pensar em desenvolvimento econômico, desenvolvimento social, desenvolvimento humano, desenvolvimento de um país, de uma região ou de uma política pública. Ou se tem uma mudança global nas estruturas, ou se está falando de outra coisa, que não desenvolvimento. Este

deve ser calcado em mudanças políticas, sociais e econômicas, não se podendo falar em um desenvolvimento parcelado, setorizado, recortado.

O aspecto político pressupõe que “os cidadãos possam assumir efetivamente seu papel de sujeito político, participando ativamente da vida democrática” (HACHEM, 2014, p. 383); o social coaduna-se com a equalização das condições existenciais básicas, de maneira gradual e contínua, ampliando-se os graus de liberdades dos cidadãos nas mais diversas áreas como saúde, educação, trabalho e cultura; por fim, o campo econômico manifesta-se na ampliação da produção de bens e serviços, no que antes era visto como a totalidade do fenômeno desenvolvimentista. No mesmo sentido, Comparato (2015) aduz que o desenvolvimento é um processo de longo prazo induzido por políticas públicas ou programas de ação governamental, na esteira da importância das alterações institucionais proposta nessa pesquisa.

Busca-se fugir assim de conceitos reducionistas, que tratem o desenvolvimento como mero crescimento econômico. Na verdade, o que deve haver para que o desenvolvimento real seja viabilizado é uma “conformação entre a eficácia econômica, igualdade social e prudência ambiental. O modelo de desenvolvimento proposto pela modernidade, entretanto, perdeu de vista essa amplitude e, assim sendo, cumpriu [apenas] parcialmente os seus desígnios” (FERREIRA, 2010, p. 8). Além do aumento quantitativo do produto nacional, ele reclama transformações estruturais socioeconômicas que importem a melhora qualitativa dos padrões de vida dos cidadãos, proporcionando a elevação do bem-estar social (HACHEM, 2014).

A atual concepção de desenvolvimento reconhece “o papel das diferentes formas de liberdade no combate as absurdas privações, destituições e opressões existentes em um mundo marcado” (VEIGA, 2010, p. 33) pela opulência de uns, em detrimento da persistência da pobreza e das necessidades não supridas de muitos. “O combate a tais problemas exige que a liberdade individual seja considerada um comprometimento social” (VEIGA, 2010, p. 34) e o principal fim e principal meio do desenvolvimento, como na proposta feita por Amartya Sen em “Desenvolvimento como liberdade” (SEN, 2012), que derivou na afirmação do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento é que as pessoas devem ser encaradas como a verdadeira riqueza das nações (PNUD, 2010, p. 1).

Cardoso (2015, p. 45) afirma que

o aspecto mais interessante desta estratégia para o desenvolvimento social está no fato de ter sido estruturada a partir de um rigoroso quadro conceitual no qual tinham papel central o empoderamento (*empowerment*) das comunidades e o fortalecimento da cidadania. Só deste modo os pobres podem atuar como agentes da sua própria mudança. Atualmente está enraizada a convicção de que a mudança social só ocorre a partir do contexto local, o que obriga a

manter flexível o monitoramento dos programas para que novos parceiros possam ser incorporados e objetivos revistos com o acordo dos participantes.

A noção de desenvolvimento, no século XXI, para além da adjetivação de incluyente e sustentado, precisa incorporar ainda o seu aspecto “sustentável”, encontrando um limite prático (MEADOWS, 2014) nos recursos finitos e escassos do próprio planeta, a Terra-Viva (Gaia), na expressão de Hardin (2006, p. 78-80). Ele sugere que “a vida e o ambiente não-vivo estão estreitamente acoplados (...) [por uma] autorregulação que brota dessa união (...) e evolui como uma totalidade”.

O relatório Meadows, do MIT – Instituto de Tecnologia de Massachusetts, supracitado, foi duramente criticado pelo seu viés imperialista e colonial (MBEMBE, 2018), uma vez que propunha dois tipos de controle que desprezavam a situação dos países menos desenvolvidos: populacional (com a proposta de diminuição das taxas de natalidade) e industrial (que afetaria, de maneira desproporcional, a ampliação das capacidades dos países subdesenvolvidos). Essa concepção de crescimento econômico zero, em um mundo de constante mudança, poderia levar o mundo a uma calamidade social sem precedentes. Desse modo, a concepção zerista de desenvolvimento tem sido suplantada pelos estudos ecossistêmicos, que se pautam em uma visão mais holística e estrutural das relações do homem com o meio e repensam a inter-relação do homem com seus semelhantes e consigo mesmo. Por isso, hoje é preciso que se entenda o desenvolvimento acoplado a matriz ecológica, de uma “nova maneira de a sociedade relacionar-se com seu ambiente de forma a garantir a sua própria continuidade e de seu meio externo” (HANS, 2006, p.9).

A CRFB/88, em seu artigo 225, incorporou de maneira integral os estudos e relatórios ambientais do século passado, prevendo que:

Art. 225. Todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao Poder Público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações.

É impossível se falar em desenvolvimento se este não for integral, no sentido de para todos, levando-se em conta as necessidades dos que ainda virão e que também merecem os mesmos direitos dos que hoje estão desenvolvendo-se. O desenvolvimento assim entendido não é um estado fixo ou um ponto a ser alcançado: é um eterno porvir, numa dinâmica de avanços e retrocessos, de busca da harmonia entre o hoje e o amanhã, que se espera que virá.

Com vistas a retomar a dimensão ampla do desenvolvimento, Chang e Grabel (2014), apontam para as evidências históricas e atuais que sustentam a existência de múltiplas rotas

para o desenvolvimento. Dentre todos os conflitantes e nem sempre conciliáveis fins que o Estado pode perseguir nessa busca, sem dúvida a redução das desigualdades está entre os mais importantes, de acordo com Judt (2010, p. 184), pois em um sistema de iniquidades endêmicas, todos os outros objetivos são muito mais difíceis de se atingir. Se o Estado “estará conosco pelo futuro previsível, nós faremos bem em refletir sobre que tipo de Estado gostaríamos de ter” (JUDT, 2010, p. 5).

O papel do Estado provavelmente “assumirá maiores proporções com reflexos no seu grau de responsabilização social, reservando para ele uma função até agora indesejável, e quiçá inexequível, qual seja, servir como alternativa de suporte para um crescente número de pessoas desempregadas” (CUNHA, 2009, p. 353). Afinal, os direitos conferidos a cada brasileiro pela Constituição Federal não são, adaptando as palavras de Holmes e Sunstein (2000, p. 220) para o cenário nacional,

direitos divinos ou frutos da natureza; não são autorrealizáveis e não podem ser adequadamente protegidos quando o Governo se encontra insolvente ou incapacitado; eles não precisam ser uma receita para um egoísmo irresponsável; eles não implicam que os indivíduos possam garantir sua liberdade pessoal sem qualquer cooperação social; e eles não são reivindicações descompromissadas⁷⁰.

Canclini e Urteaga (2012) apontam que as sucessivas crises vividas no mundo após a quebra dos bancos em 2008 levaram a novas concepções do que se entende por cultura e desenvolvimento e a forma como este pode advir daquela. Eles apontam que “tal vez, las palabras cultura y desarrollo se estén reinventando en otras construcciones de sentido, cuyo poder depende de lo que suceden con los derechos intelectuales de los creadores y los derechos conectivos de las audiencias” (CANCLINI E URTEAGA, 2012, p. 16), trazendo à baila a figura do poder transformador do jovem nesse final do primeiro quartil do século XXI, responsável por incorporar mais rapidamente as inovações tecnológicas e a ideia de um desenvolvimento associado a criatividade e ao trabalho intelectual.

O consumo, seguem Canclini e Urteaga (2012), parece ser um ponto já bastante trabalhado – ainda que não totalmente superado – por isso propõem o aprofundamento de suas reflexões na análise do acesso a bens culturais e nas novas formas de criatividade e

⁷⁰ No original: “The Rights of Americans are neither divine gifts nor fruits of nature; they are not self-enforcing and cannot be reliably protected when government is insolvent or incapacitated; they need not be a recipe for irresponsible egoism; they do not imply that individuals can secure personal freedom without social cooperation; and they are not uncompromisable claims. A more adequate approach to rights has a disarmingly simple premise: private liberties have public costs” (HOLMES E SUNSTEIN, 2000. p. 220).

sociabilidade. Ainda que focados somente na questão da produção de jogos digitais, os autores deixam aberta a porta para os jogos, em sentido amplo, se amoldarem as suas definições de formas de acesso e expressão criativa, com grande potencial socializador.

O desenvolvimento passa a ser includente, sustentado, sustentável e criativo. Claro que essa ainda é uma visão em construção, pois traz perguntas que apenas muito recentemente foram formuladas. Todavia, é justamente daí que emerge seu interesse para a tese: as indústrias culturais e a economia criativa, que serão abordadas no Capítulo 3.

Antes, porém, no ponto que segue, se buscará sedimentar uma definição de cultura no plano do direito internacional, para, no início do próximo capítulo, chegar ao ordenamento jurídico brasileiro, a fim de permitir o diálogo entre o Patrimônio Cultural, o Direito e a Economia.

2.1.2 Apontamentos sobre os ordenamentos jurídicos internacional e nacional: *hard law* e *soft law*

O ordenamento jurídico interno dos Estados ainda é encarado sob uma matriz piramidal, herdada das ideias de Kelsen (2009), já sucintamente rememoradas na Introdução. Simplificando o conceito de norma fundamental⁷¹, cujas discussões fogem ao aprofundamento que se propõe nesta breve análise, pode-se dizer que a constituição de um Estado se encontra no topo de uma estrutura piramidal – dando validade jurídica aos atos estatais, apesar de ser, em realidade, mero pedaço de papel (LASSALE, 2014) – onde o restante da legislação forma sua base - sendo hierarquicamente inferiores, portanto, do ponto de vista da sua força normativa. Assim, se pode dizer que a força normativa das leis infraconstitucionais, nesse modelo, emana da constituição (HESSE, 2004). A constituição seria o motor do qual todo funcionamento do sistema depende. É uma visão nitidamente mecanicista do Direito, inclusive nas palavras utilizadas para a descrição do modelo de pensamento.

Os Estados não estão em um vazio legislativo, em uma página em branco na qual podem escrever suas leis como bem entenderem. O ordenamento jurídico internacional, para retomar o pano de fundo dos jogos, parece muito mais com uma brincadeira de Lego do que uma pintura de aquarela na tela vazia.

⁷¹ Importante destacar que não se fará distinção no trabalho entre as terminologias de lei e norma, intercambiando-se os termos como sinônimos. Do ponto de vista técnico-jurídico, a norma tem um escopo mais amplo do que a lei em sentido estrito, por lidar também com a questão dos costumes, preceitos morais e princípios fundamentais (GUBERT, 2017).

A visão institucionalista do Direito e da Economia (WILLIAMSON, 1985; NORTH, 2003; STREECK E THELEN, 2005), representada pelos blocos de Lego, aponta a dificuldade que é, em primeiro lugar, compatibilizar as diferentes leis e normas existentes e, em segundo, encontrar espaço para que um novo instrumento normativo se insira no sistema. Fosse a tela em branco - um formato bidimensional - bastaria encontrar um espaço vazio para ela. Sendo uma peça de encaixar – tridimensional – sua alocação é muito mais complexa, pois envolve analisar os diferentes locais dentro do tabuleiro maior que ela pode se inserir; depois a forma como ela irá impactar o restante da estrutura; e a dificuldade incremental que cada peça adicional representa para seu funcionamento ideal.

As primeiras peças são colocadas em uma larga base vazia; depois de um tempo, boa parte do primeiro nível da base já está preenchido; avançando ainda mais – é por isso que North (2003) fala em uma análise institucional sempre através do tempo – chegará uma hora em que cada nova peça assentada poderá colocar em xeque toda a estrutura montada. Percebe-se, ao se vislumbrar um castelo erguido com peças de Lego, que cada parte da estrutura depende da peça anterior, que depende da anterior, que dependerá da primeira peça colocada. Como na metáfora da corrente, toda a construção é tão forte quanto sua parte mais precariamente equilibrada ou elo mais fraco.

Com essa imagem, agora transmutada para as relações internacionais, se pode trocar a peça de Lego por um tratado internacional e tentar vislumbrar a dificuldade que é a coordenação estatal e legislativa internacional. Esse é o motivo dos juristas internacionalistas utilizarem a expressão comunidade internacional (MAZZUOLI, 2020): é uma construção em comum, que depende do aporte e da aquiescência de todos os envolvidos no jogo-processo. O ordenamento jurídico internacional é essa obra coletiva e (a)temporal, onde centenas de anos de história institucionalizada – ou não, como é o caso dos costumes internacionais não escritos – culminaram no que hoje se enxerga como o direito internacional, que cada vez mais é direito comunitário, aquele que vai além da simples sobreposição de normas internas e externas.

Logicamente, não se trata apenas de um emaranhado de tratados internacionais e do poder dos Estados, mas também da compatibilização destes com os atores internacionais, formados pelas Organizações Internacionais (SANCHEZ, 2020) e do indivíduo singularmente considerado, cujo bem-estar é o fim último de toda a construção. A metáfora do sistema-máquina é de grande valia, pois não se busca insculpir algo em pedra, que fique parado, mas sim construir um sistema móvel, apto a acomodar todos os diferentes interesses em jogo. Não se deve olvidar que o sistema tratado, como colocaram Morin e Kern em Terra-Pátria (1993), é uma esfera rochosa que se move a milhares de quilômetros por hora pelo Cosmos, carregando

em seu bojo quase 8 bilhões de seres humanos e uma infinidade de outras formas de vida, que também lutam por voz ou, no mínimo, espaço.

Foucault (2018, p. 15) pondera sobre essa situação afirmando que “nem o controle nem a destruição do aparelho de Estado, como muitas vezes se pensa - embora, talvez, cada vez menos -, é suficiente para fazer desaparecer ou para transformar, em suas características fundamentais, a rede de poderes que impera em uma sociedade”.

As relações de poder emanam de maneira muito clara na comunidade internacional, especialmente com fulcro nos dispositivos de *hard law* – lei em sentido estrito, lei dura, que tem a força de vincular inclusive de maneira coercitiva os Estados, como é o caso dos tratados internacionais – e *soft law* – normas em sentido amplo (KIRTON E TREBILCOCK, 2004), de aquiescência mais moral do que imperativa, onde desaguam, em boa parte das vezes, os casos que envolvem os direitos culturais, tema principal da presente análise. Aqui se está a falar de princípios gerais de direito, diretrizes de proteção, o costume internacional e as cartas de objetivos amplos, como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Nesse cenário de medi(a)ção de forças é que emergem entidades supranacionais como a ONU (em São Francisco, Califórnia, 1945) e seu braço cultural, a UNESCO (no mesmo ano, em Londres). A UNESCO tem sido, desde sua criação, o grande contraponto dos direitos culturais no panorama mundial, de tentativa de conscientização coletiva da importância da proteção, salvaguarda e ampliação dos bens culturais. Ainda junto de Foucault (2018, p. 15), acredita-se que “a partir do momento em que há uma relação de poder, há uma possibilidade de resistência. Jamais somos aprisionados pelo poder: podemos sempre modificar sua dominação em condições determinadas e segundo uma estratégia precisa”. A estratégia dos direitos culturais vem sendo delineada em uma série de dispositivos internacionais que serão pauta da análise que segue.

É importante entender o jogo que se estabelece a partir dessas relações: o jogo dos atores, organismos e tratados internacionais que regem – ou tentam reger – o panorama cultural no mundo. Quando se fala em lei em sentido estrito – *hard law* – a alguém de fora do campo jurídico-patrimonial, parece que reside ali a estruturação e força do sistema. Tal não é a realidade encontrada pelos operadores do direito ou pelos ativistas patrimoniais. O jogo se estabelece, justamente, nos regramentos brandos – *soft law* – naquelas linhas deixadas propositalmente em aberto, onde poderão atuar de maneira concreta.

A UNESCO conjuga a reunião de poderes internacionais que a tornam apta para definir a cultura em um determinado tempo e num determinado espaço, da mesma forma que o IPHAN o faz no ordenamento interno. Esses entes têm, por esse motivo, ainda que em uma linha de *soft*

power, destacada relevância, pois são os únicos atores a possuírem uma força discursivo-legal por eles mesmos. Os acadêmicos, as comunidades interessadas, o cidadão comum, podem debater e fazer pressão sobre esses órgãos, todavia, em última análise, cabe a eles a decisão formal sobre o que é ou não cultura, o que é ou não um patrimônio que merece proteção. Trocando em miúdos, o que poderá ou não se valer dessa camada/aura protetiva delineada nos tratados internacionais.

Nesse macro jogo interno-internacional, a composição de forças ganha outros contornos, pois é muitas vezes no não-escrito, no leve, que é possível que uma declaração de princípios da UNESCO, em tese um documento sem força vinculante, sufragado por um comitê menor, tenha um campo de atuação muito mais concreto do que qualquer lei interna específica sobre a proteção de um determinado patrimônio. Esse é o motivo real pela qual é relevante a análise dos documentos internacionais – e leis nacionais – em busca da proteção (ou ausência de) específica dos jogos. Em não existindo, quiçá se poderá criá-la nas entrelinhas. Existindo, é possível discutir formas de ampliar seu escopo protetivo.

Para Jayme (2005b, p. 135), esse sistema de proteção se baseia na autonomia da vontade dos indivíduos e a proteção da identidade cultural da pessoa humana. Desse binômio, extrai uma segunda correlação: as regras dos tratados internacionais assumem, na atualidade, uma função narrativa (JAYME, 2005a, p. 109), para além de simplesmente normativa. Isso quer dizer que as regras internacionais devem, a partir da sua força normativa, proteger a cultura. Essa é a lógica central da existência de tratados e convenções internacionais: *pacta sunt servanda*, a força obrigatória dos acordos livremente assumidos. Contudo, a partir da virada do milênio, Jayme passa a enxergar que esses documentos têm também função narrativa, ou seja, não apenas de dizer o Direito aplicável ao caso concreto, mas também de conduzi-lo. O Direito aqui, em sua visão, volta aos primórdios do dever-ser, da prescrição, de apontar o Norte a ser seguido pelos juízes e pela sociedade.

O sistema jurídico pressupõe “uma certa coerência - o direito deve evitar contradição. O juiz, na presença de duas fontes - uma europeia transnacional e outra nacional - com valores contrastantes, deve buscar coordenar as fontes, num diálogo das fontes” (JAYME, 2005a, 109). Marques (2012), expressa também essa necessidade de coordenação das normas brasileiras, a fim de superar a dicotomia analisada por Kelsen, onde uma norma, por um motivo ou por outro, deverá ceder por completo a outra. A interpretação mais acertada do direito na atualidade parece apontar para um viés colaborativo das normas, onde elas interagem para, em conjunto, delinear a melhor solução para um caso concreto, ampliando seu espectro protetivo.

Ganha ênfase, nessa análise, a questão das normas em sentido amplo, *soft*, que tem o poder de (re)construir narrativas. A lei em sentido duro, de aplicabilidade tudo ou nada, cede gradualmente a liquidez baumaniana (2001), que não deixou incólume o direito. A força normativa e narrativa das constituições e dos tratados internacionais criam uma conversa que o Patrimônio Cultural também não passa ileso, pois alteram as definições mais básicas do campo, tais como os conceitos de cultura, do que merece ou não proteção e da interface entre Direito, Patrimônio e Desenvolvimento.

A fim de tentar ressignificar parte desse debate, já bastante polifônico, é que se propõe, na sequência, uma (re)leitura dos principais documentos internacionais voltados para o campo cultural e, quando possível, dos jogos. A questão de perscrutar nos documentos formalmente institucionalizados a figura dos jogos é a força motriz por trás da empreitada, uma vez que a constatação de sua presença – ou ausência – auxilia a tese na rota a ser traçada: se já existe a preocupação internacional com o tema, pode-se partir para uma abordagem dos documentos da UNESCO para frente. Do contrário, será necessário retroceder alguns passos, de modo a atualizar e contextualizar o debate.

Nesse diapasão, propõe-se o seguinte recorte metodológico: em primeiro lugar, analisar, de acordo com a própria UNESCO (2021), quais seriam as convenções, recomendações e declarações mais relevantes acerca do macro tema (cultura e direitos culturais, como descrito no próximo tópico), a partir do seu repositório online (UNESCO, 2021, especificamente em “Arquivos UNESCO – instrumentos legais”), afunilando-se para, caso existam, documentos que tratem textualmente acerca dos jogos. Delimitou-se ainda a pesquisa temporalmente, tendo como marco inicial a Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural – CPPC, de 1972, quiçá o primeiro documento contemporâneo das Nações Unidas a versar de maneira profunda sobre as questões culturais (não se olvidando, por suposto, da Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948 que a antecedeu, mas, teve menor força normativa), até o lançamento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, a mais recente incursão da ONU em uma proposta global de desenvolvimento.

Percebe-se, pelo recorte metodológico proposto, que de maneira deliberada se está excluindo da análise uma série de outros documentos internacionais e, destacadamente, o trabalho realizado pela Relatoria Especial sobre Direitos Econômicos, Sociais, Culturais e Ambientais - REDESCA da Comissão Interamericana de Direitos Humanos – CIDH da OEA. A exclusão foi feita de maneira pensada, uma vez que se optou por focar nos documentos formais da UNESCO para, inicialmente, poder perceber a existência ou não de uma análise, ainda que indireta, da temática dos jogos. Fica aberta a porta para outros pesquisadores se

debruçarem sobre os trabalhos da REDESCA, significativamente volumosos e profícuos, e seu eventual impacto sobre o campo dos jogos.

Como ponte entre os Capítulos 2 e 3, parte-se de uma análise legal internacional neste para se chegar ao ordenamento jurídico-cultural nacional na sequência. Uma vez trilhado esse caminho, se poderá ter uma noção um pouco mais clara do que se entende por cultura, direitos culturais e a aparição dos jogos nesse caldo para, em um segundo momento (Capítulos 3 e 4), traçar suas linhas de interseção com a Economia, o Desenvolvimento (Sustentável) e, finalmente, propor uma definição dos jogos patrimoniais e seus processos e experiências.

2.2 A CONCEPÇÃO DE CULTURA NA LEGISLAÇÃO INTERNACIONAL

O direito à cultura advém, na ordem internacional contemporânea, do artigo 27 da Declaração Universal dos Direitos Humanos - DUDH, da ONU, que preceitua que “toda a pessoa tem o direito de tomar parte livremente na vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar no progresso científico e nos benefícios que deste resultam” (ONU, 1948). É um direito que pode ser analisado em seu duplo viés, negativo e positivo, conforme a teoria geral dos direitos humanos, sendo considerado parte do *jus cogens* (direito cogente) internacional, especialmente ao se considerar que o instrumento foi ratificado por todos os 192 países oficiais da Terra.

Na primeira linha, tem-se que o Estado – com letra maiúscula, dando a entender “o Estado” como o país signatário de um determinado tratado internacional, sem qualquer pretensão de discussão sobre a consolidação histórica do estado-nação - não pode embargar a livre fruição da cultura e dos bens culturais a nenhum de seus cidadãos (PIOVESAN, 2004). O artigo traz a natureza eminentemente coletiva do direito a cultura, ao estatuir sobre a vida cultural da comunidade, aquilo que é comum a um determinado povo, garantindo a sua unidade (ao se fazer a desconstrução do vocábulo nas palavras “comum” e “unidade”).

No segundo aspecto, tem o Estado o dever concreto de promover e a auxiliar o desenvolvimento da cultura nacional, na linha da trindade da ONU de respeitar, proteger e implementar os direitos humanos⁷² (DOWELL-JONES, 2004). Na sequência, o artigo 27

⁷² Na tese não se fará qualquer distinção entre os termos direitos humanos e direitos e garantias fundamentais, apesar da ciência de que, para muitos, os direitos fundamentais seriam os direitos humanos positivados (LOVATO E DUTRA, 2015). Aqui optou-se por adotar uma linha mais holística e monista do funcionamento das ordenações internacionais e do Direito Internacional como um todo.

assevera que “todos têm direito à proteção dos interesses morais e materiais ligados a qualquer produção científica, literária ou artística da sua autoria”. Este aparentemente simples enunciado dá vida a todo o ramo jurídico da propriedade intelectual e dos direitos de autor, talvez a face mais protegida e regulamentada dos direitos associados a cultura. Zanirato e Ribeiro (2007) apontam, contudo, que nem sempre essa proteção é pacífica, haja vista, por exemplo, a excessiva apropriação privada dos conhecimentos tradicionais indígenas, apenas a ponta do *iceberg* da judicialização dos direitos culturais.

Nos capítulos subsequentes se debaterá, ainda que de maneira perfunctória, sobre a apropriação privada de determinados bens culturais – até mesmo bens considerados como patrimônio da humanidade, como Machu Picchu - e a sua transformação em jogos de tabuleiro, na mesma ala iniciada pela análise de Schmidt e Berger (2020).

Esse conceito foi reiterado pela Convenção Americana de Direitos Humanos – CADH, da Organização dos Estados Americanos – OEA, em 1969, em seu capítulo III dos “Direitos econômicos, sociais e culturais”, mas em um viés de desenvolvimento progressivo. Segundo o art. 26 da CADH (OEA, 1969), “os Estados Partes comprometem-se a adotar providências, tanto no âmbito interno como mediante cooperação internacional, (...) na medida dos recursos disponíveis, por via legislativa ou por outros meios apropriados”, para progressivamente cumprirem com as suas obrigações referentes aos direitos culturais.

A questão da não-aplicabilidade imediata dos direitos econômicos, sociais e culturais é uma realidade que ainda perdura em diversos tratados internacionais e julgados nacionais e internacionais, gerando resistência por parte dos autores neo-constitucionalistas, que apontam para uma visão integrada, de eficácia plena e imediata desses direitos, especialmente no caso brasileiro, que os repositivou em sua Constituição, como se verá na sequência. Bonavides (2020) e Comparato (2018) seguem essa linha, adotando a postura de que seria um contrassenso uma constituição – e, *mutatis mutandis*, um tratado internacional – fazer proposições ociosas, sem força cogente. São documentos que não aconselham, estatuem.

Essa tese ganhou força e uma nova linha de concretude jurídica com o Pacto Internacional dos Direitos Econômicos, Sociais e Culturais – PIDESC (ONU, 1976) que, apesar de não definir em seu corpo o que seja cultura, traz as garantias de liberdades culturais. O PIDESC tem como destaque jurídico - em seus artigos 1 (autodeterminação dos povos), 3 (igualdade) e 6 (desenvolvimento) - o de estabelecer a cultura não mais como um direito de cumprimento optativo e diferido no tempo. Todos têm o direito, em igualdade, a participar do meio ambiente cultural do país onde vivam, tendo o Estado o dever de auxiliar em sua implementação.

Ainda há margem para aplicações a menor dos direitos resguardados, especialmente frente a reserva do economicamente possível pelo Estado. A teoria da reserva do possível, segundo Barros e Lopes (2012), num contexto em que as necessidades sociais são infinitas, mas os recursos para satisfazê-las são finitos, pode levar a algumas escolhas difíceis de alocação de recursos. Todavia, isso não impede, muito pelo contrário, conclama a sua utilização razoável e proporcional, de maneira a ampliar ao máximo os direitos dos cidadãos (na linha proposta por Sen, 2012). Holmes e Sustain (2000), quando apontam que as liberdades individuais dependem, logicamente, do pagamento de tributos, não se esquivam desse delicado equilíbrio, estatuidando que para levar os direitos – e a cultura – a sério é necessário levar a escassez a sério, do contrário se estaria tentando balancear um sistema finito, baseado em assunções de infinitude.

A cultura é, em última análise, um direito. Pode-se dar a ela o valor que cada intérprete julgar que possua, sem alterar o fato que ela é um direito. O que se propugna aqui é tão somente que ela seja “levada a sério” - para usar a expressão original de Dworkin (2013), de que tomam empréstimo Sen, Holmes e Sunstein – e não tratada como um direito menor, passível de realização tão somente quando o Estado não dispuser de outras prioridades. Como todos os demais direitos ela tem custos e propicia bônus materiais e imateriais, diretos e indiretos. Essa temática será retomada no Capítulo 3, sobre a economia do patrimônio, onde se pretende demonstrar que além de necessária a cultura pode ser promotora de desenvolvimento.

2.2.1 A Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural - CPPC (1972)

Na sequência temporal, a UNESCO (1972), ao constatar (já nos “Considerandos” introdutórios da convenção) que “o patrimônio cultural e o patrimônio natural estão cada vez mais ameaçados de destruição, não apenas pelas causas tradicionais de degradação, mas também pela evolução da vida social e econômica”, estabelece uma convenção de viés protetivo, lidando com as questões vistas no tópico anterior, de que a pobreza e o não-investimento em cultura e proteção de bens culturais acelera sua natural degradação⁷³. Essa degradação, ao extremo, pode levar ao desaparecimento de um bem do patrimônio cultural e natural, constituindo um “empobrecimento efetivo do patrimônio de todos os povos do mundo”.

⁷³ “Considerando que a proteção de tal patrimônio à escala nacional é a maior parte das vezes insuficiente devido à vastidão dos meios que são necessários para o efeito e da insuficiência de recursos económicos, científicos e técnicos do país no território do qual se encontra o bem a salvaguardar” (UNESCO, 1972).

No intuito de evitar esse cenário, a CPPC tenta estabelecer um sistema eficaz e compreensivo de proteção do patrimônio mundial “de valor universal excepcional, organizado de modo permanente e segundo métodos científicos e modernos”, voltado, basicamente com os monumentos, os conjuntos e os locais de interesse (art. 1º). De pronto percebe-se que a preocupação do documento é com a pedra, a cal, as ossadas e o visual ornamental da paisagem, excluindo-se maiores discussões acerca de bens menos palpáveis e tangíveis. Levaria ainda mais de trinta anos para que a imaterialidade fosse considerada e reconhecida em disposições legais internacionais, em um tratado próprio. A palavra cultura - apesar do radical aparecer 71 vezes no CPPC - somente é empregada para definir, por extenso, a sigla UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura.

Em linha paralela, Fonseca (2003) tece pesadas críticas sobre essa visão da excepcionalidade do patrimônio cultural, que deixaria de fora de seu guarda-chuva protetor uma miríade de patrimônios “não excepcionais”, na visão da UNESCO; todavia, excepcionais para seus detentores. É possível valorar algo intangível, com rigor científico, sem fazer parte da cultura de onde o patrimônio se constitui? Tangenciando essa indagação, Fonseca (2003, p. 22) aduz que a produção de todo um universo simbólico é feita nessa seleção pelos intelectuais, que se defrontam com dois desafios

o primeiro é o de, através da seleção de bens “móveis e imóveis” (conforme o preceito legal vigente na maioria dos países), construir uma representação da nação que, levando em conta a pluralidade cultural, funcione como propiciadora de um sentimento comum de pertencimento, como reforço de uma identidade nacional; o segundo é o de fazer com que seja aceito como consensual, não-arbitrário, o que é resultado de uma seleção - de determinados bens- e de uma convenção - a atribuição, a esses bens, de determinados valores. Ou seja, de, ao mesmo tempo, buscar o consenso e incorporar a diversidade.

A autora chama os intelectuais do campo do patrimônio de mediadores simbólicos, pois tem esse duplo papel de ser parte e permanecer afastado do patrimônio; de conhecê-los e tentar traduzi-los para os demais cidadãos. A questão, em sua visão, é sobretudo política, daí a importância de se ater a linguagem dos documentos internacionais e da própria UNESCO, que não é neutra. Por um lado, propõe a preservação; de outro, impõe o que mereceria ou não tal proteção. E, como se verá na sequência, posterga para as futuras gerações a responsabilidade de manter os patrimônios selecionados pelas anteriores.

2.2.2. Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular – RSCTP (1989)

A RSCTP, por ser uma recomendação internacional da UNESCO - de baixa ou nula força vinculativa estatal (ainda que, evidentemente, faça parte do jogo *soft-hard*, adrede discutido) - é usualmente desconsiderada pelos pesquisadores do campo do patrimônio, salvo os que estejam especificamente preocupados com as questões do folclore e do artesanato. Sua relevância, todavia, é significativa, especialmente do ponto de vista da construção normativa: faz, possivelmente, a primeira discussão no âmbito do órgão sobre a imaterialidade da cultura (que receberia um tratado próprio somente em 2003, muito mais pelas questões relativas as proteções de propriedade intelectual, do que pelo prisma da imaterialidade *per se* dos patrimônios).

A proteção trazida pela RSCTP (1989, p. 4) deriva de uma visão de grupo, uma vez que a “cultura tradicional e popular, enquanto Expressão cultural deve ser salvaguardada pelo e para” ele, incluídos os grupos familiares, profissional, nacional, regional, religioso, étnico, dentre outros, cuja identidade exprime. O conceito de cultura é vivo, permitindo todos os processos de modificação das tradições através do tempo. O que se quer preservar é a história de como a cultura do grupo chegou até a contemporaneidade, quais foram suas alterações consolidadas, de modo que nenhuma parte dessa (des)continuidade se perca no tempo.

Para a tese tem uma relevância adicional, pois é o único documento do sistema ONU/UNESCO a abordar, textualmente e uma única vez, os jogos como uma expressão cultural. O conceito é trazido na alínea A, que abre a Recomendação (UNESCO, 1989, p. 1):

A cultura tradicional e popular é o conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural fundadas na tradição, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem às expectativas da comunidade enquanto expressão de sua identidade cultural e social; as normas e os valores se transmitem oralmente, por imitação ou de outras maneiras. Suas formas compreendem, entre outras, a língua, a literatura, a música, a dança, **os jogos**, a mitologia, os rituais, os costumes, o artesanato, a arquitetura e outras artes (grifos nossos).

É incontroverso que os jogos, apesar de não serem unitariamente nominados nos demais instrumentos internacionais, são parte e produto da cultura humana. Entretanto, o fato de um documento integrante das proteções internacionais de patrimônio cultural escolher singularizar a terminologia empresta ainda mais vigor aos argumentos da existência de um (micro)campo próprio de estudos dos jogos. Em imbricamento permanente com a cultura, sim; mas dotado de força própria.

A descoberta dessa aparição já justificaria o esforço teórico-metodológico empreendido nesse Capítulo para descrever a evolução da cultura por meio dos documentos internacionais do sistema. A ausência diz tanto quanto a presença na construção normativa. Levou mais de 50

anos para os jogos receberem uma citação autônoma em um documento internacional e nos últimos 30 anos, a partir da promulgação da RSCTP, eles não foram novamente alvo de um ponto específico nos tratados.

Esse hiato parece dar força aos argumentos trazidos por Sax (2016), de que o mundo passa hoje por um processo de repensar seus bens e atividades, especialmente no que tange ao seu viés analógico e palpável. Os jogos, com os expressivos números de crescimento e vendas que se abordará nos Capítulos 3 e 4, saem de uma nota marginal de uma recomendação para um mercado que movimenta bilhões de dólares no mundo atualmente e desenvolvem um cenário de expansão no Brasil, onde ganham matérias em grandes jornais e revistas como a Forbes (FORBES, 2019) e a Folha de São Paulo (FOLHA DE SÃO PAULO, 2018), devido a sua decuplicação em pouco mais de cinco anos.

Considerando o tempo que a UNESCO levou para reconhecer a importância da salvaguarda dos patrimônios imateriais (somente em 2003, como se verá na sequência) que, como os jogos, sempre estiveram presentes – uma vez que em alguma medida todos os patrimônios são imateriais, sendo alguns dotados da característica da materialidade, como os monumentos – não se apresenta como inusitado que uma proteção textual, se necessária, somente será discutida e concedida muito tempo depois de sua concretização fática.

Nessa linha da perenidade patrimonial, é importante destacar a relevância das discussões trazidas pela Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras, analisado em seguida.

2.2.3. A Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras - DRGPF (1997)

A DRGPF (1997, p. 3) foi escrita no limiar do segundo milênio, tendo a UNESCO afirmado que a premente “necessidade de estabelecer novos vínculos equitativos e globais de parceria e solidariedade intrageracional⁷⁴ (sic) e promover a solidariedade entre as gerações com vistas à perpetuação da humanidade”, clamava por uma declaração abrangente, imbuída do espírito de restaurar os laços de cooperação internacional e evitar os flagelos da guerra. A parte introdutória do documento tem um viés moral, que busca ser um farol da preservação

⁷⁴ O dicionário Aurélio entende como correta a grafia intergeracional e não intrageracional, como utilizada no documento.

socioambiental mundial, reiterando todos os pontos centrais dos principais tratados elaborados pela ONU/UNESCO nos seus primeiros 50 anos.

O art. 1º aborda a questão da salvaguarda plena das necessidades e interesses das gerações presentes e futuras, costurando com o art. 2º uma dimensão de “plena liberdade de escolha com relação a seu sistema político, econômico e social e sejam capazes de preservar sua diversidade cultural e religiosa”. A ênfase a cultura já vem desde a abertura da convenção e será retomada em artigos próprios (7º e 8º). O interregno (3º a 6º) é compreendido com medidas de preservação da vida na Terra⁷⁵, do meio ambiente e da humanidade, estatuinto a primazia de um desenvolvimento sustentável (art. 5º), onde “as gerações presentes devem considerar possíveis consequências para as gerações futuras de grandes projetos, antes de esses serem executados”.

O desenvolvimento deve dar-se a partir da educação e abrangerá as garantias e condições socioeconômicas “equitativo, sustentável e universal das gerações futuras, tanto na sua dimensão individual quanto coletiva, particularmente por meio da utilização justa e prudente dos recursos disponíveis, a fim de combater a pobreza” (UNESCO, 1997, art. 10), selando o compromisso intergeracional.

O tema do desenvolvimento sustentável é transversal e latente quando se pensa na cultura de maneira pluriforme, não unidirecional, como começa a se esboçar nas definições internacionais dos temas. O art. 7º vai nessa linha de ampliação, estatuinto que:

Com o devido respeito aos direitos humanos e às liberdades fundamentais, as gerações presentes devem atentar para a preservação da diversidade cultural da humanidade. As gerações presentes têm a responsabilidade de identificar, proteger e salvaguardar o patrimônio cultural material e imaterial e de transmitir esse patrimônio comum às gerações futuras (UNESCO, 1997).

A definição dada pela UNESCO no DRGPF, um quarto de século após o CPPC, se mostra mais abrangente, trazendo inclusive menção expressa ao patrimônio cultural imaterial, praticamente inexistente até então. Aborda a questão de o patrimônio ser um bem comum (que todos podem fazer uso, como reiterado no art. 8º, os vivos e os que estão por nascer, desde que

⁷⁵ Art. 4º: As gerações presentes têm a responsabilidade de transmitir às gerações futuras um planeta que não esteja danificado de forma irreversível pela atividade humana. Cada geração que herdar o planeta Terra temporariamente deve atentar para o uso racional dos recursos naturais e assegurar que a vida não seja prejudicada por modificações prejudiciais aos ecossistemas e que o progresso científico e tecnológico em todos os campos não prejudique a vida na Terra.

aqueles não comprometam a sua utilização para estes) e diverso, abandonando a questão da excepcionalidade e da matriz puramente material e histórica dos bens (imóveis, em regra).

Como macro princípios, a Declaração aborda a busca pela paz (tema central dos tratados internacionais da ONU, sempre, em alguma medida, reiterado nos dispositivos) e a necessidade de cooperação internacional para a sua transformação em realidade.

2.2.4. Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural - DUDC (2001)

Na mesma linha do DRGPF, o documento que abre o novo milênio cultural na UNESCO é a Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural - DUDC. Quiçá seja esse o documento mais abrangente sobre identidade e diversidade cultural da ordem internacional, reestabelecendo e ampliando todos os documentos criados no século XX.

A declaração inicia (art. 1º) por estatuir que a diversidade cultural é, ela mesma, como valor imanente *per se*, patrimônio comum da humanidade, dando lastro a ampla concepção do termo hoje adotada. Situa a cultura em seu aspecto temporal-espacial, sendo “fonte intercâmbios, de inovação e de criatividade”, tão necessária para o gênero humano como a diversidade biológica é para a natureza. Sedimenta a noção de que a cultura deve ser reconhecida e consolidada não apenas para as gerações presentes, mas também para as futuras – tratando, em igual medida, o *oikos* (do grego “casa”) natural e cultural, e sua necessidade de reintegração (LOTUFO, 2011).

A DUDC trata da paz, agora encarada como fim último da diversidade cultural (ONU, 2001, art. 2º):

Nas nossas sociedades cada vez mais diversificadas, torna-se indispensável garantir a interação harmoniosa e a vontade de viver em conjunto de pessoas e grupos com identidades culturais plurais, variadas e dinâmicas. As políticas que favorecem a inclusão e a participação de todos os cidadãos garantem a coesão social, a vitalidade da sociedade civil e a paz. Definido desta forma, o pluralismo cultural constitui a resposta política à realidade da diversidade cultural. Inseparável de um contexto democrático, o pluralismo cultural é propício aos intercâmbios culturais e ao desenvolvimento das capacidades criadoras que nutrem a vida pública.

Faz a costura entre cultura e desenvolvimento, trazendo o termo não apenas em seu paradigma de crescimento econômico e sim como “meio de acesso a uma existência intelectual, efetiva, moral e espiritual satisfatória” (art. 3º). Em seus artigos 4º e 5º, estabelece as amarras entre direitos humanos e diversidade cultural, onde aqueles são os garantes destes, pois a “defesa da diversidade cultural é um imperativo ético, inseparável do respeito pela dignidade

da pessoa humana. Implica o compromisso de respeitar os direitos humanos e as liberdades fundamentais”, sendo os direitos culturais parte integrante dos direitos humanos, os quais são universais, indissociáveis e interdependentes⁷⁶.

Reitera o art. 27 da DUDH e os artigos 13 e 15 do PIDESC, previamente analisados, criando uma visão holística, ampla o suficiente para (tentar) dar cabo da complexidade existente na tensão entre direitos humanos, direitos culturais – como espécie daqueles ou mesmo direitos absolutamente autônomos, contudo, certamente mais amplos do que os direitos ambientais dos quais, na doutrina brasileira, faziam parte inicialmente⁷⁷ - e desenvolvimento (o qual se almeja incluyente, sustentável e sustentado, compartilhando, uma vez mais, a visão de Sachs).

Superada a questão material no plano internacional e tendo os instrumentos tateado a questão da imaterialidade, o próximo passo foi o de alargar esse tema, constituindo uma convenção própria.

2.2.4 Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial – CSPCI (2003)

A CSPCI, que junto da DUDC e da CPDEC (analisada na sequência), formam o escopo geral de trabalho da UNESCO para o século XXI em matéria de direitos culturais, estabelecendo a “profunda interdependência que existe entre o patrimônio cultural imaterial e o patrimônio material cultural e natural” (UNESCO, 2003). A sede internacional caminha para a superação da dicotomia material-imaterial, trabalhando com uma visão unificada do patrimônio, ainda que se conheça, evidentemente, as suas necessárias diferenças fáticas de tratamento.

A trilogia de tratados reconhece os avanços e retrocessos trazidos pelo processo de globalização, no que tange, por um lado, a transformação social e a criação de condições para um “diálogo renovado entre as comunidades”; e, por outro, o recrudescimento da intolerância, que pode acarretar em “graves riscos de deterioração, desaparecimento e destruição do patrimônio cultural imaterial, devido em particular à falta de meios para sua salvaguarda” (UNESCO, 2003), fato agravado pelas precárias condições de vida nos países subdesenvolvidos, onde a proteção e o investimento na esfera cultural são insipientes.

⁷⁶ Características precípuas dos direitos humanos, como aponta Trindade (2000, p. 208).

⁷⁷ Ver, dentre outros, Fiorillo (2017).

Em seu art. 2º, a CSPCI traz a definição mais aceita e abrangente do patrimônio cultural imaterial, sob a ótica do direito internacional que, como estudado no início desse capítulo, acabam por balizar o regramento interno dos países. A convenção estabelece como patrimônio cultural imaterial todas as “práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural” (UNESCO, 2003).

É um patrimônio transmitido de geração em geração, sendo constantemente criado, recriado e ressignificado pelas comunidades e grupos em “função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana” (UNESCO, 2003).

Os jogos, ainda que não nominados, encontram resguardo na convenção por meio da questão dos instrumentos, objetos e artefatos, que dão suporte material e associam o material ao imaterial. Destaca-se a questão de muitos jogos se valerem dos “lugares culturais que lhe são associados” e reconhecidos pelas comunidades. Em muitos casos, um determinado jogo vale-se por completo da roupagem do lugar de sua ambientação em sua concepção, como é o caso de *Tikal*, *México* e *Cuzco*, analisados por Schmidt e Berger (2021) e explorados no capítulo 4 de maneira mais detida devido a sua importância histórica e econômica.

A questão da criatividade – que dará azo ao nascimento da economia criativa – passa a ser um fator fundamental de análise quando se passa a trabalhar o conceito de patrimônio cultural imaterial. O gênio humano, da mesma forma que nas definições técnicas de propriedade intelectual, é conceito chave da definição, uma vez que o que se protege, mesmo imaterialmente, é o que é produzido – em sentido lato – pelo ser humano em sua singularidade e apenas por esse motivo (ou justamente por esse motivo) merece proteção destacada.

Essa manifestação da atividade inventiva humana pode se manifestar em expressões orais – aí incluídos os idiomas – e artísticas; práticas sociais, rituais e atos festivos; conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; técnicas artesanais tradicionais. Nessa definição se pode vislumbrar, uma vez mais, a questão dos jogos, como prática social e, muitas vezes, artesanal de um determinado grupo. A percepção dessa miríade de expressões culturais e formas de sua manifestação concreta levou a criação da última convenção da UNESCO que encerra essa trindade de trabalhos: o CPDEC.

2.2.5 Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais - CPDEC (2005)

Entendido que o patrimônio merece proteção em suas formas e expressões, cultural e natural, tangíveis ou intangíveis, faltava apenas esmiuçar as formas como se efetivaria essa proteção e como esta estaria correlacionada ao desenvolvimento sustentável. A CPDEC tem um conteúdo econômico mais marcante do que as convenções anteriores, trazendo à baila a formação das indústrias culturais e o princípio da complementariedade entre os aspectos econômicos e culturais do desenvolvimento. O binômio economia-cultura passa por uma ressignificação, onde um torna-se o catalisador do outro.

Talvez aqui se possa expandir a visão trazida por Cunha Filho (2018) no início do Capítulo, estatuinto agora que mais cultura gera mais direito que gera mais economia, em qualquer ordem que se leiam os termos. São elos de uma mesma corrente, que se retroalimentam.

Adorno (2002, p. 66), no final dos anos 40 do século passado, vislumbrava essa dualidade paradoxal da cultura como mercadoria, sendo ela “de tal modo sujeita à lei da troca que não é nem mesmo trocável; resolve-se tão cegamente no uso que não é mais possível utilizá-la”. A visão adorniana é bastante pessimista em relação a utilização da cultura como motor do desenvolvimento, pois,

mesmo na indústria cultural, sobrevive a tendência do liberalismo em deixar aberto o caminho para os capazes. Abrir caminho para esses virtuosos é ainda hoje a função do mercado, o qual, noutras esferas, já se mostra amplamente regulado: trata-se de uma liberdade que, já em seus bons tempos, tanto na arte quanto para os tolos em geral, era apenas a de morrer de fome (ADORNO, 2002, p. 24).

Suas críticas permanecem atuais, com Veiga (2010) arguindo que o desenvolvimento sustentável é o grande desafio do século XXI e autores como Vizeu et al (2012) e Lovelock (2016) sustentando a impossibilidade da continuidade da vida na Terra se calcada sob um paradigma desenvolvimentista, do qual a cultura e as indústrias culturais dela decorrentes fazem parte - ainda que, muitas vezes, de maneira involuntária.

A ONU e a UNESCO, construindo seus acordos internacionais nesse cenário incerto, voltam seus esforços para a cooperação entre os países e a construção de um futuro comum, como ficou estabelecido no Relatório Brundtland, de 1987, apresentado na Assembleia Geral do mesmo ano (um contraponto claro a Relatório Meadows, discutido nas considerações iniciais deste capítulo).

No relatório, dividido em três partes e dois anexos, primeiro são tratadas as ameaças que afligem o futuro da humanidade; seguido dos conceitos de desenvolvimento sustentável, equidade e interesses comuns; delineando, por fim, um modelo global de economia sustentável. A parte dois endereça os desafios comuns, focando no crescimento populacional e a insegurança alimentar; biodiversidade; necessidade de energia; a questão industrial – com o mote de como produzir mais com menos; e os percalços da urbanização. Finalizando, na parte três, com reflexões sobre como cuidar do patrimônio comum (na linha posteriormente sintetizada por Ostrom, em 1990, sobre o papel das instituições nas ações coletivas) e a busca humana de um caminho de paz.

Seguindo essa linha de chamado para a ação e a repaginação institucional, o CPDEC é um tratado voltado para as ideias de cultura como desenvolvimento ou desenvolvimento por meio da cultura, parafraseando e buscando suporte teórico na definição de desenvolvimento como liberdade de Amartya Sen (2012). Se o desenvolvimento leva a ampliação das capacidades dos indivíduos e das opções que estes podem ter sobre como levar a boa vida, a cultura passa a ser vista como uma das formas de alcançar essa condição. Não a única, talvez nem a melhor, mas a UNESCO trabalha o conceito interrelacionado com a questão da “necessidade de incorporar a cultura como elemento estratégico das políticas de desenvolvimento nacionais e internacionais” (UNESCO, 2005).

Os jogos, também nesse cenário, podem despontar como uma das possibilidades de utilização da cultura e dos patrimônios protegidos como forma de promover o desenvolvimento ou, ao menos, mitigar os efeitos da apropriação cultural realizada pelos países desenvolvidos. Chamando novamente a discussão de Schmidt e Berger (2011), a situação dos povos originários latino-americanos poderia ser, no mínimo, ressignificada se os autores europeus que se utilizam da sua cultura tivessem que inserir uma contextualização histórico-cultural sobre os povos dos quais derivam seus jogos. Em uma visão ainda mais arrojada, pode-se pensar, inclusive, na necessidade de uma reparação ou de rateio dos lucros auferidos com a patrimonialização dessas culturas, que hoje são estereotipadas em mercadorias de consumo de massa sem qualquer contraprestação.

Ademais, o CPDEC dialoga com o Relatório Brundtland, levando a criação, já aventada no final dos anos 80, primeiro dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio, depois dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, analisados no tópico subsequente. A linha comum destes documentos é a sua ênfase na erradicação da pobreza, a grande limitadora das capacidades humanas, como apontado por Sen (2012).

A cultura, nesse diálogo, “assume formas diversas através do tempo e do espaço, e que esta diversidade se manifesta na originalidade e na pluralidade das identidades, assim como nas expressões culturais dos povos e das sociedades que formam a humanidade” (UNESCO, 2005). O CPDEC reitera a costura tempo-espacial da cultura e a forma como ela, por meio de um processo dialógico, é cria e criadora das multifacetadas identidades humanas. O todo está na parte, assim como a parte está no todo, formando o sistema complexo (LOVELOCK, 2016) e único da individuação.

Quando se entende a miríade de usos da cultura e sua importância no desenvolvimento individual e nacional (todo na parte, parte no todo), se passa a entender as críticas de Adorno (2002) e Canclini (2013) acerca da utilização industrial e massificada de algo tão vasto e precioso. Essa percepção é sopesada no corpo do CPDEC em seus “Considerandos”, onde se mostra

convencida de que as atividades, bens e serviços culturais possuem dupla natureza, tanto econômica quanto cultural, uma vez que são portadores de identidades, valores e significados, não devendo, portanto, ser tratados como se tivessem valor meramente comercial (UNESCO, 2005).

Há uma preocupação dos redatores da UNESCO de tentar trilhar o caminho do meio na questão cultural, a fim de evitar os reducionismos de cultura como mercadoria ou a vedação completa de sua utilização para – (in)justificados – fins econômicos. Tão relevante é essa discussão no corpo normativo internacional que o ponto 5 (cinco) do CPDEC cria o “princípio da complementaridade dos aspectos econômicos e culturais do desenvolvimento”, entendendo que a cultura é “um dos motores fundamentais do desenvolvimento, os aspectos culturais deste são tão importantes quanto os seus aspectos econômicos, e os indivíduos e povos têm o direito fundamental de dele participarem e se beneficiarem” (UNESCO, 2005). A cultura, nesse sentido, parece pertencer aos indivíduos e povos que a compõem, tendo estes o direito fundamental de partilhar de seus benefícios, diretos e indiretos.

O princípio da complementariedade (ponto 5) deve ser lido em conjunto com o princípio do desenvolvimento sustentável (ponto 6), que elaboram uma definição ampla da diversidade cultural, portadora de “grande riqueza para os indivíduos e as sociedades. A proteção, promoção e manutenção da diversidade cultural é condição essencial para o desenvolvimento sustentável em benefício das gerações atuais e futuras” (UNESCO, 2005).

Quatro definições trazidas no corpo do CPDEC são importantes para entender a construção do panorama jurídico da temática da cultura no plano internacional (uma vez que, em um segundo momento, eles são também adotados pelas legislações internas dos países

signatários - ou com a nacionalização do próprio tratado ou servindo de guia para a produção de leis internas, que naturalmente buscam inspiração no plano externo para tentarem definir termos complexos):

- a) Conteúdo cultural, que se refere ao caráter simbólico, dimensão artística e valores culturais que têm por origem ou expressam identidades culturais;
- b) Expressões culturais, que resultam da criatividade de indivíduos, grupos e sociedades e que possuem conteúdo cultural (aqui já começa a se delinear a questão da economia criativa, que não se confunde de maneira plena com a definição de indústria cultural, pela valoração que confere ao gênio humano como parte central da análise);
- c) Atividades, bens e serviços culturais, que incorporam ou transmitem expressões culturais, independentemente do valor comercial que possam ter. As atividades culturais podem ser um fim em si mesmas, ou contribuir para a produção de bens e serviços culturais;
- d) Indústrias culturais, que produzem e distribuem bens e serviços culturais.

Essas definições serão importantes no entrecruzamento deste e do próximo capítulo, onde se busca construir uma unidade semântica em relação aos diferentes termos utilizados nos tratados internacionais e na legislação brasileira. Ao utilizar de termos como direito fundamental e condição essencial, associados a ideia de preservação e utilização da cultura em benefício dos presentes e futuras gerações, o CPDEC cria um arcabouço jurídico expressivo no cenário internacional, que influenciou decisivamente os ODS e a legislação interna brasileira, como se verá.

Todavia, antes de avançar, uma breve consideração sobre a questão da preservação do patrimônio imaterial e das formas de expressão cultural se faz necessária, pela sua atualidade e pertinência temática: a indicação do Festival Internacional dos Jogos de Rua (TOCATI, 2021), sediado na Universidade de Verona (Itália), hoje em sua 18ª edição, para o Registro de Boas Práticas para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, liderado pelo Centro da Herança Cultural Intangível (*Intangible Cultural Heritage*) da UNESCO. O órgão foi criado a partir da percepção das necessidades especiais de proteção do patrimônio imaterial e da vastidão das expressões culturais, estatuídas nos últimos dois tratados estudados.

O festival foi submetido pela Itália a secretaria da UNESCO em Paris em 2020 a fim de tornar-se a terceira iniciativa mundial registrada como boa prática de salvaguarda do patrimônio cultural imaterial. O Museu Vivo do Fandango, dedicado a tradicional dança ibérica, e a

Educação e Treinamento no Batik indonésio⁷⁸, são as duas primeiras iniciativas já aprovadas nesse contexto (UNESCO, 2021).

O *Tocati* é um programa multinacional promovido pela Itália, Bélgica, Chipre, Croácia e França, para a preservação de jogos e esportes tradicionais, como xadrez e *backgammon*, na primeira categoria, e *palota* e *schida*, na segunda. Ele é composto de um panorama multitemático de atividades ao ar livre, que envolvem desde o ensino de jogos de tabuleiro em meio a natureza; passando por apresentações de músicas e danças folclóricas; confecção de jogos artesanais em madeira; o Fórum Italiano de Cultura Lúdica; com a presença de diversas escolas e universidades da região, montando uma programação educativa para todas as idades, além da divulgação gastronômica italiana. Os eventos sempre acontecem em três dias, de sexta a domingo, tendo sido sua última edição, de setembro de 2020, adiada por conta da situação italiana durante a pandemia da COVID-19.

Interessante ressaltar também o mote do evento, que busca ser “a comunidade das comunidades”, comprometida com o presente e o futuro, bastante alinhado com a própria redação dos tratados da UNESCO. Uma iniciativa desse porte, de quase duas décadas, envolvendo cinco países, valendo-se dos instrumentos normativos abertos internacionalmente há pouquíssimo tempo, versar justamente sobre a proteção dos jogos, reforça a relevância do tema para as questões patrimoniais. Não apenas a UNESCO está considerando seriamente elencar a iniciativa como uma referência em boas práticas e relevância cultural, como cinco estados europeus, mesmo em meio a pandemia da COVID-19, entendem que a proteção dos jogos é um tema a ser mantido em suas pautas internacionais.

O jogo delineado no início, dos avanços e retrocessos da *soft law vs hard law*, ganha concretude com iniciativas desse porte. São atores internacionais e a academia, intermediados pela Universidade de Verona, valendo-se dos instrumentos legais dispersos nos tratados da UNESCO para conseguirem uma declaração de proteção para seus patrimônios materiais e imateriais. Caso o evento seja definitivamente cancelado, ele será, possivelmente, a primeira iniciativa em todo o mundo a patrimonializar uma iniciativa voltada aos jogos e, em última análise, os próprios jogos que serão ali demonstrados e ensinados. É algo certamente inovador para a temática e, independentemente de seu resultado, parece apontar para a possibilidade real

⁷⁸ Os batik indonésios são têxteis artesanais tradicionais resistentes a corantes, ricos em valores culturais intangíveis, passados de geração em geração na ilha de Java (UNESCO, 2021).

da utilização do trinômio direito-economia-jogos para o desenvolvimento regional, uma vez que não são desprezíveis os aportes econômicos e o influxo turístico desse tipo de iniciativa.

2.2.6. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (2015) e a ausência da cultura nos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio – ODM

Em paralelo a DUDC (2001), a CSPCI (2003) e CPDEC (2005), a ONU construía com todos os seus estados-membros uma macro iniciativa global, intitulada Objetivos de Desenvolvimento do Milênio⁷⁹. Entre os dias 6 e 8 de setembro de 2000, na cidade de Nova Iorque, representantes de 191 países, reuniram-se para a maior reunião internacional da história mundial. Ali foi aprovada a Declaração do Milênio das Nações Unidas, depois de meses de negociações e diversos Fóruns Regionais, onde milhares de pessoas puderam ser ouvidas. A Declaração deu toda uma nova roupagem e significado a Organização das Nações Unidas (ONU), que pelos próximos 15 anos (2000-2015) passou a monitorar, incentivar e auxiliar, nas mais diversas formas (desde o envio de alimentos e fundos, passando pela constituição de braços internacionais de seus escritórios dentro dos próprios países membros), o cumprimento dos oito objetivos definidos na Declaração.

O primeiro ponto abordado pela Declaração é a questão da globalização e a preocupação de que esta “venha a ser uma força positiva para todos os povos do mundo, uma vez que, se é certo que a globalização oferece grandes possibilidades, atualmente os seus benefícios, assim como os seus custos, são distribuídos de forma muito desigual”, reconhecendo que “os países em desenvolvimento e os países com economias em transição enfrentam sérias dificuldades para fazer frente a este problema fundamental” (ONU, 2000, p.2), como foi - e ainda é - a situação brasileira (SANTOS, 2000). Os signatários consideraram que somente “através de esforços amplos e sustentados para criar um futuro comum, baseado na nossa condição humana comum, em toda a sua diversidade, pode a globalização ser completamente equitativa e favorecer a inclusão”, permitindo ao ser humano o alcance de sua eterna busca por condições melhores e mais dignas (SCHMIDT E REINERT, 2015, p. 207).

Advém desta constatação dos múltiplos efeitos da globalização a necessidade da criação de programas internos que propiciem uma maior equalização da renda e do amparo aos mais

⁷⁹ Trecho adaptado do artigo “Breve análise da política pública conhecida como Bolsa Família e os Objetivos do Milênio da ONU”, publicado pelo autor no XXIV Encontro Nacional do CONPEDI, em 2015.

necessitados, levando-se em consideração que a globalização gera ganhadores e perdedores, ou os países “ricos com pessoas pobres”, como afirma Stiglitz (2007). Esse é, em grande medida, o cenário da apropriação dos bens e das indústrias culturais, que, por vezes, geram riqueza apenas para um seleto grupo, que sabe como explorar esse específico patrimônio, deixando a míngua seus reais titulares.

A Declaração reitera os princípios que devem reger as relações internacionais contemporâneas: liberdade, igualdade, solidariedade - os problemas mundiais devem ser enfrentados de modo conjunto e “os que sofrem, ou os que beneficiam menos, merecem a ajuda dos que se beneficiam mais” (ONU, 2000, p. 3) - tolerância, respeito pela natureza e responsabilidade comum.

Retomando as reflexões iniciais deste capítulo, percebe-se que a opção de confecção de uma declaração (*soft law*, utilizando a definição de Mendonça, 2012, p. 81) e não de um tratado (acordo internacional juridicamente obrigatório e vinculante, *pacta sunt servanda*, nas palavras de Piovesan, 2009, p. 43) foi claramente no sentido de angariar o maior número possível de ratificações, dando visibilidade e projeção internacional a esse plano de trabalho conjunto da ONU, que buscou reavivar o conceito de sociedade internacional⁸⁰ (MIALHE, 2008).

A Corte Interamericana de Direitos Humanos, em julgados recentes, arrimada na jurisprudência de outras cortes internacionais (especialmente a Corte Europeia de Direitos Humanos), tem “convertido instrumentos internacionais quase legais [*soft law*] em instrumentos vinculantes regionais [*hard law*]” (KILLANDER, 2010, p. 157), borrando as distinções tradicionalmente feitas entre os tipos de instrumento, a fim de alargar o escopo de proteção dos Direitos Humanos, conforme exemplificam Schmidt e Lapa (2014) no caso do Tribunal de Justiça de Santa Catarina. Por isso, os Objetivos do Milênio não podem ser - e não foram - vistos apenas como recomendações genéricas, levando países como o Brasil a pesados investimentos sociais para seu cumprimento.

No Brasil coube ao PNUD – Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (representante da ONU no país desde a década de 60) a coordenação e mapeamento dos

⁸⁰ Para Mialhe (2008, p. 206) “a sociedade internacional pode ser compreendida como um “grupo de comunidades políticas independentes” que, longe de formarem um sistema de comportamento único, buscam por meio do “[...] diálogo e do consenso de regras e instituições”, organizar “[...] suas relações, tendo em vista o interesse que os ligam em torno de certos acordos, pactos e princípios” na busca de seus interesses comuns. Diferencia-se da comunidade internacional que “constitui uma unidade natural e espontânea, enquanto a sociedade se apresenta como uma unidade de certa forma artificial”. Na comunidade prevalecem os “valores convergentes, éticos, comuns; na sociedade, valores divergentes, primando a legislação, a convenção, o normatizado”.

Objetivos, bem como a confecção dos relatórios setoriais, feitos no Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil⁸¹. Coube a ele também a apresentação de maneira sucinta dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e seus indicadores:

Figura 7 - Objetivos de desenvolvimento do milênio, 2000.



Fonte: ONU, 2000.

O Brasil, apesar de todos os percalços dos anos 90 e 2000 (especialmente na área macroeconômica, como aponta Pereira, 2015, com os reflexos dos grandes arrochos econômico-financeiros da década de 80 e a estabilização do Plano Real, seguida do neodesenvolvimentismo dos anos Lula), apresentou resultados substanciais em direção ao cumprimento dos Objetivos estabelecidos. Tal assertiva sopesa a deficiência intrínseca dos próprios Objetivos, que não foram pensados como a panaceia de todos os problemas mundiais, mas sim como uma diretriz a ser perseguida pelos países signatários. Como lembra Piovesan (2015, p. 10), “o risco do constrangimento político e moral do Estado violador (*the power of embarrassment / the power of shame*) no fórum da opinião pública internacional pode servir como significativo fator para a proteção [e ampliação] dos direitos humanos”. Ao enfrentar a publicidade de violações ou do não-cumprimento dos acordos internacionais livremente assumidos no alto de sua soberania, os Estados veem-se forçados a justificar suas práticas ou buscar melhorar suas condições internas gerais.

Os Objetivos foram amplos e englobaram diversas matizes do desenvolvimento humano, fundindo aspectos de saúde, educação, erradicação da fome, redistribuição de renda e

⁸¹ Disponível para consulta gratuitamente na internet: PNUD. Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil. Disponível em: <<http://www.atlasbrasil.org.br/2013/>>. Acesso em: 5 fev, 2015.

cooperação internacional em metas objetivas e mensuráveis, sendo uma forma clara de resumir a declaração e seus princípios em algo realizável. Por esse motivo, parece ser inescusável a ausência de uma análise e meta relativa ao desenvolvimento e difusão da cultura no mundo. Os ODM optaram por ignorar a questão cultural global, focando somente nos aspectos básicos do desenvolvimento humano, perdendo a oportunidade de propor uma ampliação das discussões relativas a (des)apropriação cultural e proteção nacional e internacional dos patrimônios mundiais. A existência de discussões e criação de tratados paralelos aos ODM não desfaz a necessidade da crítica, uma vez que relegou a cultura aos bastidores dos debates mundiais.

A situação da cultura foi parcialmente remediada com a criação dos atuais Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, que vieram a suceder aos ODM, pois, como se vê na figura 8, ela não aparece em destaque na constituição dos planos de trabalho:

Figura 8 - Objetivos de desenvolvimento sustentável, 2015



Fonte: ONU, 2015.

A cultura, apesar de não nominada no mural dos ODS, aparece de maneira textual junto ao ODS de número 11 - criação de cidades e comunidades sustentáveis. O site da UNESCO divulgou a matéria “Cultura: no coração dos ODS”, reposicionando a questão cultural, depois da sua criticada ausência dentro da lógica dos ODM, onde confirma a aparição do tema da cultura pela primeira vez na agenda internacional de desenvolvimento e afirma ser este “um reconhecimento sem paralelo” (UNESCO, 2020, p. 2).

A salvaguarda e a promoção da cultura são fins em si mesmos e, simultaneamente, estão aptos a contribuir de forma direta e indireta para outros ODS. De maneira direta por meio de “cidades seguras e sustentáveis, trabalho decente e crescimento econômico, redução das desigualdades, meio ambiente, promoção da igualdade de gênero, e sociedades pacíficas e inclusivas” (UNESCO, 2020, p. 3). Em sua forma indireta nas implementações culturalmente conscientes e efetivas dos objetivos de desenvolvimento proposto pelo programa.

Os ODS, na visão da UNESCO, consagraram uma mudança conceitual no pensamento sobre desenvolvimento – acatando as ideias de sustentabilidade, inclusividade, equidade, baseados em abordagens criativas e não-lineares. Os ODS arrimam-se no tripé econômico, social e ambiental, podendo a cultura e a criatividade contribuir de maneira transversal nesse sustentáculo. *Vis a vis*, as dimensões econômica, social e ambiental do desenvolvimento contribuem para a salvaguarda do patrimônio cultural e o estímulo dos setores criativos.

Analisando-se os ODS de maneira mais aprofundada, o ODS 11, na Meta 11.4, clama por “fortalecer esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo” (ONU, 2015). Essa inclusão foi elaborada anteriormente a versão final dos ODS, pela Declaração de Hangzhou, de 2013, que foi nomeada “Inserindo a cultura no coração das políticas de desenvolvimento sustentável” (UNESCO, 2013, tradução livre do autor). A declaração visa integrar a cultura em todas as formas de políticas públicas e programas de desenvolvimento mundiais; mobilizar a cultura e o entendimento mútuo em busca da promoção da paz e da reconciliação, a partir de atividades que possam promover a dignidade e normalidade das diversas identidades; ampliar a participação ativa e livre das pessoas e mobilizadores culturais e artistas, com intuito de forjar ambientes mais inclusivos e equânimes.

Especial ênfase é dada a questão de a cultura ser encarada como capital humano (conhecimento) e recurso à disposição para a mobilização individual e comunitária a fim de reduzir as desigualdades e promover a cooperação:

A capacidade da cultura para fornecer oportunidades de empregos e renda deve ser aprimorada, visando em particular as mulheres, meninas, minorias e jovens. Todo o potencial das indústrias criativas e da diversidade cultural para a inovação e criatividade deve ser aproveitado, especialmente através da promoção de pequenas e médias empresas e do comércio e investimentos baseados em materiais e recursos que são renováveis, ambientalmente sustentáveis, disponíveis localmente e acessíveis a todos os grupos da sociedade, bem como pelo respeito aos direitos de propriedade intelectual. O desenvolvimento econômico inclusivo também deve ser alcançado por meio de atividades voltadas para a proteção, salvaguarda e promoção sustentável do patrimônio. Atenção especial deve ser dada ao apoio das indústrias de turismo e lazer responsáveis, culturalmente conscientes, inclusivas e sustentáveis que contribuam para o desenvolvimento socioeconômico das comunidades anfitriãs, promovam intercâmbios culturais e gerem recursos para a

salvaguarda do patrimônio tangível e intangível (UNESCO, 2013, tradução livre)⁸².

Os ODS, divididos em 17 eixos, em um primeiro momento parecem um mosaico de difícil visualização. Contudo, unificam uma Agenda Mundial para o Desenvolvimento, amarrada pela cultura (ODS 11), pela transformação das cidades e pela visão sistêmica de desenvolvimento sustentável (ODS 17). A Agenda dos ODS visa transformar as cidades – onde já vive mais da metade da população humana – apresentando uma visão global sobre a salvaguarda, a conservação e a gestão do patrimônio urbano, assim como a promoção de indústrias culturais e criativas (ODS 9 – indústria, inovação e infraestrutura). O trinômio cultura, desenvolvimento e patrimônios sai fortalecido dessa nova roupagem, resumida no relatório “Cultura – o futuro urbano: informe mundial sobre a cultura para o desenvolvimento urbano sustentável” (UNESCO, 2017).

A UNESCO asseverou, no relatório supracitado, que o turismo cultural correspondente a mais de 40% de todas as receitas mundiais auferidas com turismo. Situação semelhante talvez seja encontrada em relação aos jogos patrimoniais dentro do setor geral de jogos, dada a quantidade expressiva de títulos, autores de renome e grandes editoras que tem investido no segmento. Maiores considerações serão tecidas no capítulo 4, ao se abordarem os principais jogos patrimoniais e sua relevância no mercado de jogos.

Na mesma linha de raciocínio e ainda fazendo o paralelo jogos e turismo, este tem, na forma do ODS 8, Meta 8.9, a função de promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, criando empregos plenos e produtivos e trabalho digno para todas e todos. Essa meta já é aceita mundialmente, afirmando a UNESCO (2013, p. 7) que o “patrimônio cultural que é administrado de forma cuidadosa atrai investimentos no turismo de uma forma sustentável, envolvendo as comunidades locais sem causar danos às áreas do

⁸² Texto original em inglês: “The capabilities of culture to provide opportunities for jobs and incomes should be enhanced, targeting women, girls, minorities and youth. The full potential of creative industries and cultural diversity for innovation and creativity should be harnessed, especially by promoting small and medium-sized enterprises, and trade and investments that are based on materials and resources that are renewable, environmentally sustainable, locally available, and accessible to all groups within society, as well as by respecting intellectual property rights. Inclusive economic development should also be achieved through activities focused on sustainably protecting, safeguarding, and promoting heritage. Special attention should be given to supporting responsible, culturally aware, inclusive, and sustainable tourism and leisure industries that contribute to the socioeconomic development of host communities, promote cross-cultural exchanges, and generate resources for the safeguarding of tangible and intangible heritage”.

patrimônio”. Ao se espalhar o silogismo para as demais áreas da cultura, pode-se concluir, *a fortiori*, que a economia criativa e os jogos teriam potências semelhantes.

Os ODS podem ainda ser lidos sob a ótica da diversidade e igualdade de gênero (ODS 5 – alcançar igualdade de gênero e empoderar as mulheres e meninas), uma vez que as indústrias criativas e a “infraestrutura cultural são recursos valiosos para produzir meios de subsistência. Isso é especialmente verdade em países em desenvolvimento que apresentam uma ampla gama de indústrias criativas” (UNESCO, 2013, sem página). Além disso, de acordo com dados da PNAD 2019 (IBGE, 2019), uma porcentagem significativa de pessoas empregadas em atividades do setor de cultura é composta por mulheres, um dos poucos segmentos em que elas são majoritárias (50,5% no setor cultural, contra 42,7% no mercado de trabalho como um todo), sem, contudo, remuneração equivalente (rendimento médio de R\$ 1.805,00, contra R\$2.586,00 dos homens, em uma diferença bruta de R\$781,00 ou aproximadamente 30%).

O rendimento médio mensal real do trabalho em atividades culturais foi estimado em R\$ 2.193,00 em 2018, acima dos rendimentos recebidos pela população ocupada no total das atividades produtivas, de R\$ 2.163,00 no mesmo ano, o que demonstra a relevância do setor cultural para produzir empregos de maior valor agregado e com carteira assinada (54,8% do total no setor cultural), a despeito das descontinuidades observadas nos últimos anos (IBGE, 2021c).

Apesar da sua importância econômica, a participação do gasto em cultura no total de gastos públicos consolidados das três esferas de governo atinge somente 0,21% (aproximadamente 0,07% pela União; 0,28% nos Estados e 0,79% nos municípios) dos investimentos realizados pelo Brasil.

O ODS 5 está ligado ao ODS 8, que busca fortalecer o comércio de bens e serviços culturais para impulsionar os mercados locais e nacionais, ampliando as oportunidades de emprego em trabalhos decentes (como visto anteriormente) e a produção local. A questão da produção local é tratada no ODS 10, que visa reduzir as desigualdades dentro e entre os países e no ODS 12 – consumo e produção responsáveis.

A cultura é novamente tratada de maneira específica na Meta 4.7, do ODS 4 - educação, que protesta por um processo educacional que promova uma cultura de paz (ODS 16), lastreado na valorização da diversidade cultural e na contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável. “Eventos recentes também demonstraram a importância de se proteger a cultura, a diversidade cultural e a coesão social em situações de conflito armado” (UNESCO, 2013), o que gerou uma resolução temática no Conselho de Segurança da ONU – Resolução 2.347 de

março de 2017, que tem foco no patrimônio cultural e nos danos a ele causados por grupos terroristas e guerras – antevendo conflitos como o que hoje assola a Ucrânia.

Os demais ODS (ODS 1 – erradicação da pobreza; ODS 2 – fome zero e agricultura sustentável; ODS 3 – saúde e bem-estar; ODS 6 – água potável e saneamento; ODS 7 – energia limpa e acessível; ODS 13 – ação contra a mudança global do clima; ODS 14 – vida na água e por fim ODS 15 – vida terrestre) ainda que não tratem especificamente da questão da cultura – motivo também pelo qual não fez sentido uma leitura dos dispositivos em ordem crescente, do ODS 1 ao ODS 17 - certamente podem ser (re)interpretados a partir do paradigma cultural e socioambiental. Essa afirmação visa, inclusive, fazer coro as críticas feitas pela UNESCO em relação ao não reconhecimento adequado da contribuição da cultura na implementação da Agenda 2030 (sendo este o ano de apresentação dos relatórios finais sobre os resultados da perseguição dos ODS pelos países signatários).

Segundo a UNESCO (2013, p. 3),

o papel exato e o impacto da cultura no desenvolvimento sustentável precisa ser estudados e operacionalizados sistematicamente. Na medida em que a implementação dos ODS avança, mais trabalho é necessário para construir uma base de evidência sistemática e mensurável das contribuições da cultura para o desenvolvimento sustentável.

O papel da cultura no desenvolvimento brasileiro também requer mais atenção e estudos, o que se passa a fazer, ainda que de maneira breve, no início do próximo capítulo, referente ao desenvolvimento das noções de cultura na legislação do Brasil, a partir da Constituição de 1988 e sua abertura internacional para os tratados internacionais de direitos humanos. Uma vez superada a questão jurídica, o Capítulo 3 abordará de maneira mais específica a questão da economia criativa e dos jogos patrimoniais, abrindo caminho para um estudo detalhado sobre os títulos que se enquadrem na categoria criada e tenham sido lançados no país, no Capítulo 4, que fecha a tese.

3 OS JOGOS NO DIREITO E NA ECONOMIA BRASILEIRA: DA CRIATIVIDADE AOS JOGOS PATRIMONIAIS

Vencida, no capítulo anterior, a trajetória da legislação internacional referente a cultura e a proteção do patrimônio cultural mundial, material e imaterial, e a ativa participação da UNESCO, dentro do sistema ONU, em sua elaboração e cumprimento, com destacada ênfase aos tratados criados na aurora do século XXI, passa-se agora a uma abordagem nacional da problemática, analisando-se a forma como a legislação brasileira incorporou os debates internacionais estudados, para, na sequência, analisar a situação da economia criativa dentro da esfera da economia do patrimônio, chegando ao detalhamento dos jogos patrimoniais em espécie.

3.1. O DESENVOLVIMENTO DAS NOÇÕES DE CULTURA NA LEGISLAÇÃO NACIONAL

Como alerta inicial, cumpre frisar que não se desconhece a extensa legislação concebida anteriormente a CRFB/88, fruto do hercúleo trabalho desenvolvido pelo IPHAN no século XX (CHUVA E NOGUEIRA, 2012) e em diversos ordenamentos jurídicos ainda no século XIX (SOARES, 2009). Entretanto, escapa do objetivo delineado para a tese revisar a análise já previamente realizada por outros autores nessa linha. Propõe-se por manter o enfoque no objetivo específico de jogar novas luzes na restrita seara do desenvolvimento do conceito de cultura no ordenamento internacional recente – intentado no Capítulo 2, sem qualquer pretensão de exaustão – e agora suas contemporâneas repercussões nacionais, uma vez que a Constituição, apesar dos seus mais de 30 anos, serve de arrimo fresco para a ressignificação da cultura e da indústria cultural no país.

3.1.1 Constituição da República Federativa Brasileira (1988)

No ordenamento jurídico interno, a Constituição reservou dentro do Título VIII - Da Ordem Social, Capítulo III - Da educação, cultura e desporto, a seção II – Da cultura, para tratar detalhadamente desse amplo direito fundamental. Devido a sua importância para a construção dos conceitos elaborados nesse capítulo, optou-se pela transcrição literal dos artigos 215 e 216:

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais.

§ 1º O Estado protegerá as manifestações das culturas populares, indígenas e afro-brasileiras, e das de outros grupos participantes do processo civilizatório nacional. (...)

§ 3º A lei estabelecerá o Plano Nacional de Cultura, de duração plurianual, visando ao desenvolvimento cultural do País e à integração das ações do poder público que conduzem à:

- I - defesa e valorização do patrimônio cultural brasileiro;
- II - produção, promoção e difusão de bens culturais
- III - formação de pessoal qualificado para a gestão da cultura em suas múltiplas dimensões;
- IV - democratização do acesso aos bens de cultura;
- V - valorização da diversidade étnica e regional.

Nessa toada, define a cultura e o patrimônio cultural brasileiro como:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

§ 1º O Poder Público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação. (...)

§ 3º A lei estabelecerá incentivos para a produção e o conhecimento de bens e valores culturais. (...)

§ 6º É facultado aos Estados e ao Distrito Federal vincular a fundo estadual de fomento à cultura até cinco décimos por cento de sua receita tributária líquida, para o financiamento de programas e projetos culturais.

Cinco pontos trazidos pelos artigos da Constituição merecem uma análise mais detalhada:

- a) Em primeiro lugar, é garantido a todos os cidadãos não somente o pleno exercício cultural e acesso às fontes da cultura nacional, mas também o apoio e incentivo do Estado na valorização e difusão das manifestações culturais. O Estado tem muito mais do que uma obrigação de abstenção de proibição às práticas culturais (direito negativo a cultura, ou seja, de livre exercício): tem o dever constitucional de apoio e incentivo,

inclusive provendo os recursos materiais e financeiros para a difusão e proteção da cultura nacional (direito positivo a cultura), com especial ênfase a cultura popular e tradicional;

- b) Note-se que os artigos tratam de manifestações culturais, dando assim definição ampla ao conceito de cultura, fugindo da antiga construção de uma cultura ou identidade cultural nacional una e monolítica;
- c) O adjetivo utilizado para definir o escopo da garantia ao exercício cultural – pleno – não dá margens a restrições arbitrárias: pleno é o direito exercido de maneira completa, inteira;
- d) Na vertente positiva e objetiva, estabelece o Plano Nacional de Cultura – PNC (tópico 3.1.2), de viés desenvolvimentista e integrativo. Trata-se da criação de uma política pública de larga escala para a produção, promoção e difusão de bens culturais;
- e) Parece superada a questão do patrimônio material ou imaterial, uma vez que o atual conceito abarca ambos, trazendo um extenso rol dos elementos que merecem a proteção legal, bastando que possuam referência a identidade, ação e memória dos diferentes grupos que compõe a sociedade brasileira: as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

A cultura não pode mais ser encarada como utopia, direito programático a ser realizado em um futuro que pode nunca chegar. É direito pleno e exigível, inclusive pela via judicial, a qualquer cidadão que queira tomar parte, proteger ou ampliar as manifestações culturais brasileiras.

Ademais, ao se contrastar os documentos internacionais e o ordenamento jurídico interno, resta clara a percepção de que, ao menos na esfera constitucional-legislativa, caminha bem o Brasil na proteção dos direitos e garantias culturais, inclusive com a existência de dotação específica, em sede constitucional, para a sua manutenção. É evidente que, na concretude prática do orçamento federal, existirão discrepâncias entre o previsto e o realizado. Todavia, ao menos de um ponto de vista jurídico, existem sólidas bases para o reclamo social desses direitos, ênfase dada ao PNC, sua expressão mais concreta, que se passa a analisar.

3.1.2 Plano Nacional de Cultura – PNC (2010)

O atual PNC foi estabelecido pela Lei federal número 12.343 de 2 dezembro de 2010 e está a cargo do Ministério do Turismo / Secretaria Especial da Cultura, antigo Ministério da Cultura – MINC. Com as diretrizes constitucionais de defesa e valorização do patrimônio cultural brasileiro, democratização do acesso aos bens culturais e enfoque na valorização da diversidade étnica e regional, o PNC tenta colocar em diálogo uma série de atores (Poder Público, profissionais culturais, pesquisadores, produtores, consumidores, etc.) envolvidos na dinâmica cultural (art. 1º, inciso XI, “colaboração entre agentes públicos e privados para o desenvolvimento da economia da cultura”), lutando sempre contra um orçamento em declínio, uma vez que aos Estados e ao Distrito Federal é apenas facultativo a vinculação de dotação orçamentária para fins culturais (CRFB/88, art. 216, parágrafo 6º).

Trata-se de um plano plurianual, com vigência prevista de 12 anos, com o escopo legal de promover a valorização da cultura como vetor do desenvolvimento sustentável (art. 1º, inciso VII). Essa questão, difundida pelos documentos da ONU / UNESCO analisados no Capítulo 2, foi abraçada pelo Brasil. O art. 2º, inciso IX, trata especificamente da necessidade de desenvolver a “economia da cultura, o mercado interno, o consumo cultural e a exportação de bens, serviços e conteúdos culturais”, com fito a universalização (inciso V) da cultura no país.

Nesse desiderato, a articulação público-privada merece destaque, bem como os financiamentos obrigatórios e opcionais dos entes federados, uma vez que, como todo direito, a cultura tem um custo elevado, apesar de permitir a criação de círculos virtuosos de autoalimentação. O PNC estrutura-se em três dimensões norteadoras complementares: a cultura como expressão simbólica; a cultura como direito de cidadania e a cultura como potencial para o desenvolvimento econômico. Esses eixos são abordados nos capítulos do PNC com direitos e obrigações atinentes (i) ao Estado; (ii) a Diversidade; (iii) ao Acesso; (iv) ao Desenvolvimento sustentável; e (v) a Participação social.

Dada a análise econômica que permeia o presente trabalho, cumpre destacar os volumes financeiros envolvidos na questão cultural brasileira, nessa década inicial do PNC, uma vez que os números orçamentários finais – doze anos – ainda não estão disponíveis. Fala-se em década inicial já que, por diretriz constitucional, um novo plano ou sua continuidade institucional deverão ser definidas entre 2021/2022⁸³. Os dados trazidos são os compilados pelo IBGE na

⁸³ No momento da redação deste Capítulo, janeiro de 2021, ainda não havia consenso sobre a forma de (des)continuidade do PNC.

análise da questão cultural brasileira de 2007 a 2018. Nesse momento, far-se-á tão somente uma análise dos macro indicadores culturais, reservando aos próximos tópicos desse capítulo uma análise mais detida sobre indicadores específicos, voltados a área dos jogos e da economia criativa.

De início, merece destaque que o número total de projetos culturais aprovados no país vem caindo, de 3.752 em 2011 para 3.241 em 2018, uma redução de aproximadamente 15%. São Paulo e Rio de Janeiro foram contemplados com mais da metade de todos os projetos, com um total de aprovações superior a 2.000 projetos, o que tende a demonstrar ainda uma concentração dos projetos culturais na região Sudeste, sendo seguida pela região Sul. Esse número depõe contra o propósito do PNC de universalização cultural.

Ao se analisar os valores envolvidos, estes apresentam um leve declínio no mesmo período: em 2011 a captação total nos programas de incentivo à cultura foi de R\$1.32 bilhões, contra R\$1.29 bilhões (redução de 2%) nos anos anteriores. São Paulo e Rio de Janeiro somados arrecadaram R\$923 milhões, quase 70% de todos os recursos angariados pelo setor.

O único segmento que teve crescimento no período foi a despesa por função consolidada, abrangendo os gastos somados dos municípios, estados e União com apoio e promoção cultural que saltou de aproximadamente R\$7 milhões em 2011 para mais de R\$9 milhões em 2018. Esse incremento deve ser visto com cautela, uma vez que o percentual de investimento em cultura do orçamento geral teve uma redução de 0,3 para 0,2 de todos os gastos da Administração Pública, o que demonstra que o setor teve, efetivamente, redução percentual em todas as áreas pesquisadas no período.

Como ponderação dessa perfunctória análise do PNC, parece haver um descompasso entre suas diretrizes jurídicas gerais – de universalização do acesso à cultura– e a efetivação desse direito no campo concreto, com o efetivo investimento na política pública por ele delineada. O arroxio orçamentário trazido pela PEC 55 de 2016, do congelamento dos gastos públicos, parece ter afetado diretamente o setor cultural, justamente um importante polo de aquecimento econômico. Os dados preliminares do IBGE apontam para uma redução da ordem de 15%, com perspectivas de piora, devido a questão inflacionária. Mais estudos sobre o setor e o período pós-2016 precisam ser feitos, especialmente ao se levar em considerações as sucessivas crises internacionais da mesma época e os efeitos ainda não medidos da pandemia da COVID-19.

Como último ponto da análise legislativa interna, buscando colocar a problemática sob raios mais otimistas, é importante a análise de uma outra PEC, a de número 51 de 2017, que impacta direta – e positivamente – o campo dos jogos.

3.1.3 A PEC 51/2017 e sua importância

A Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa apresentou a PEC 51 em 19/12/2017, com ampla adesão popular⁸⁴, criada a partir da Sugestão número 15 do mesmo ano. Trata-se da edição de uma norma geral tributária com o intuito de reduzir as alíquotas referentes aos consoles e jogos de videogame produzidos no Brasil. A última tramitação relevante data de 07/08/2019 com a designação de “Pronto para deliberação no plenário”.

A ementa do projeto e sua explicação seguem transcritas abaixo:

Ementa:

Acrescenta a alínea f ao inciso VI do art. 150 da Constituição Federal, instituindo imunidade tributária sobre os consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil

Explicação da Ementa:

Decorrente de Ideia Legislativa do e-Cidadania, altera a Constituição Federal para vedar a instituição de impostos pela União, Estados e Municípios sobre consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil (SENADO FEDERAL, 2021).

Seu objetivo principal é a redução da carga tributária dos jogos de videogame do atual patamar de 72% (de acordo com os dados colhidos no processo legislativo, ainda que Schmidt e Gonçalves [2014] falem de uma carga tributária ainda mais elevada em estudo dedicado ao tema) para 9%. Tal iniciativa é importante sob dois aspectos: o primeiro e mais visível é, efetivamente, a redução dos custos de aquisição desse tipo de produto pela população. O projeto é claramente inspirado na Lei do Bem (Lei Federal número de 11.196 de 2005) e na Lei de Informática (Lei Federal número 8.248/91, com diversas atualizações e complementações). Ambas têm o escopo de ampliar o investimento brasileiro em pesquisa e desenvolvimento voltados para inovação, além de inserir as empresas em um cenário de ampliação tecnológica, permitindo a aquisição de *hardwares* e *softwares* com tributação reduzida. Na visão de Castels (2009), trata-se da única forma de um país se conectar a economia global em rede.

Outro ponto de inspiração da lei foi a alínea “e” do inciso VI do art. 150 da CRFB/88, que dispõe que “sem prejuízo de outras garantias asseguradas ao contribuinte, é vedado à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios (...) instituir impostos sobre (...) fonogramas e videofonogramas musicais produzidos no Brasil contendo obras musicais ou literomusicais

⁸⁴ São 156.905 votos favoráveis, 1.222 contrários, na contagem atualizada em 18/01/2021, no site de Atividade Legislativa do Senado Federal (2021).

de autores brasileiros e/ou obras em geral interpretadas por artistas brasileiros bem como os suportes materiais ou arquivos digitais que os contenham, salvo na etapa de replicação industrial de mídias ópticas de leitura a laser”. Parece que o Poder Público começa a entender e caminhar na direção de um processo de pulverização – embora não exatamente de universalização – do acesso à cultura, cujo grande entrave ainda é econômico-financeiro.

O segundo aspecto da PEC 51 é seu viés direcional e simbólico, demonstrando que os jogos devem ser encarados como patrimônio e cultura. Isso se dá pela escolha legislativa na qual ele se insere: a) uma PEC, que tem o poder de alterar a lei máxima do Estado brasileiro; b) seleciona um aspecto importante e controvertido do ordenamento jurídico, a tributação; c) é inserido dentro do inciso VI, no qual fazem parte a imunidade religiosa, dos partidos políticos, das entidades sem fins lucrativos, dos livros, jornais e revistas, além das músicas e vídeos produzidas por artistas nacionais.

Dentro do paradigma de interpretação do Direito, a sua hierarquia e colocação legislativa tem destacada relevância, uma vez que nos incisos são tratados temas que, em tese, tem proximidade intrínseca. A escolha do posicionamento do texto diz muito sobre o quadro geral de pertencimento de um determinado elemento: os jogos, com essa eventual aprovação, estariam dentro da lei de maior hierarquia, ocupando o mesmo degrau dos periódicos e livros – em interpretação cada vez mais extensa – que merecem imunidade tributária a fim de baratear sua produção e distribuição e, em última análise, acesso pelo consumidor final.

Nessa mesma linha, desde 2016, há discussão jurisprudencial na Justiça Federal, com julgados sufragados pelo Supremo Tribunal Federal – STF, sobre a situação de jogos de cartas poderem ou não ser considerados livros e periódicos para fins legais. O mais recente data de 19/08/2019 e foi um Mandado de Segurança (número 5005250-10.2018.4.03.6100) da 13ª Vara Cível Federal de São Paulo, referente a exigibilidade ou não dos impostos sobre Importação – II, Imposto sobre Produtos Industrializados – IPI, PIS – Importação e COFINS – Importação sobre cartas do jogo *Magic: the Gathering*, em discussão levantada pela Coqui Hobby, uma das únicas distribuidoras oficiais do título no Brasil. O caso trata de uma importação de estampas colecionáveis, no qual a importadora aduz, baseado em uma interpretação analógica do art. 150, inciso VI, alínea “d” da CRFB/88, que as cartas gozariam da mesma imunidade tributária conferida aos livros e periódicos, uma vez que, para além de serem um jogo, são também material de leitura e difusão cultural.

O STF realizou extensa análise da questão da imunidade tributária incidente sobre livros e periódicos, atrelado a uma matriz interpretativa cultural, que culminou na criação de uma visão ampla da questão, para muito além dos livros didáticos e literários em papel. Os julgados

formam um arcabouço jurídico de mais de duas décadas e merecem atenção, pela sua construção em prol da ampliação do acesso à cultura.

O primeiro julgado relevante é do dia 07/11/2000 (STF, RE 183403), na Segunda Turma do STF, relatado pelo Ministro Marco Aurélio, versando sobre a possibilidade de apostilas didáticas estarem abarcadas no conceito de livro. Segundo a Turma, as apostilas são veículos de transmissão de cultura simplificados e por isso merecem idêntico tratamento aos dos livros.

Em 2004, na mesma Turma, sob a relatoria da Ministra Ellen Gracie (STF, RE 221239), a discussão se deu sobre a qualidade cultural e/ou valor pedagógico que uma publicação precisaria alcançar para receber a imunidade. A discussão gravitou em torno do que constituiria o vocábulo livro: haveria qualidades intrínsecas e extrínsecas mínimas para uma obra ser reputada como tal? Como nas discussões do campo do patrimônio cultural, o debate foi do que constituiria a figura do livro ideal? Três pontos centrais ficaram consignados sobre a discussão travada:

1. A imunidade tributária sobre livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão tem por escopo evitar embaraços ao exercício da liberdade de expressão intelectual, artística, científica e de comunicação, bem como facilitar o acesso da população à cultura, à informação e à educação.
2. O Constituinte, ao instituir esta benesse, não fez ressalvas quanto ao valor artístico ou didático, à relevância das informações divulgadas ou à qualidade cultural de uma publicação.
3. Não cabe ao aplicador da norma constitucional em tela afastar este benefício fiscal instituído para proteger direito tão importante ao exercício da democracia, por força de um juízo subjetivo acerca da qualidade cultural ou do valor pedagógico de uma publicação destinada ao público infanto-juvenil (STF, 2004, p. 24).

Em 2008 (STF, RE 179893), depois de confirmar a imunidade para apostilas e livros infanto-juvenis - sempre com o fito de ampliar a difusão cultural e não fazendo julgamentos apriorísticos sobre seu conteúdo material - a Primeira Turma, por meio do Ministro Menezes Direito, ampliou a interpretação original, concedendo imunidade tributária para os álbuns de figurinhas e seus respectivos cromos adesivos. A discussão partiu das definições dadas pela Política Nacional do Livro (Lei Federal número 10.753 de 2003), que considera livro, para fins legais,

a publicação de textos escritos em fichas ou folhas, não periódica, grampeada, colada ou costurada, em volume cartonado, encadernado ou em brochura, em capas avulsas, em qualquer formato e acabamento.

Parágrafo único. São equiparados a livro:

- I - fascículos, publicações de qualquer natureza que representem parte de livro;
- II - materiais avulsos relacionados com o livro, impressos em papel ou em material similar;

- III - roteiros de leitura para controle e estudo de literatura ou de obras didáticas;
- IV - álbuns para colorir, pintar, recortar ou armar;
- V - atlas geográficos, históricos, anatômicos, mapas e cartogramas;
- VI - textos derivados de livro ou originais, produzidos por editores, mediante contrato de edição celebrado com o autor, com a utilização de qualquer suporte;
- VII - livros em meio digital, magnético e ótico, para uso exclusivo de pessoas com deficiência visual;
- VIII - livros impressos no Sistema Braille.

Assim, os “cromos e cards, ainda que vendidos separadamente dos álbuns e figurinhas, gozam de imunidade, a teor do artigo 150, IV, “d” da Carta Política” (STF, RE 65620, p. 7).

É importante ressaltar que, em anos de Copa do Mundo, é expressiva a procura pelos brasileiros por álbuns de figurinhas contendo as escalações dos times, sendo uma tradição difundida desde a Copa do Mundo do México de 1970 (OMELETE, 2018). Uma única editora, Panini, é responsável por essa publicação há exatos 50 anos.

Pesquisas mais aprofundadas sobre a formação identitária brasileira a partir do colecionamento, troca e jogos relacionados aos álbuns de figurinhas – o famoso “bafo”, depois ressurgido como *Tazo* nos anos 90, onde os jogadores apostam seus cromos repetidos em um jogo que mistura destreza manual e blefe – merecem ser feitas, uma vez que há um completo vácuo sobre essa área dentro da academia, registrando aqui mais uma contribuição da tese em identificar os espaços vazios relativos ao tema dos jogos.

Os valores envolvidos no mercado de álbum de figurinhas não são públicos e sistematizados, contudo, parecem ser significativos. Matéria do site *Hypeness* (2018), onde foi ouvido um professor de matemática, chegou à estimativa de que completar o álbum da Copa do Mundo de 2018 custaria algo entre R\$322,00 (valendo-se de trocas e busca ativa por figurinhas) e R\$1.840,00 (apenas comprando os pacotinhos com cromos sortidos).

Dados iniciais trazidos pela Revista *Veja* (2021) apontam para a confecção de mais de 8,5 milhões de álbuns da referida Copa, ao custo unitário, para o consumidor final, de R\$24,90, ou seja, um mercado de mais de R\$200 milhões, considerando-se apenas os álbuns impressos, sendo muitas vezes maior, dado o número necessário de figurinhas para completar o álbum (649) e as figurinhas repetidas. Na mesma matéria foi identificado um grupo de *Facebook* ligado a troca e venda de cromos com mais de 7.500 membros ativos. A editora responsável pelo álbum, aproveitando a oportunidade, chegou a desenvolver um aplicativo de celular gamificado para conectar os fãs.

Busca na plataforma de vendas Mercado Livre (2021), trouxe como resultado álbuns de figurinhas da Copa do Mundo de 1970, a primeira edição lançada no Brasil, sendo vendidos

por mais de R\$6.000,00, demonstrando a vitalidade do mercado de colecionáveis e a busca por artigos raros, antigos e sem estoque.

Em 2016 e 2017 foram interpostos e julgados uma série de Recursos Extraordinários (RE 794285, RE 595676 e RE 330817, em seus autos principais, além de uma série de recursos internos), com o escopo de consolidar a construção feita nos quinze anos iniciais de julgados. Devido a relevância e repetição do tema, o STF, em sua composição plenária, editou Acórdão Eletrônico de Repercussão Geral (diretriz interpretativa quase vinculante para todos os juízes e tribunais brasileiros) consignando que a imunidade tributária abrange tanto obras literárias e de grande valor científico ou cultural, quanto álbuns de figurinhas, listas telefônicas, manuais técnicos, apostilas, revistas, *cards* (ponto proeminente para esta tese, uma vez que abarcou os principais jogos de cartas disponíveis no Brasil – *Magic: the Gathering*, *Pokémon* e *YuGiOh*), além dos *e-books* e o suporte material voltado especificamente para sua leitura, os *e-readers* (e demais componentes eletrônicos, como disquetes, CDs, etc...).

As fundamentações trazidas no Acórdão são relevantes para a pesquisa, motivo pela qual far-se-á uma sucinta abordagem da terminologia empregada. Em primeiro lugar, o julgado emprega o termo imunidade objetiva, o que denota que a subjetividade do item imunizado é irrelevante para a análise, superando as discussões inicialmente levantadas nos primeiros julgados de a obra ser de acentuada grandeza literária ou necessariamente educacional. Há um efetivo esforço interpretativo do STF no sentido de ampliar o acesso à cultura, seja ela alta cultura ou cultura popular.

Um segundo ponto de destaque é a interpretação evolutiva do texto constitucional – e das legislações infraconstitucionais – em uma teleologia multifacetada. De acordo com Gonzales et al (1983, em resenha de Woodfield, 1976), teleológica é toda doutrina que identifica a presença de metas, fins ou objetivos últimos, considerando a finalidade como o princípio explicativo fundamental na organização e nas transformações sociais. É uma interpretação finalística que busca analisar a situação sobre diferentes prismas – daí a definição de uma teleologia multifacetada. Na mesma toada, o STF aduz que busca compatibilizar os notáveis avanços tecnológicos, sociais e culturais contemporâneos com uma jurisprudência em constante evolução.

Segundo os julgadores (STF, 2017, p. 1), a imunidade tributária de difusão cultural pelo suporte material livro se projeta para o futuro, levando em conta

a proteção de valores, princípios e ideias de elevada importância, tais como a liberdade de expressão, voltada à democratização e à difusão da cultura; a formação cultural do povo indene de manipulações; a neutralidade, de modo a não fazer distinção entre grupos economicamente fortes e fracos, entre

grupos políticos etc.; a liberdade de informar e de ser informado; o barateamento do custo de produção dos livros, jornais e periódicos, de modo a facilitar e estimular a divulgação de ideias, conhecimentos e informações etc.

Percebe-se de a preocupação da Corte em relação aos aspectos culturais da norma, voltada para a democratização e difusão da cultura. Discute a formação cultural do povo brasileiro e a convida para ser livre de manipulações, com o estímulo a divulgação de ideias, conhecimentos e informações. Ao menos em sede jurídica, tudo aponta para uma internalização e interiorização dos preceitos e princípios fundamentais do Direito Internacional, com destacada ênfase para as diretrizes pontuais da UNESCO sobre a melhor interpretação do larguíssimo conceito de cultura e sua necessidade de difusão e concretização material.

Sob o conceito de “livro”, a Constituição “não se refere apenas ao método gutenberguiano de produção de livros, jornais e periódicos. O vocábulo “papel” não é, do mesmo modo, indispensável ao conceito desses bens finais. O suporte das publicações é apenas o continente (*corpus mechanicum*) que abrange o conteúdo (*corpus mysticum*) das obras” (STF, 2017, p. 2). O suporte físico, nessa visão, é como o próprio conceito da cultura: admite uma extensão para o intangível, o imaterial ou o “místico”, para usar a definição do julgado. A questão material “só pode ser considerada como elemento acidental no conceito” (STF, 2017, p. 2), o que permite estender a imunidade para o CD, os *e-readers* e demais acessórios inobstante e correlacionados a experiência de leitura.

A última oportunidade que o STF teve para manifestar-se acerca da imunidade tributária cultural, com ênfase na situação dos jogos, foi em 2018. Novamente tratou de afastar a tributação relativa à importação de cartas de *Magic: the Gathering*, “equiparando-o a complemento de livro, de acordo com o “NCM 4901.99.00 da Tabela Externa Comum - TEC ou Tabela do Imposto sobre Produtos industrializados TIPI, bem como o direito à aplicação de alíquota zero para o recolhimento de PIS/COFINS decorrente deste tipo de mercadoria”. Entendeu o STF que ainda que as cartas (“cards” no texto) e cromos (autoadesivos) possam ser destacados e vendidos separadamente, essa característica não desfaria a interpretação extensiva de sua essencialidade como difusor cultural.

Em 2019, todavia, o Tribunal Regional Federal da 3ª Região, contrariando frontalmente os julgados anteriores do STF, em sede de apelação, reanalisou a discussão atinente as estampas colecionáveis do jogo *Magic: the Gathering*. Apesar de reconhecer o “amplo acesso à cultura e educação” (TRF, 2019, p. 1), a contrário senso, consignou que

não é apenas uma discrepância semântica do Magic enquanto cards que conflita com o conceito de livro, mas sim o de que se trata de um jogo,

inclusive com torneios oficiais, não se confundindo com um *Role Playing Game* onde não há disputa ou vencedor. O *Magic* é um card game, onde dois ou mais jogadores competem entre si, vencendo quem sobreviver aos ataques do oponente, sendo vencido aquele que ficar sem cartas ou sem pontos de vida (começa-se com 20 pontos de vida). Assim, a dinâmica do jogo não se confunde com uma narrativa em colaboração, sendo a interpretação de personagem um aspecto praticamente inexistente, avultando a dimensão tático-estratégica rumo à vitória. Desse modo, se o *Magic* goza de imunidade, então os baralhos de cartas de toda espécie merecem igual benesse tributária – não se diga que não há textos nas cartas porque figuras e números também são signos interpretáveis, compondo linguagem escrita (TRF, 2019, p. 5).

A análise se estende, como visto, para reflexões derivadas do conceito de jogo, tema central da presente tese. Do arrazoadado se pode extrair que, na visão do desembargador, uma vez que o bem cultural tenha feição de jogo, ele perderia seus aspectos positivos. Parece ainda haver, como debatido nos primeiros capítulos, um enraizamento negativo do jogo no Brasil, resquício, quiçá, da Lei de Contravenções Penais. Frise-se que enquanto se tratava de um “brinquedo” (álbum de figurinhas), os julgados eram pacíficos na extensão da imunidade tributária. No momento em que a brincadeira infantil evolui para um jogo, apesar de ser exatamente o mesmo item - a carta individual de *Magic: the Gathering* - a interpretação extensiva torna-se restritiva e até mesmo castradora.

Para o juiz,

Existe um enorme mercado de cartas avulsas onde é comum a aquisição de um card por dezenas, centenas de reais. Em casos excepcionais, uma carta alcança uma cotação de milhares de reais. Tudo isso para dizer-se aqui que imunizar um jogo aparentemente singelo implica em negar, indevidamente, a arrecadação devida por contribuintes com evidente capacidade contributiva e que não estão consumindo um bem essencial, mas sim supérfluo. Negar a tributação sobre os cards significa não apenas estender a imunidade para campo não alcançado pelo favor fiscal, mas também em fazer com que a sociedade custeie, por outros meios, a riqueza que não foi recolhida ao erário mesmo diante da evidente capacidade contributiva a tanto. Em um país onde tributa-se alimentos e medicamentos, bens de primeira necessidade, revela-se contraditório exonerar, mediante tratamento tributário que escapa aos limites semânticos do dispositivo constitucional imunizante, bens que satisfazem a parcela da população dotada de ampla capacidade contributiva e que com o card game exercem função recreativa (TRF, 2019, p. 5).

O caso segue pendente de julgamento, uma vez que foi apresentado recurso e encontra-se agora no Tribunal Regional Federal da 3ª Região, para discussão na Turma Recursal ou Plenária, com última movimentação datada de 22/01/2020, com a juntada de um parecer do Ministério Público Federal. Este se posiciona de maneira contrária ao juiz de primeira instância, esclarecendo que “não tendo o constituinte feito qualquer distinção acerca conteúdo divulgado

em tais publicações, não cabe ao aplicador da norma fazê-lo” (TRF, 2019, p. 2), trazendo um compilado dos casos paradigmáticos já analisados.

A corrente contrária aos julgados sufragados pelo STF, parece fazer renascer a visão dos jogos no Brasil como “jogos de azar” ou, o que seria ainda deletério, a oposição a que os jogos sejam “meramente recreativos”, sem que se enxergue sua dimensão educacional e, com maior ênfase, cultural. A situação do jogo *Magic: the Gathering*, de fato um dos jogos mais jogados e comercializados no mundo, é sempre tema de acirradas controvérsias, uma vez que, para a análise primeva da tese, ele amolda-se perfeitamente a caracterização que se busca construir com o conceito de jogo patrimonial, por pelo menos quatro motivos: i) seus “mundos” (chamados “planos” na sua linguagem constitutiva) baseiam-se em culturas humanas reais (tais como as culturas egípcia, viking, europeia da idade média, povos tradicionais, etc.); ii) cerca de 50% da face principal de cada carta é ocupado por uma imagem, desenhada por artistas renomados, inclusive tendo bordas que imitam molduras de quadros e a assinatura do artista; iii) as cartas de “terreno” - que correspondem a 20/25% de todas as cartas necessárias para se jogar - são baseadas, em grande medida, em patrimônios naturais protegidos (tais como o Monte Fuji, os Pirineus, a cidade de Veneza, as terras altas escocesas ou os charcos europeus); iv) um grande número de cartas, na parte inferior, apresenta citações de livros famosos, tais como as obras de Shakespeare ou trechos de “As Mil e Uma Noites”.

A título de ilustração, colaciona-se duas cartas do jogo para uma melhor compreensão da exposição:

Figura 8. Cartas do jogo Magic: the Gathering



Fonte: SCRYFALL, 2021.

A conjugação das imagens, moldura das cartas e trechos de obras literárias (chamados “*flavour texts*” na dinâmica do jogo) coloca de maneira bastante visível os conceitos que se quer construir com a denominação de jogos patrimoniais: jogos que apresentem, dentro da sua estrutura, uma forte simbologia cultural / patrimonial, o que parece ser o caso da análise feita sobre *Magic: the Gathering*, inclusive reiterada pelo Poder Judiciário.

Ainda que a decisão mais recente – restrita ao Primeiro Grau e sufragada por juiz singular - tenha caminhado no sentido de recusar a imunidade tributária concedida ao jogo de cartas colecionáveis, é inegável que o tema ganha cada vez mais relevância dentro do Brasil, alcançando as esferas judiciais mais altas.

Relevante que se registre os valores envolvidos nos processos. Apenas esse último tinha a cifra inicial de R\$ 338.820,30 e como se infere do julgado tratou-se de uma única importação, constituindo apenas uma pequena parcela dos montantes trazidos, sempre em volumes assemelhados.

Essa inserção parece dar força ao argumento dos jogos como uma acentuada face do patrimônio nacional, merecendo incentivo tributário ao seu desenvolvimento e aparecendo, até mesmo, como preocupação popular e da Comissão de Direitos Humanos do Senado Federal.

Superadas as discussões jurídicas relativas ao desenvolvimento da cultura e do patrimônio cultural no Brasil, passa-se agora a realizar algumas caracterizações dos principais termos utilizados na tese.

3.2. CARACTERIZANDO OS JOGOS PATRIMONIAIS: A CULTURA VISTA DE MANEIRA AMPLA

Percebe-se como os jogos estão arraigados nos conceitos e discussões relativas à cultura, tanto de um ponto de vista legal (iniciando nos documentos internacionais), quanto judiciais (os julgados tratam especificamente de jogos e seus reflexos culturais). É um amalgama que se constrói há tempos e sob o qual agora se coloca uma luz detida. Não se tem aqui algo substancialmente novo, somente inexplorado de um ponto de vista acadêmico-científico.

Hamayon (2016), analisando os escritos de Lévi-Strauss sobre a formação estrutural da cultura, tenta responder à pergunta título de seu livro: por que as pessoas jogam? Parte da resposta constrói com uma metáfora de jogo, retirada de Strauss: a cultura pode ser vista como um jogo de cartas de baralho. Diferentes de relance, onde uma representa um naipe, a outra outro. Uma tem uma dama desenhada, outra um rei. Mas, em sua estrutura integral, são iguais.

São utilizadas nos mesmos jogos, jogadas pelas mesmas pessoas, delimitando um mesmo padrão de jogo-cultural jogado desde tempos imemoriais.

A fim de se compatibilizar a linguagem, parece ser o momento apropriado buscar caracterizar dois elementos chave da tese: a cultura e os jogos patrimoniais. É preciso que se reitere que o que se fará aqui é uma caracterização, aberta, sem pretensão de exaustão, uma vez que certamente não darão conta de espelhar o caleidoscópio que é a realidade da vida humana. Não se acredita que se seja possível definir categoricamente – dando uma delimitação exata, estabelecendo limites claros e precisos – os termos utilizados no texto, mas tão somente caracterizá-los, destacando suas características e particularidades.

Junto de Cunha Filho (2018, p. 20), pensa-se a cultura em uma “dimensão mais abrangente, que se reporta a toda e qualquer produção material e imaterial de uma pessoa ou coletividade específicas, ou até mesmo toda a humanidade”, que parte do indivíduo, passeia por sua produção intelectual, material e relações interpessoais”. Direitos culturais seriam aqueles

relacionados as artes, a memória coletiva e ao fluxo dos saberes que asseguram a seus titulares o conhecimento e o uso do passado, interferência ativa no presente e possibilidade de previsão e decisão referente ao futuro, visando sempre à dignidade da pessoa humana. Encontrando um direito em que esses elementos convivam simultaneamente, embora um em maior escala que os outros, trata-se de um direito cultural. Essa definição, contudo, não tem caráter absoluto, como nada do conhecimento humano, porém é dotada de razoável estabilidade e constância, podendo ser submetida a certos crivos científicos próprios das ciências sociais (CUNHA FILHO, 2018, p. 28).

De Canclini, dando destacada ênfase as suas reflexões realizadas em “Culturas Híbridas”, extrai-se a visão do campo cultural como um laboratório, “lugar onde se joga e se ensaia” (CANCLINI, 2013, p. 113). Sua visão de hibridização cultural dialoga vividamente com o jogo, tanto é que utiliza os termos jogar e ensaiar para descrever como enxerga a cultura: “Frente à ‘eficiência’ produtivista, [a cultura] reivindica o lúdico; frente à obsessão do lucro, a liberdade de retrabalhar as heranças sem réditos que permanecem na memória, as experiências não capitalizáveis que podem livrar-nos da monotonia e da inércia” (CANCLINI, 2013, p. 113).

Das práticas culturais contemporâneas, Canclini (2013, p. 114) busca realizar uma “reelaboração lúdica”, ou seja, quer lançar um novo olhar sobre aquilo que se tem por sabido, por estático, dando-lhe dinamismo. Os estudos de hibridização foram uma tentativa de superar os discursos “biologísticos e essencialistas da identidade, da autenticidade e da pureza cultural” (CANCLINI, 2013, p. XXI). Os processos de hibridização - incessantes, variados – levam a “relativização da noção de identidade, através do trabalho democrático com as divergências e diferenças” (CANCLINI, 2013, p. XXI).

De igual modo com o jogo, que é sempre processo - *in lusio*, o estado de ilusão, transe, completa entrega, como afirma Huizinga (2014) - explica que entende “por hibridização processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2013, p. XIX). O jogo nasce desse lugar: da combinação e recombinação de algo (peças, ideias, corpos) que sozinho era apenas um objeto inanimado e de repente passa a ser algo diferente, vivo, sem uma eficácia material clara, pois os jogos “não oferecem mais que prazer e às vezes apenas para minorias. Essa tendência já quase não tem que lutar contra seu reverso: o puritanismo moderno que queria avaliar todas as inovações por sua aplicabilidade maciça” (CANCLINI, 2013, p. 113). Apesar da crítica, Canclini (2013, p. 195) consegue enxergar, de igual maneira - ainda que na distância - alguns pontos positivos da

reformulação do patrimônio em termos de capital cultural tem a vantagem de não o representar como um conjunto de bens estáveis e neutros, com valores e sentidos fixados de uma vez para sempre, mas como um processo social que, como o outro capital, acumula-se, reestrutura-se, produz rendimentos e é apropriado de maneira desigual por diversos setores.

Acredita-se, junto dele e da análise aberta que se busca fazer dos jogos, que “é possível introduzir mais liberdade e criatividade nas relações com o patrimônio” (CANCLINI, 2013, p. 200), seja em sua dupla – e complexa – análise de mercadoria e libertação, seja ao buscar algumas definições propedêuticas. Optou-se por uma caracterização compreensiva da cultura, acompanhando os atuais tratados da UNESCO (que tentaram, mas, certamente não conseguiram (a)pre(e)nder a totalidade do fenômeno) uma vez que a cultura: a) assume formas diversas através do tempo-espço; b) manifesta-se na pluralidade das identidades; c) possui um aspecto vivo e mutável; d) é um processo, não um estado / item acabado; e) daí suas faces material e imaterial; f) na contemporaneidade associa-se aos preceitos de desenvolvimento. Canclini (2013, p. XXXIII) aduz que, no fundo, o dever do pesquisador é o de “registrar aquilo que, nos entrecruzamentos, permanece diferente”. Para esta tese, o jogo é o diferente. Os jogos patrimoniais, ainda mais.

Nessa toada, tarefa também complexa é a caracterização dos jogos patrimoniais, termo inovador, caminho ainda inexplorado e transversal-paralelo do campo do patrimônio. Entende-se por jogos patrimoniais, *prima facie*, aqueles que: a) baseiam suas estruturas em culturas

reais⁸⁵ (pretéritas ou contemporâneas); b) retiram suas inspirações materiais de patrimônios culturais / naturais reconhecidos e muitas vezes protegidos; c) adaptam suas histórias (temas) na História humana e/ou em suas lendas e folclore; d) copiam mecânicas e regras de jogos tradicionais; e) transformam esses elementos culturais em bens (materiais, como os jogos de tabuleiro; ou imateriais, como os jogos digitais) acabados e comercializáveis; f) passíveis de replicação industrial; g) inserindo-se em um contexto de economia criativa; h) mantendo uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural⁸⁶.

Dessa delimitação, exsurge a explicação do porquê se optou por utilizar a nomenclatura “jogos patrimoniais” e não “jogos culturais”: todo jogo, por mais simples que seja – correr atrás de uma bola, empilhar pedras, pular através de uma linha demarcada na areia – será cultural. O jogo brota do ímpeto mais instintivo do ser humano, de competição, de diversão. Não há como se falar em jogo e não se falar da cultura de onde ele proveio. Diferente é o vocábulo patrimonial: é aquele afeito não a uma cultura abstratamente considerada, mas sim a um ponto específico dela no espaço e no tempo, sendo, possivelmente, um elemento juridicamente protegido - como o são algumas cidades, paisagens e aspectos materiais e imateriais dos povos. Patrimonial é o jogo que advém de um aspecto definido e marcado de uma cultura: não existe o jogo francês, mas, certamente existe o jogo *Paris*, baseado em seus *arrondissements*; ou ainda *A cidade das luzes*, que utiliza o característico horizonte predial da cidade como base. Ambos partem da mesma cultura, parisiense, ampla, quase indefinível. Mas, chegam em pontos bem distintos dela, criando produtos totalmente únicos. Afina-se a definição para não cair na abstração totalizante, já que, se tudo é cultura, nada é cultura.

Essas conceituações são datadas, fruto do momento de concepção da tese. A cultura é viva e arrisca-se aqui um retrato momentâneo e parcial de suas dimensões. Esses conceitos precisarão ser constantemente atualizados e adaptados, pois o ambiente cultural hoje floresce *pari passu* a virtualização. Fiorillo aponta que o meio ambiente cultural

se revela no século XXI em nosso País exatamente em face de uma cultura que passa por diversos veículos reveladores de um novo processo civilizatório adaptado necessariamente à sociedade da informação, a saber, de uma nova forma de se viver relacionada a uma cultura de convergência em que as emissoras de rádio, televisão, o cinema, os videogames, a Internet, as

⁸⁵ Uma vez que muitos jogos de tabuleiro são baseados em culturas ficcionais, como é o caso do jogo Duna, baseado na cultura do povo arrakiano, no mundo criado pelo autor Frank Herbert.

⁸⁶ Como aduz William (2019, p. 29) cultura é, antes de tudo, pertencimento. “Desvendar outra cultura não outorga a ninguém sua propriedade”, assim, o uso de elementos de uma cultura minoritária por parte do dominante-imperialista é sempre uma questão polêmica e delicada. No campo dos jogos, o debate ainda é embrionário, estando na fase de uma visão romantizada de “divulgação cultural” (SILVEIRA, 2016, p. 887) e não de apropriação.

comunicações através de ligações de telefones fixos e celulares, etc. moldam uma “nova vida” reveladora de uma nova faceta do meio ambiente cultural, a saber: o meio ambiente digital (FIORILLO, 2014, p. 81).

Para Harari (2015) os jogos tradicionais (pré-modernos, em sua definição) assumiam um contexto econômico estático. Uma partida de xadrez inicia com dezesseis peças para cada jogador e salvo raras exceções – como um peão conseguir atravessar todo o tabuleiro – esse número não aumenta no decorrer da partida. As peças não podem ser compradas, ampliadas, melhoradas ou customizadas. Um peão pode ser de madeira, pedra ou ouro, todavia, continuará sendo um peão de um número máximo de peões. Os jogadores de xadrez nem cogitavam a noção de investimento ou ampliação. Em contraste, os jogos modernos (ainda usando a definição de Harari) trabalham continuamente com investimento e crescimento. Mesmo jogos baseados na idade média, como *Civilization*, ou em ilhas remotas, como *Catan*, tem em sua jogabilidade e mecânica os conceitos de desenvolvimento. Uma partida de *Catan* tem início somente com duas vilas e duas estradas por jogador, levando a uma dominação inicial de pouco mais de quatro ou cinco áreas. Todavia, de início, o objetivo para a vitória é o crescimento produtivo: mais estradas, mais vilas, a ampliação destas em cidades, compra de cartas de desenvolvimento, estabelecimento de cavalarias e monopólio de recursos.

As implicações desse raciocínio são poderosas: no início, os jogos eram somente sobre sobrepujar o adversário. É claro que existem dezenas de movimentações no xadrez, todavia, elas podem ser previamente calculadas com precisão por um computador. Em uma partida de *Catan*, dado o seu aspecto social – é possível transacionar com outros jogadores – e randômico – não se sabe de antemão qual a próxima carta de desenvolvimento disponível – não é possível fazer o mesmo cálculo. Os jogos passam a se assemelhar cada vez mais a realidade: resultados podem ser previstos, mas, não afirmados.

O reflexo econômico dessa nova mentalidade é explorado por Harari no mesmo contexto: a economia das raposas (para ficar no seu exemplo fabuloso) não pode crescer indefinidamente, pois elas não sabem como produzir mais coelhos. A economia dos coelhos também tem limitações inerentes, pois eles não sabem como fazer a grama crescer mais rápido. Os seres humanos, contudo, conseguem distender seus limites físicos de crescimento de maneira significativamente maior – ainda que não infinitamente, nem sem danos consideráveis para si e para o planeta - pois possuem conhecimentos e informações que permitem a descoberta de novos materiais, processos e fontes de energia. Aqui entra a lógica da economia da informação em rede (CASTELLS, 2015) e, como uma de suas pontas, a economia criativa, que, acredita-se, pode sedimentar as bases para o desenvolvimento de uma indústria / classe criativa

(FLORIDA, 2012) dentro do Brasil, a partir do diálogo com os jogos patrimoniais, como será abordado na sequência.

No fundo,

Quando uma coisa, um bem, entra no mundo jurídico, passa a ter relevância jurídica, proteção, relação de direito, e adquire natureza de público ou privado. Uma pedra atirada a um canto do caminho, embora coisa, não tem relevância jurídica, não é um bem jurídico. No momento em que uma pessoa toma essa pedra e a utiliza como um peso de papel em seu escritório, a pedra passa a ser um bem jurídico de propriedade da pessoa que o utilizou, portanto, privado. Se a mesma pedra ganha importância e vai parar no acervo de um museu público, se transforma em bem público (MARÉS, 2011, p. 22).

Por decorrência lógica, o mesmo se dá com os jogos e sua patrimonialização e utilização privada. Enquanto as crianças estão correndo em volta de uma árvore com pedaços de madeira imitando os Cavaleiros da Távola redonda, elas são apenas crianças se divertindo e não tem relevância jurídica. A partir do momento em que elas decidem regrar a brincadeira – uma só pode acertar a outra se passar em um teste, jogando um dado comum de 6 lados – anotando tudo detalhadamente em um livro, criaram um jogo de RPG, cuja propriedade intelectual passa a ter relevância: social, econômica e jurídica. É sob estes aspectos que a economia criativa enxerga essa relação patrimonial que se estabelece entre o criador – as crianças, no exemplo dado – e a criatura: o bem patrimonial passível de replicação e venda.

Nesse contexto é que se passa a abordar a economia criativa e os patrimônios culturais como formas de potencialização econômica, a fim de inserir os jogos patrimoniais em seu contexto mais amplo de experiências multifacetadas, sempre arrimados nos posicionamentos institucionais brasileiros acerca de sua efetivação concreta.

3.3. A ECONOMIA CRIATIVA E OS PATRIMÔNIOS CULTURAIS COMO FORMAS DE POTENCIALIZAÇÃO ECONÔMICA

O Ministério da Cultura, hoje rebaixado a Secretaria Especial da Cultura, no seu “Plano da Economia Criativa”, com políticas, diretrizes e ações para os anos de 2011 a 2014, analisa que a economia criativa tem um amplo mercado potencial, pois trata de produtos ou serviços que sejam baseados em textos, símbolos, imagens ou quaisquer conjuntos de atividades que surjam da criatividade, habilidade ou talento. Os produtos provindos da economia criativa incorporam a propriedade intelectual – o gênio humano – em sua concepção, orbitando entre as indústrias culturais, o *marketing* cultural, o turismo cultural, a tecnologia por meio dos sistemas

de comunicação e os grandes conglomerados de produção cultural que muitas vezes movimentam todos esses setores (SECRETARIA ESPECIAL DE CULTURA, 2011).

Para a UNESCO (UNCTAD, 2010, p. 1), as indústrias culturais são tidas como aquelas que “combinam a criação, produção e comercialização de conteúdos intangíveis e culturais por natureza”. Esses conteúdos são tipicamente protegidos por direitos autorais e podem assumir a forma de produtos ou serviços. A indústria cultural é mais ampla do que a noção de produção de bens, produtos acabados, pois engloba também toda a cadeia-processo produtiva, albergando, nesse escopo, as miríades de relações de serviços também presentes em seu bojo.

A criatividade, por si só, tem definição fluida e complexa. A UNESCO (UNCTAD, 2010, p. 3) entende que a “criatividade [é] fundada em várias dimensões do fenômeno e baseada na concepção individual de ideias geradas, pode ser modificada quando nasce da articulação entre as diferentes criatividade: científica, tecnológica, cultural e econômica.”

Um aspecto importante das indústrias culturais se refere ao fato de que elas são “centrais na promoção e manutenção da diversidade cultural e na garantia do acesso democrático à cultura” (UNCTAD, p. 1). Essa natureza dupla – combinando o cultural e o econômico — proporciona às indústrias culturais um perfil distinto e em constante evolução, pois é baseado em ativos criativos que potencialmente geram crescimento e desenvolvimento econômico, conforme os apontamentos do relatório da UNCTAD (2010, p. 10, adaptado), a indústria criativa

- a) pode estimular a geração de renda, criação de empregos e a exportação de ganhos, ao mesmo tempo em que promove a inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano;
- b) abraça aspectos econômicos, culturais e sociais que interagem com objetivos de tecnologia, propriedade intelectual e turismo;
- c) é um conjunto de atividades econômicas baseadas em conhecimento, com uma dimensão de desenvolvimento e interligações cruzadas em macro e micro níveis para a economia em geral;
- d) é uma opção de desenvolvimento viável que demanda respostas de políticas inovadoras e multidisciplinares.

Percebe-se que inexiste uma definição precisa da economia criativa dentro da UNESCO, o que abre um leque de possibilidades para outras inclusões, devendo-se analisar os interesses políticos e econômicos de cada país em ter setores específicos incluídos ou não nessa definição. Essa indefinição, em verdade, parece ser intencional, a fim de permitir a sua inclusão e/ou ampliação dentro das políticas públicas de cada estado signatário. De um ponto de vista acadêmico, suas definições também são fluidas, possivelmente pelos mesmos motivos.

As pesquisas científicas e os estados promotores da criatividade como uma forma de desenvolvimento apontam seus benefícios mais evidentes:

- a) da criação de empregos, exportação, promoção e inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano;
- b) do entrelaçamento entre economia, cultura e aspectos sociais com tecnologia, propriedade intelectual e objetivos turísticos;
- c) de um sistema econômico baseado no conhecimento desenvolvendo a dimensão e através da interligação entre elementos macro e micro da economia;
- d) do desenvolvimento da inovação através de políticas multidisciplinares. Ao mesmo tempo, políticas de apoio por parte do governo se tornam importantes para viabilizar os negócios criativos, pois representam grande crescimento ao longo do tempo (COSTA E SOUZA-SANTOS, 2011, p.4-5).

A Secretaria Especial da Cultura, sempre emitiu pareceres sobre a importância do setor cultural no Brasil, tendo inclusive ratificado que se trata de um setor estratégico para o desenvolvimento nacional. Segundo estudo realizado pelo órgão, para além de seu dinamismo econômico, a esfera cultural conta com um conjunto de características aptas a embasar estratégias de modernização e desenvolvimento, uma vez que, dela se tem:

- a) a geração de produtos com alto valor agregado, cujo valor de venda é em grande medida arbitrável pelo criador;
- b) a alta empregabilidade e a diversidade de empregos gerados em todos os níveis, com remuneração acima da média dos demais;
- c) o baixo impacto ambiental;
- d) seu impacto positivo sobre outros segmentos da economia, como no caso da relação direta entre a produção cultural e a produção e venda de aparelhos eletrônicos (tv, som, computadores etc.) que dependem da veiculação de conteúdo;
- e) suas externalidades sociais e políticas são robustas. Os bens e serviços culturais carregam informação, universos simbólicos, modos de vida e identidades; portanto, seu consumo tem um efeito que abrange entretenimento, informação, educação e comportamento. Desse modo, a exportação de bens e serviços culturais tem impacto na imagem do país e na sua inserção internacional;
- f) o fato de o desenvolvimento econômico desse setor estar fortemente vinculado ao desenvolvimento social, seja pelo seu potencial altamente inclusivo, seja pelo desenvolvimento humano inerente à produção e à fruição de cultura;
- g) o potencial de promover a inserção soberana e qualificada dos países no processo de globalização (SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA, 2006, p. 2).

Passado esse momento inicial dos estudos e promessas da economia criativa, é necessário realizar uma análise mais detida de suas reais entregas, a fim de apontar possíveis correções e caminhos para o futuro. Parece que claro que nem todos os pontos trazidos nos relatórios estatais tenham se concretizado, entretanto, já é possível afirmar que a cultura faz parte dos pilares de desenvolvimento contemporâneo - como se denota das políticas públicas criadas tendo a economia criativa em seu bojo. O ramo da análise econômica do Direito de

políticas públicas será instrumento útil nessa exploração, que se faz a partir de alguns dos principais indicadores sobre os bens culturais e a sua possibilidade de geração de emprego e renda.

3.4. Economia criativa e desenvolvimento

Para além dos bens culturais e seus produtos materiais ou imateriais já produzidos, existe a economia criativa que é a responsável por todo o processo de criação desses bens. Ela engloba todos produtos e serviços que derivam da criatividade, habilidade ou talento inatos do gênio humano (SCHMIDT, GUSSO, CARELLI, 2019).

No livro *The Rise Of Creativity Class*, Richard Florida, um dos pioneiros no estudo da economia criativa no mundo, se vale das ideias de Dean Keith Simonton, para descrever a criatividade como o ato de trazer algo útil ao mundo, que funciona e não é óbvio. É a conjunção de novidade, utilidade e surpresa (FLORIDA, 2019). Para a legislação brasileira de propriedade intelectual são os requisitos de novidade e atividade inventiva, que depois de somados a aplicabilidade industrial, se tornam o modelo do que seja uma patente (BRASIL, 1996).

A indústria criativa é relevante no mundo globalizado, porque auxilia no processo de intercâmbio de bens, pessoas e de valores, quiçá o maior já verificado na história recente (PIRES, 1994). Conforme Bauman (2007) caracteriza, a contemporaneidade não tem mais espaço para ideias repetidas e produtos conhecidos: com o alto fluxo de informação diário as pessoas estão sempre buscando pelo novo, aprendendo cada vez mais rápido e com igual velocidade praticam o esquecimento.

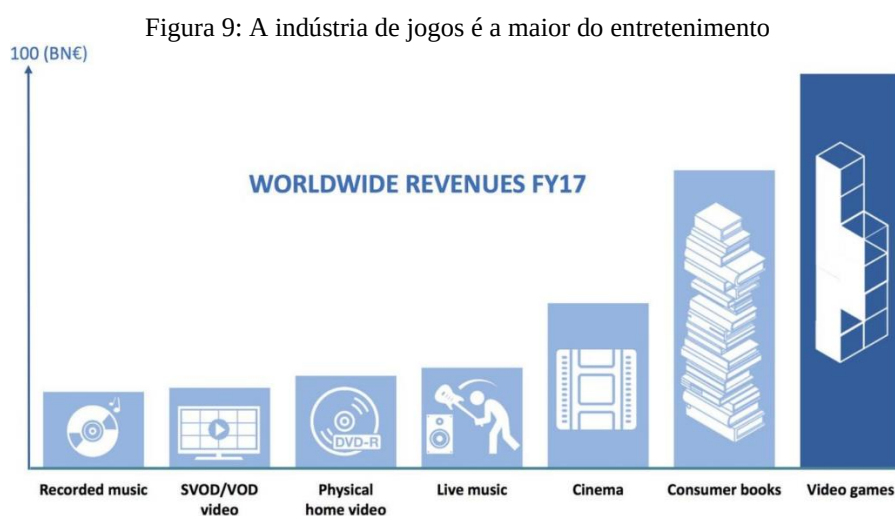
De acordo com Miguez (2007) a expressão economia criativa apareceu pela primeira vez em 2001 na matéria de capa da edição especial de agosto da revista *Business Week*, intitulada *The Creative Economy – the 21 century corporation* (COY, 2001). Em pouco mais de uma década, a economia criativa movimentou US\$ 624 bilhões em todo o mundo, segundo a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD, 2013). A sua expansão só foi e é possível devido ao abrangente mercado que a envolve: desde as indústrias criativas, o *marketing*, o turismo cultural, as empresas de tecnologia e os conglomerados de produção cultural que movimentam mais de um setor ao mesmo tempo.

Fonseca (2011) se mostra otimista com esse aumento de emprego e renda, todavia, mais detalhados estudos sobre sua distribuição e especialmente pulverização dentre as diferentes classes brasileiras se mostra necessário – especialmente se o que realmente se almeja seja o desenvolvimento econômico incluyente, sustentável e sustentado de Sachs (2004), pois a cultura tem números expressivos, mesmo levando-se em conta somente seus valores absolutos.

Segundo a revista Business Insider (2020a), tomando um exemplo recente, o filme *Vingadores: Ultimato*, da produtora Disney / Marvel, bateu todos os recordes de bilheteria mundial, superando o segundo lugar – *Avatar*, de James Cameron – por U\$ 1 milhão (tendo *Vingadores: Ultimato* arrematado a quantia de U\$2.790 bilhões e *Avatar* U\$2.789, o que, em reais na cotação de fevereiro de 2020, ultrapassaria a marca de R\$12 bilhões⁸⁷).

A indústria de jogos também desponta na esfera cultural, tendo o jogo *Tetris* vendido mais 500 milhões de cópias no mundo e *Minecraft* – o segundo mais vendido - chegando a 200 milhões. Apenas de vendas unitárias, desconsiderando toda a sua produção derivada, como séries animadas, bonecos, roupas, acessórios e as possibilidades de compras online, para os avatares dos próprios jogos (IGN, 2020). Em 2018, a título de comparação, o faturamento mundial de jogos foi da ordem dos U\$134 bilhões, contra U\$41,6 bilhões do cinema (uma diferença de mais de três vezes).

A figura 9 aponta o crescente gasto mundial com cultura e entretenimento (JOVEM NERD, 2020, baseado nas pesquisas encomendadas pelo estúdio canadense Ubisoft ao McKinsey Institute):

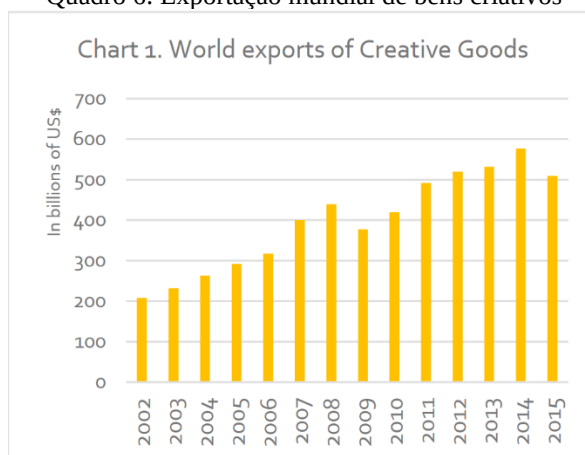


Fonte: JOVEM NERD, 2020.

A indústria criativa como um todo teve um significativo crescimento no mundo nos últimos anos, com exportações alcançando quase U\$600 bilhões em 2014:

⁸⁷ O mais curioso, segundo a notícia, é que esses valores já eram expressivos nos anos de 1930. O clássico “E o vento levou” teria hoje, levando-se em consideração a inflação do período, faturado a inacreditável cifra de U\$7.4 bilhões ou quase R\$35 bilhões.

Quadro 6: Exportação mundial de bens criativos

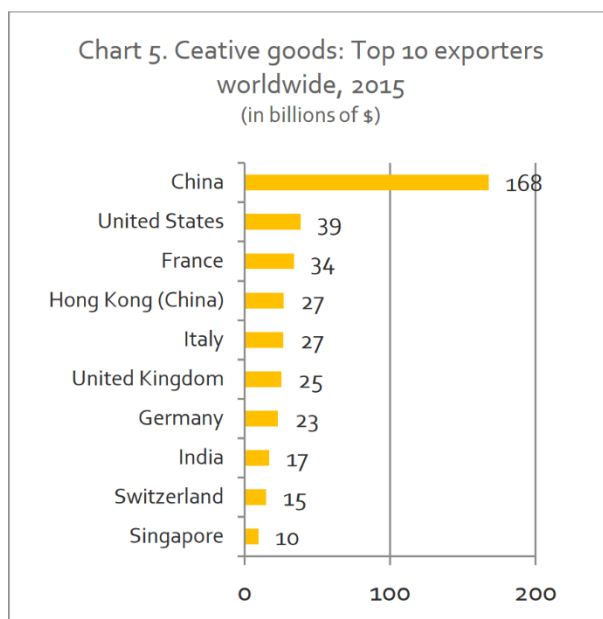


Fonte: UNCTAD, 2018, p. 20.

Do gráfico se pode acompanhar um salto de pouco mais de U\$200 bilhões em exportações no ano de 2002, para um pico de quase U\$600 bilhões em 2014 (um crescimento de três vezes em uma década). Há uma ligeira queda em 2015, entretanto, esta deveu-se aos reflexos mundiais da crise de 2008 (SELONI, 2017) e a expansão foi retomada a partir dos grandes gastos gerados pela pandemia da COVID-19 e a necessidade do isolamento social, que causou uma grande ampliação no consumo cultural, a partir dos serviços de *streaming* de filmes e a venda e consumo de jogos *online* (um incremento de 250% na China, de acordo com Luz et al, 2020).

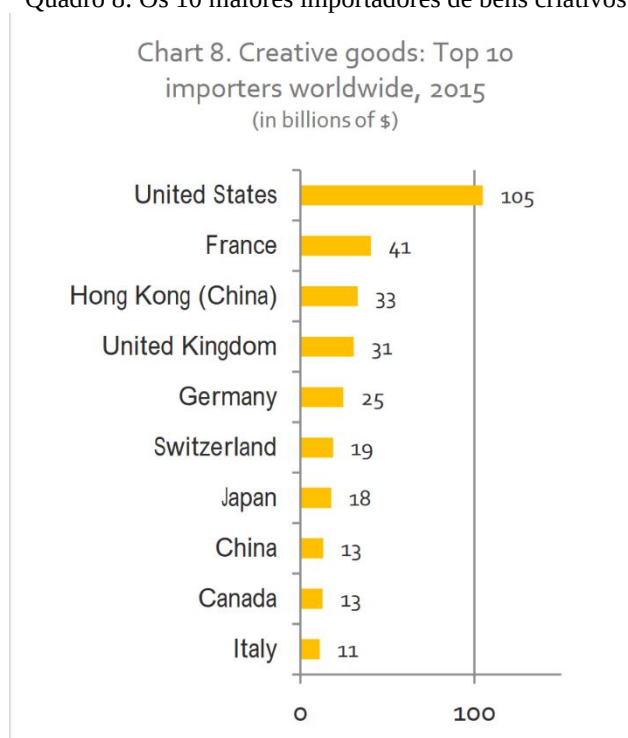
No caminho da criatividade, a China é o grande destaque, tendo um setor de exportação de economia criativa quatro vezes maior do que o segundo colocado, os Estados Unidos – o que demonstra, em alguma medida, o declínio da relevância cultural norte-americana no mundo, ainda mais ao se considerar que o país é, em contrapartida, o maior importador de bens e serviços criativos, conforme apontam os quadros:

Quadro 7: Os 10 maiores exportadores de bens criativos



Fonte: UNCTAD, 2018, p. 21.

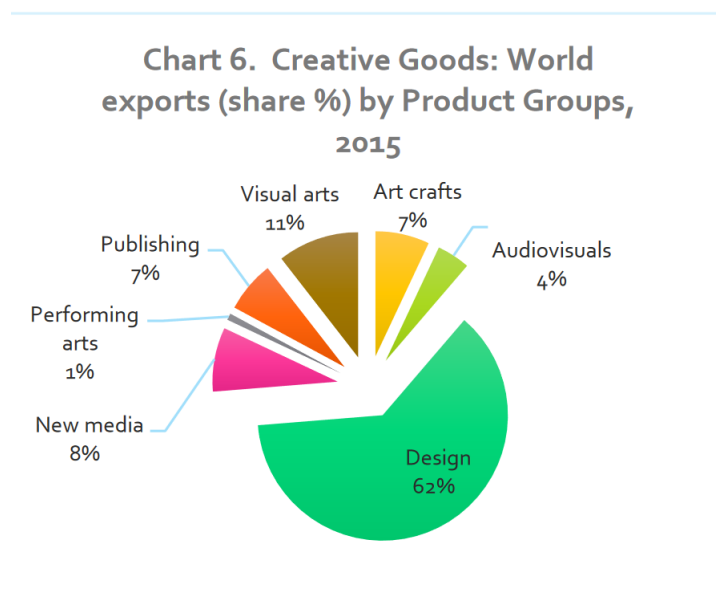
Quadro 8: Os 10 maiores importadores de bens criativos



Fonte: UNCTAD, 2018, p. 21.

Mais importante do que os números brutos de exportação e importação, é a análise dos tipos de bens produzidos nesse intercâmbio:

Quadro 9: Exportação de bens criativos por grupo de produtos

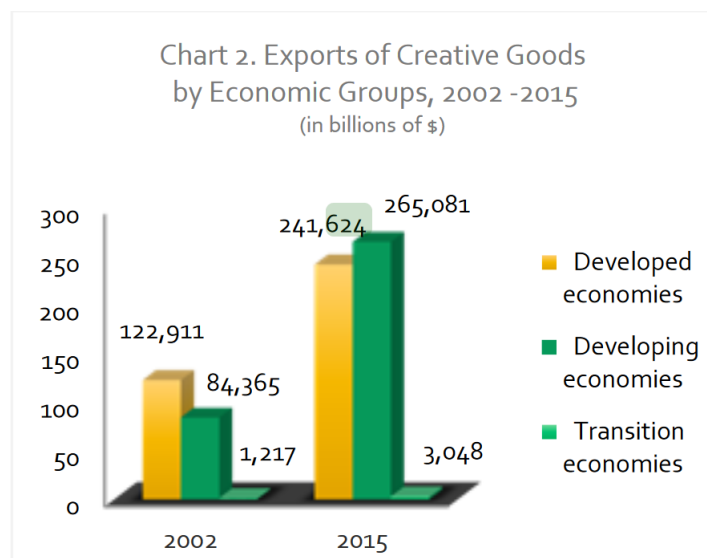


Fonte: UNCTAD, 2018, p. 22.

Os produtos e serviços relacionados a *design* ainda representam mais de 3/5 de toda a produção mundial criativa, o que talvez comprove que ainda se vive a era do consumismo, descrita vivamente por Bauman (2008), na obra “Vida para consumo”. As artes visuais e manualidades tem papel de destaque, representando quase 1/5 do mercado. Dos números trazidos acerca do cinema e jogos previamente apresentados, se pode imaginar o tamanho dos segmentos a qual se está referindo, uma vez que eles representam pouco menos de 5% do mercado total lastreado na criatividade.

O setor criativo é especialmente impactante nos países em desenvolvimento, conforme se constata do gráfico de exportações dos países em desenvolvimento entre os anos de 2002-2015, já que, no último ano pesquisado, esse volume foi superior ao volume de exportações dos países desenvolvidos:

Quadro 10: Exportação de bens criativos por grupo econômico



Fonte: UNCTAD, 2018, p. 20.

Existe um nicho a ser explorado pelo Brasil, onde as políticas públicas terão o mister de facilitar a sua inserção no segmento, com especial ênfase nas exportações de bens / serviços de alto valor agregado, como são os da economia criativa com intensivo capital intelectual. O país ainda não desponta nessa área, nem mesmo no recorte de países ditos em desenvolvimento, como se denota da tabela 1:

Tabela 1: Os 10 maiores exportadores de bens criativos nos países em desenvolvimento

Table III. Developing countries: Top 10 creative goods exporters, 2015	
(in millions of US\$)	2015
Economy	
China	168.507
Hong Kong (China)	27.872
India	16.937
Singapore	10.277
Taiwan Province of China	8.671
Turkey	8.690
Thailand	6.105
Malaysia	6.066
Mexico	5.447
Philippines	1.010

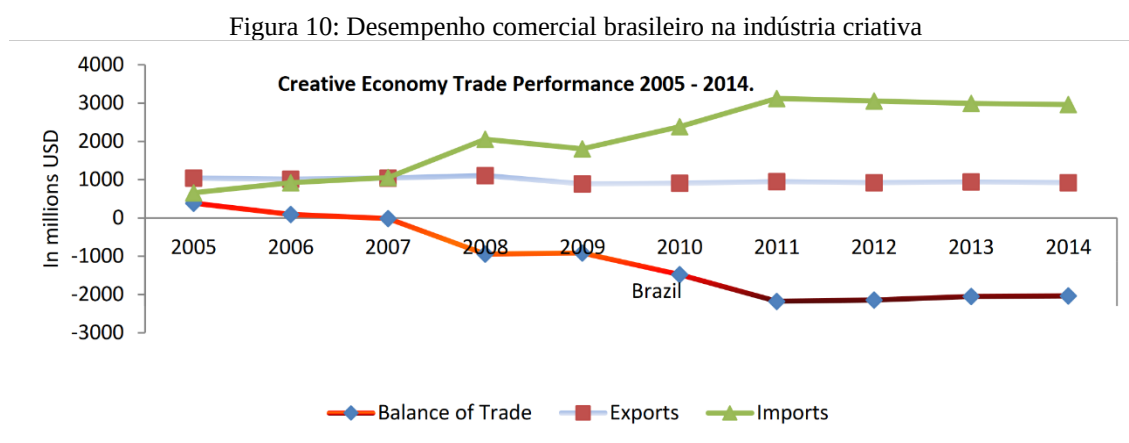
Fonte: UNCTAD, 2018, p. 22.

O Brasil não figura na lista dos dez maiores exportadores do segmento, estando atrás do México e das Filipinas. É de se notar que o mercado Filipino é cinco vezes menor que o do México, o penúltimo colocado no ranking, e sua população é menos da metade da brasileira (105 milhões contra 210 milhões, de acordo com dados do Banco Mundial, 2020). O destaque brasileiro vai para a questão audiovisual, possuindo a décima primeira maior bilheteria do

mundo, de U\$800 milhões em 2014 (UNCTAD, 2018, p. 31). Se forem mantidas as projeções de crescimento, até o final de 2020 o Brasil terá o quinto maior mercado audiovisual do mundo, bastante ligado a Hollywood, tendo produzido, em parceria, mais de 100 filmes entre 2010 e 2014, gerando crescimento econômico recíproco e trocas culturais importantes. Em 2014 a indústria audiovisual nacional criou 168.880 empregos diretos e quase 330 mil indiretos.

A pesquisa aponta que o setor criativo no país é um ativo que vale a pena ser protegido (UNCTAD, 2018, p. 32). Um total de 5.5% dos brasileiros trabalha na área criativa (11 milhões de pessoas), que conta com mais de 320 mil empresas em atividade. A título de comparação, a agricultura emprega 15% da mão de obra nacional e está em franco processo de mecanização e encolhimento de contratações. A agricultura corresponde a 5.6% do PIB – Produto Interno Bruto pátrio, a indústria criativa 2.6%. A questão é que os números vêm se invertendo nas últimas décadas, onde o setor criativo experimentou um aumento de 70% na última década (2000-2010).

Como nos gráficos mundiais, a indústria *fashion* (com acessórios, joias, e *design* de interiores) representa a maior fatia do mercado, seguida pela música, cinema e mídia *online*. Da figura 11, denota-se que o Brasil se tornou um grande importador de bens culturais (passando de U\$500 milhões para mais de U\$3 bilhões), ficando suas exportações estagnadas no período analisado (2005-2014), na ordem de U\$1.8 bilhões⁸⁸:



⁸⁸ O Brasil exportou U\$946.9 bilhões em tecnologia da informação; U\$525.1 bilhões em pesquisa e desenvolvimento; U\$265.4 bilhões em audiovisual e U\$71.3 bilhões nos demais serviços (UNCTAD, 2018, p. 96).

As exportações nacionais são enviadas em sua maioria para a própria América (63%), seguido de Europa (24%) e África (9%). As relações do Brasil com a Ásia ainda são pouco expressivas, inferiores a 4%, apesar do gigantesco potencial consumidor da região, seja em bens materiais, seja na produção imaterial, como filmes, séries e novelas.

O maior destaque brasileiro na indústria cultural é o Porto Digital, no Recife, que se tornou um polo de inovação cultural-digital. Hoje abriga mais de 265 empresas e instituições de tecnologia de cidades inteligentes e desenvolvimento de *softwares*, contando com incubadoras, centros de pesquisa e uma ampla gama de organizações governamentais e não-governamentais de desenvolvimento.

A FIRJAN, com esses dados, elaborou um fluxograma do núcleo da indústria criativa no Brasil:

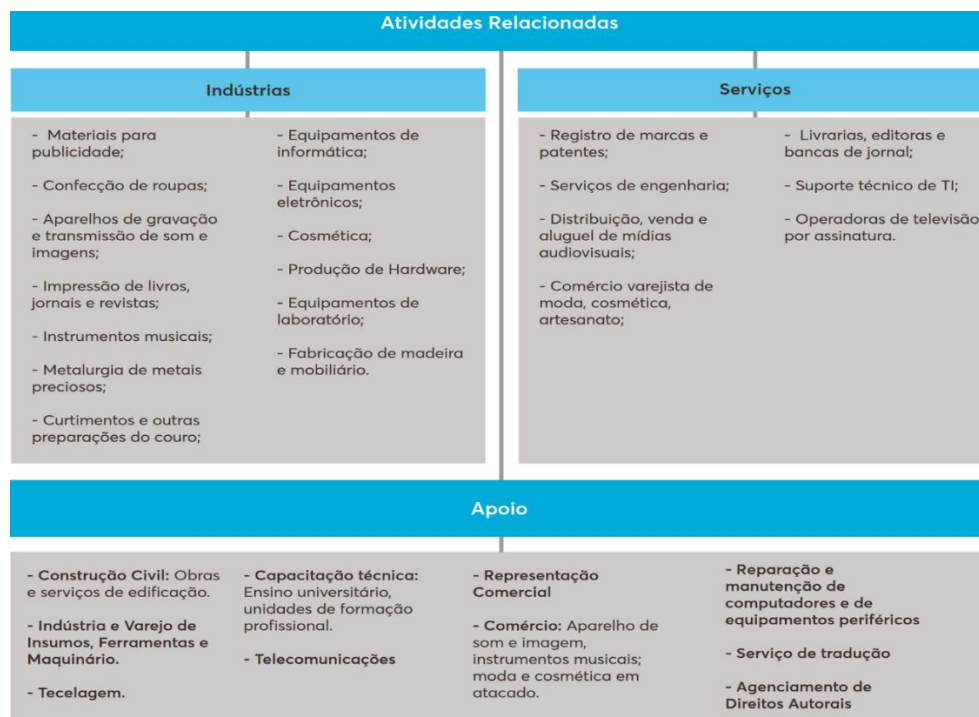
Quadro 10: Núcleo da indústria criativa

Indústria Criativa (Núcleo)			
Consumo	Cultura	Mídias	Tecnologia
Publicidade & Marketing: Atividades de publicidade, marketing, pesquisa de mercado e organização de eventos.	Expressões Culturais: Artesanato, folclore, gastronomia.	Editorial: Edição de livros, jornais, revistas e conteúdo digital.	P&D: Desenvolvimento experimental e pesquisa em geral exceto biologia.
Arquitetura: Design e projeto de edificações, paisagens e ambientes. Planejamento e conservação.	Patrimônio & Artes: Serviços culturais, museologia, produção cultural, patrimônio histórico.	Audiovisual: Desenvolvimento de conteúdo, distribuição, programação e transmissão.	Biotecnologia: Bioengenharia, pesquisa em biologia, atividades laboratoriais.
Design: Design gráfico, multimídia e de móveis	Música: Gravação, edição e mixagem de som; criação e interpretação musical.		TIC: Desenvolvimento de softwares, sistemas, consultoria em TI e robótica.
Moda: Desenho de roupas, acessórios e calçados e modelistas.	Artes Cênicas: Atuação; produção e direção de espetáculos teatrais e de dança.		

Fonte: FIRJAN, 2019, p. 6.

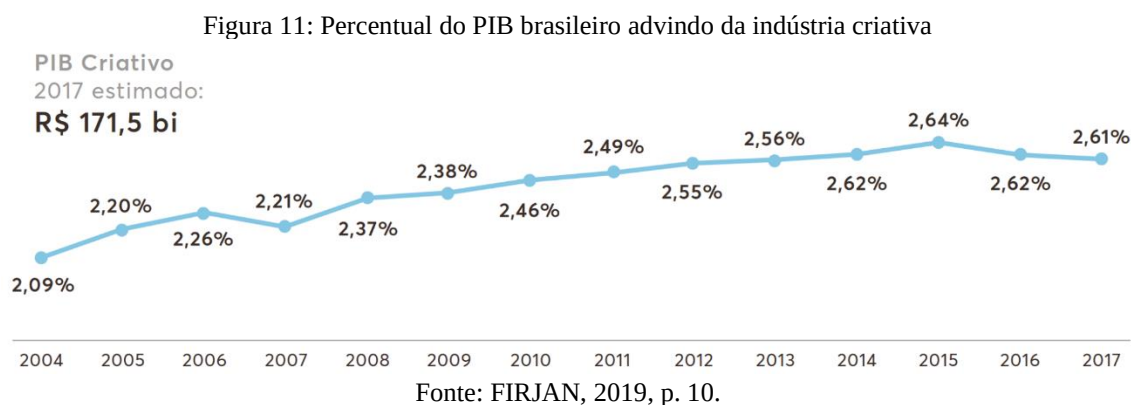
A entidade dividiu o setor em quatro pilares: Consumo (abrangendo publicidade e *marketing*, arquitetura, *design* e moda); Cultura (artesanato, folclore, gastronomia, patrimônio e artes, música e artes cênicas); Mídias (editorial e audiovisual) e Tecnologia (pesquisa e desenvolvimento, biotecnologia e tecnologia da informação). Por sua vez, cada um desses pilares tem uma série de atividades relacionadas (produção industrial e serviços) e de apoio (construção civil, capacitação técnica, reparação e manutenção etc.):

Quadro 11: Atividades relacionadas a indústria criativa



Fonte: FIRJAN, 2019, p. 6.

Os pilares e subsetores combinados levam a uma estimativa de um percentual de 2.61% do PIB advindo, exclusivamente, das suas empreitadas criativas, gerando uma receita bruta anual da ordem de R\$171 bilhões, como se vê na figura 11:



Cumpramos ressaltar ainda o positivo quadro de geração de emprego e renda construído em torno da indústria criativa, que emprega de maneira direta aproximadamente 46 milhões de brasileiros, com uma remuneração salarial de R\$2.777,00, mais de R\$500 acima da média nacional para o ano de 2017 (de R\$2.112, segundo dados do IBGE, 2019) e um valor três vezes maior do que o salário-mínimo vigente a época.

Demonstra-se, assim, a alta qualidade dos empregos gerados pela indústria criativa, pagando salários acima da média nacional e impulsionando a corrida por melhores

especializações dos trabalhadores. Os maiores salários pagos foram do setor de Tecnologia, destacadamente na sua área de pesquisa e desenvolvimento, justamente uma das áreas mais carentes de investimento no Brasil:

Tabela 2: Empregos e salários na indústria criativa

Segmento	Empregos			Salários		
	2015	2017	Var. %	2015	2017	Var. %
Total mercado de trabalho	48.060.807	46.281.590	-3,7	R\$ 2.681	R\$ 2.777	3,6
Indústria Criativa	871.010	837.206	-3,9	R\$ 6.810	R\$ 6.801	-0,1
Consumo	382.444	366.352	-4,2	R\$ 5.919	R\$ 5.841	-1,3
Publicidade & Marketing	137.767	150.794	9,5	R\$ 6.820	R\$ 6.653	-2,5
Arquitetura	113.499	94.801	-16,5	R\$ 8.465	R\$ 8.385	-0,9
Design	81.863	76.090	-7,1	R\$ 3.293	R\$ 3.276	-0,5
Moda	49.315	44.667	-9,4	R\$ 1.905	R\$ 2.074	8,9
Cultura	66.954	64.853	-3,1	R\$ 3.164	R\$ 3.237	2,3
Expressões Culturais	26.815	28.403	5,9	R\$ 2.026	R\$ 2.218	9,5
Patrimônio e Artes	16.005	14.170	-11,5	R\$ 4.796	R\$ 4.743	-1,1
Música	12.416	11.478	-7,6	R\$ 3.092	R\$ 3.210	3,8
Artes Cênicas	11.718	10.802	-7,8	R\$ 3.615	R\$ 3.968	9,8
Mídias	104.450	95.562	-8,5	R\$ 3.887	R\$ 4.069	4,7
Editorial	58.281	54.678	-6,2	R\$ 4.534	R\$ 4.690	3,4
Audiovisual	46.169	40.884	-11,4	R\$ 3.069	R\$ 3.240	5,6
Tecnologia	317.162	310.439	-2,1	R\$ 9.616	R\$ 9.518	-1,0
P&D	167.486	156.012	-6,9	R\$ 12.137	R\$ 12.188	0,4
TIC	121.280	123.415	1,8	R\$ 6.986	R\$ 7.086	1,4
Biotecnologia	28.396	31.012	9,2	R\$ 5.986	R\$ 5.765	-3,7

Fonte: FIRJAN, 2019, p. 13.

Parece haver subsídios empíricos suficientes para justificar o investimento nacional e uma série de políticas públicas voltadas especificamente para a área de economia criativa, uma vez que a alta e intensiva demanda mão de obra qualificada culmina em produtos de grande potencial exportador e dinamiza a produção nacional, como se pode ver do caso de sucesso do Porto Digital pernambucano.

Os indicadores econômicos, em se tratando de economia criativa, são superlativos: no mundo, o setor de cultura movimenta anualmente o equivalente a 6% do PIB, quase R\$20 trilhões na atual cotação do dólar, gerando milhões de empregos nos mais diversos setores. Se a cultura fosse um país, seria a 7ª maior economia do planeta (FOLHA DE SÃO PAULO, 2019). Ainda assim, durante a realização do Seminário Economia da Arte (FOLHA DE SÃO PAULO, 2019), o governo brasileiro foi duramente criticado por não produzir dados estáveis e permanentes sobre o setor. De fato, para a realização da pesquisa sempre foram necessários colher dados de maneira transversal, fazendo cruzamentos com os dados gerais ofertados pelo

IBGE e de organizações internacionais, como a UNESCO e a UNCTAD. Não há, no momento da redação da tese, um órgão responsável pelo mapeamento objetivo do setor de economia criativa no Brasil, o que dificulta em muito a proposição de políticas públicas e análise das já existentes no setor.

A UNESCO (2020), no setor de diversidade de expressão cultural, mantém uma plataforma de monitoramento dos países signatários de seus pactos que indica o Brasil possui hoje, em diferentes graus de atividade, 24 iniciativas para a promoção e desenvolvimento da cultura. Realizando-se uma tradução livre do inglês e do francês – uma vez que os dados não estão disponíveis em português – construiu-se o quadro das iniciativas nacionais:

Quadro 11: Iniciativas nacionais relativas a economia criativa

Nome do projeto	Ano	Áreas abrangidas	Benefícios esperados
Programa nacional de cultura	2012	Sistemas de governança Criação, produção, distribuição	Criação de um sistema de governança para o setor criativo
Programa de difusão da cultura	2012	Direito à cultura	Ampliação do acesso à cultura
Política nacional do cinema	2012	Cinema, audiovisual	Ampliação do acesso ao cinema
Cultura vivante	2012	Cultura, educação, cidadania	Ampliação da cidadania pela cultura
Cooperação internacional do audiovisual	2012	Cinema, audiovisual	Realização de um balanço sobre a mobilidade de artistas e profissionais do audiovisual
Programa de desenvolvimento de microprojetos culturais	2012	Desenvolvimento sustentável, empregabilidade	A cultura como estrutura de desenvolvimento sustentável
Política de propriedade intelectual	2016	Propriedade intelectual Propriedade industrial	Desenvolvimento de sistemas de proteção à propriedade intelectual
Programa IberCultura Viva	2016	Desenvolvimento sustentável, empregabilidade	Realização de um balanço sobre a mobilidade de artistas e profissionais do audiovisual
Programa de desenvolvimento de produção audiovisual em língua portuguesa	2016	Direito à cultura Língua portuguesa Brasilidade	Ampliação do desenvolvimento de conteúdo audiovisual em língua portuguesa, com fulcro de exportação para outros países lusófonos
Identificação e Fortalecimento de Arranjos Produtivos Locais Intensivos em Cultura	2016	Desenvolvimento regional Direito à cultura	Identificação e desenvolvimento de arranjos produtivos locais, baseados na indústria criativa.
3º Plano Nacional de Políticas voltadas as mulheres	2016	Igualdade de gênero Empoderamento feminino	Desenvolvimento de um plano compreensivo para a ampliação da igualdade de gênero e empoderamento da figura da mulher na sociedade, especialmente no âmbito da diversidade cultural.

Prêmio Funarte – Mulheres nas Artes Visuais	2016	Igualdade de gênero Empoderamento feminino	Ampliação da participação feminina dentro do setor audiovisual.
Incentivos a projetos culturais	2016	Incentivos fiscais Desenvolvimento	Criação de mecanismos de incentivos fiscais para investimento e produção de cultura.
Política de cultura e educação	2016	Educação Direito à cultura	Criação de políticas públicas voltadas para cultura e educação.
Brasil de todas as telas	2016	Cinema Audiovisual	Ampla ação governamental que visa transformar o País em um centro relevante de produção e programação de conteúdos audiovisuais
Implementação da Rede de Observatórios de Economia Criativa	2016	Desenvolvimento Economia criativa Educação	A rede conta com seis Observatórios para estimular a produção e difusão de informações estratégicas e conhecimento crítico sobre a economia da cultura no Brasil, bem como fomentar estudos sobre o impacto do setor na dinâmica cultural, social e econômica do país e dos estados
Ampliando a igualdade de gênero no setor audiovisual brasileiro	2016	Direitos humanos e garantias fundamentais	Ampliação da igualdade de gênero
Programa de Cultura do Trabalhador – Vale Cultura	2016	Acesso à cultura	Criação de auxílio para consumo de bens culturais.
Mercado de Indústrias Culturais do Sul – MICSUL	2016	Cooperação interestatal Desenvolvimento nacional e regional	Fortalecimento de parcerias com o Mercosul no setor cultural.
Rede de Incubadoras Brasil Criativo	2016	Desenvolvimento Criação de novas empresas	Desenvolvimento de incubadoras para novas empresas do setor cultural.
TV Digital	2016	Infraestrutura	Implantação do sinal de TV digital em todo o Brasil.
Estatuto da Juventude	2016	Acesso à cultura Crianças e adolescentes	Criação do Estatuto da Juventude Brasileira.
Política nacional de cultura viva	2016	Desenvolvimento Sociedade civil	Busca desburocratizar os processos de reconhecimento, prestação de contas e o repasse de recursos para as organizações da sociedade civil.
Cotas para o desenvolvimento do audiovisual	2016	Igualdade racial	Cotas em editais federais voltadas para a ampliação da igualdade racial.

Fonte: elaboração própria.

Os marcos mais significativos foram nos anos de 2012 e 2016, com o maior número de projetos. Aliás, foram somente nos anos de 2012 e 2016 que houve projetos cadastrados na plataforma. Não existem novos projetos cadastrados após 2016, o que demonstra, a princípio, um certo descaso com a questão cultural nos últimos anos pelo Brasil. Reitera-se que, por uma

questão de falta de acesso à informação, não se pode fazer uma verificação se todos os programas mencionados continuam em funcionamento ou se foram apenas iniciativas pontuais do Governo Federal.

Contata-se a nítida mobilização do setor audiovisual tendo o maior número de projetos e investimentos, haja vista a atuação da ANCINE – Agência Nacional do Cinema e de toda a lei de incentivo ao audiovisual (lei federal número 8.685, de 20 de julho de 1993).

Houveram importantes avanços na última década, como a aprovação do Estatuto da Juventude – garantidor do polêmico projeto da meia-entrada em shows, cinema e demais espetáculos, ainda sem uma análise aprofundada das repercussões econômicas por parte dos pesquisadores nacionais; grande ampliação de investimentos em igualdade racial e de gênero; a criação da Rede de Observatórios de Economia Criativa, associado a implantação de incubadoras para desenvolvimento nacional e regional; e o fim do sinal analógico de televisão, com a ampliação e cobertura do sinal digital em todo o país.

Parece claro que o Brasil já investe em economia criativa, faltando uma sistematização de suas iniciativas e, notadamente, uma análise nacional ampla dos resultados reais desses investimentos. Os dados do setor são dispersos e desatualizados, sem um banco de dados centralizado e produtor de informações confiáveis, como é o IBGE para dados socioeconômicos. A questão das políticas públicas, é cedo, parte de uma análise inicial para identificação do problema, planejamento de como solucioná-lo, colocação em prática de estratégias e, não se pode esquecer, análise dos resultados obtidos para a correção de desvios e possível alteração de trajetória.

Mesmo com a ressalva anteriormente feita e sempre guiado pelo aspecto crítico de Canclini (2008, p. 82), para quem ou se reinventa a maneira como a cultura é apropriada no mundo ou a “reorganização industrial da cultura recria as desigualdades”, crê-se, também junto dele, no poder transformador da cultura. Já se sabe o cenário negativo de não valorar adequadamente a vasta cadeia cultural, assim acredita-se que um outro mundo seja possível de ser construído, associado ao potencial da economia criativa para a promoção econômica e a redução das desigualdades nacionais e regionais. Parte dessa jornada, advém da

reformulação do patrimônio em termos de capital cultural [que] tem a vantagem de não o representar como um conjunto de bens estáveis e neutros, com valores e sentidos fixados de uma vez para sempre, mas como um processo social que, como o outro capital, acumula-se, reestrutura-se, produz rendimentos e é apropriado de maneira desigual por diversos setores (CANCLINI, 2008, p. 195).

O ponto deixa de ser se haverá essa utilização patrimonial “híbrida” (desvirtuando um pouco o termo na forma como Canclini o entende) e caminha no passo seguinte: definir como ela se dará. É possível construir novas relações dos cidadãos com seus patrimônios; relações que não apenas o preservem para o gozo futuro, mas que permita, a partir deles, uma existência digna no presente. Benhamou (2016, p. 130) aponta para a necessidade de uma visão global do patrimônio, que o coloque no centro de um verdadeiro ecossistema intergeracional e transfronteiriço, sob pena de que qualquer política patrimonial que se crie seja “fadada a bricolagem”, aduzindo que “além do âmbito dos bens, o patrimônio remete a serviços, a toda uma rede simbólica, aquilo que constitui o fermento das sociedades” (BENHAMOU, 2016, p. 11).

O patrimônio é, em toda a sua complexidade intergeracional, um fator claro de “enriquecimento do capital humano” (BENHAMOU, 2016, p. 32). Becker (2009), em obra intitulada justamente “Capital humano”, trabalha na linha de que os baixos níveis educacionais perpetuam a pobreza e somente a partir do empoderamento da população poderá tornar-se autônoma no que tange a obtenção de renda.

O interessante aqui é o ponto de interseção do pensamento dos autores (e, apesar de ter recebido o Nobel da Economia, não se ignora a necessidade de atualização da linguagem empregada por Becker, em uma visão contemporânea do conceito de capital humano, como as críticas aduzidas por Paiva, 2001): a necessidade da ampliação das capacidades dos indivíduos. A educação formal é uma das múltiplas formas pelos quais se pode auxiliar no empoderamento de alguém, de um grupo ou de uma sociedade. A experimentação dos patrimônios, engrandecendo sua bagagem cultural, é outra. Evidentemente que ambas as formas têm custos e retornos sociais. Mais do que os impactos econômicos que serão meramente contabilizados, “os investimentos culturais veiculam esse laço social, uma força de atração que deve ser incluída numa dinâmica que vai muito além do campo estrito da cultura” (BENHAMOU, 2016, p. 88).

Sen (2012) ao afirmar que o objetivo fundamental de todos os arranjos sociais deve ser o de buscar a verdadeira liberdade, transformando o direito abstrato a livre escolha do estilo de vida em uma realidade vivida, economicamente viável, que permitiria, inclusive, o surgimento de novas capacidades. Essa parece ser, em alguma medida, as propostas trazidas pela economia criativa: saindo de um conceito inicialmente etéreo e intangível – UM patrimônio ou ainda mais abstrato O patrimônio, em sentido ampliadíssimo – busca construir algo palpável, com inclinação para a mudança social em um modelo DIY – *do it yourself* (faça você mesmo), de reapropriar-se da própria cultural e assim o fazendo, em última instância, estar-se-ia diante do reapropriar-se da própria história e identidade.

A soma dos termos história + identidade resulta no apropriar-se do próprio projeto de vida, na forma construída pela Corte Interamericana de Direitos Humanos⁸⁹, segundo o qual cada indivíduo deve ter assegurada a sua autonomia para realizar escolhas sobre quais caminhos irá seguir para se realizar existencialmente. Hachem e Bonat (2017) reafirmam e atualizam as reflexões feitas por Becker sobre o capital humano, ressaltando, de igual modo, a educação como um elemento fundamental nessa caminhada. Assim,

uma sociedade é formada por pessoas que ocupam diferentes papéis, que apresentam distintos níveis educacionais e que se relacionam por meio de um conjunto de atitudes, crenças sobre o mundo, poderes e valores (ideias sobre o que vale a pena) orientados pela cultura onde estão inseridos (KELMAN E AMPARO, 2015, p. 16).

Pode-se falar assim na educação EM cultura, para além de educação E cultura. De todo modo, os autores pesquisados (Benhamou, Becker, Sen, Hachem, Bonat, Kelman e Amparo) parecem encontrar convergência nessa ideia de a ampliação cultural-educacional⁹⁰ social culminar em uma ampliação da realização da vida boa pelos indivíduos.

O modelo de faça você mesmo está estritamente ligado ao ideário central da economia criativa, uma vez que promove um processo mais democrático do fazer e usufruir. Suas características são de atividades amadoras ou semiprofissionais – mas, de todo modo, descolados de um ambiente massificado de produção e utilização – autodirigidas, que aproximam o consumidor/usuário final das mercadorias criadas, eliminando a sua passividade e convidando-os a criatividade e a expressão cultural individual (ATKINSON, 2006). Os jogos caminham nessa linha e a relevância do modelo DIY no desenvolvimento econômico - desde os anos 70 (HILL, 1979) - são estudados por seus impactos nas contas de PIB realizadas, uma vez que diversos autores apontam que a não-inclusão desse tipo de atividade no cálculo geraria significativas distorções, pois são microformas de utilização de propriedade intelectual-cultural.

Ponto semelhante é defendido pela OMPI – Organização Mundial da Propriedade Intelectual (2020, p. 2), para quem

Um sistema bem equilibrado de concessão e exploração de direitos de propriedade intelectual é um fator de crescimento econômico, pois promove investimentos e o comércio. Se for concebido e utilizado apropriadamente, pode também ajudar a criatividade cultural a prosperar, educar a população, levar a inovação tecnológica para o progresso da saúde e da alimentação, e trazer também outras vantagens sociais.

⁸⁹ Nos casos Loayza Tamayo vs. Peru (CIDH, 1998) e Villagran Morales vs. Guatemala (CIDH, 1999).

⁹⁰ A Convenção sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989) dá destacada ênfase a formação da “própria identidade cultural” a partir da educação.

A propriedade intelectual em si não promove nem impede o desenvolvimento, do mesmo modo que a economia criativa. É a maneira como as leis, as políticas e as práticas são concebidas e utilizadas nos diversos países que determina se a propriedade intelectual – e a criatividade – são ou não eficazes em matéria de desenvolvimento humano e econômico. Os direitos advindos das propriedades intelectuais, em seu nascedouro, deveriam “beneficiar tanto quem produz como quem utiliza conhecimentos, num vasto contexto social” (OMPI, 2020, p. 11). E, no escopo da tese, também os países e culturas que são representados nos jogos, em todos os seus contextos. Cada vez menos se fala em “aplicação de direitos de propriedade intelectual” (OMPI, 2020, p. 11) e cada vez mais o mote é o do respeito aos seus legítimos titulares, ainda que sejam, inicialmente, indeterminados. Quando se pensa em jogos patrimoniais, se pensam em processos e vivências, ou como coloca Benhamou (2016, p. 43) “os bens culturais são bens de experiência”: passam a existir com a sua utilização. Essas reflexões são aprofundadas na sequência, quando se analisa a questão dos jogos dentro da lógica da economia criativa.

3.5. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DENTRO DA ECONOMIA CRIATIVA – UMA BREVE ANÁLISE DOS MERCADOS GLOBAL E BRASILEIRO DE JOGOS

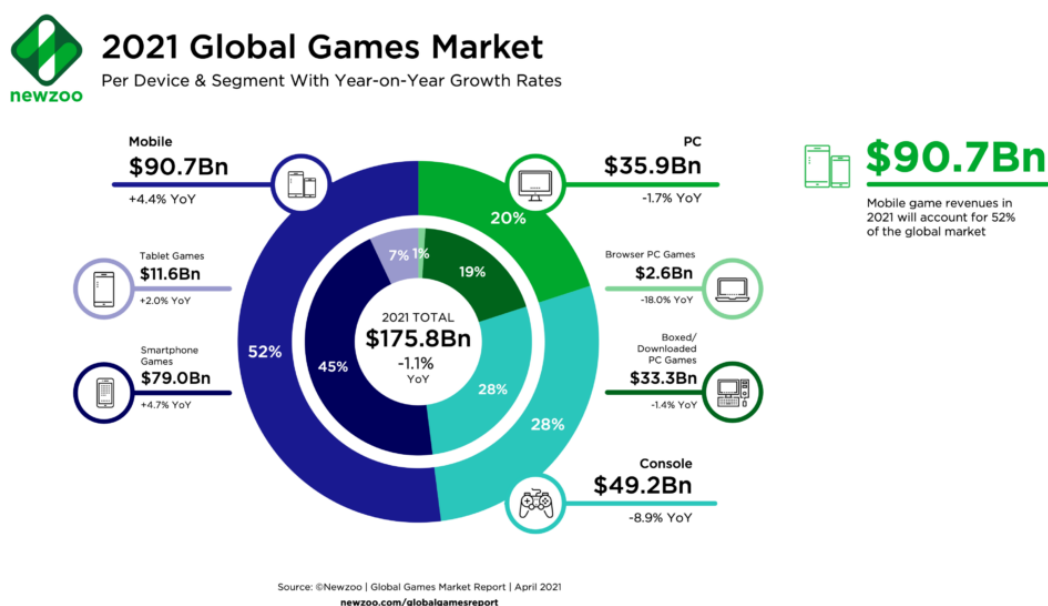
No ponto anterior, começou-se a esboçar o tamanho do mercado mundial que envolve a cultura em sentido amplo, abarcando o cinema, a produção e difusão de livros em todas as suas modalidades e o fato de a parcela dos jogos hoje representar uma fatia maior do que a dos elementos tradicionalmente entendidos como culturais.

Como continuidade lógica, detém-se agora especificamente sobre o mercado de jogos: principiando pelos contornos globais para caminhar em direção ao mercado de jogos brasileiro. Dentro deste, debruçar-se-á no mercado de jogos de tabuleiro, uma vez que na continuação (Capítulo 4) a tese se propõe a uma pesquisa detalhada sobre os jogos de tabuleiro patrimoniais e analógicos⁹¹, a fim de verificar, nesse restrito recorte, a aderência das premissas levantadas pela tese.

⁹¹ Os termos não são redundantes, uma vez que hoje é possível falar-se em jogos de tabuleiro digitais, existindo recreações perfeitas de uma mesa (tabuleiro) totalmente virtualizados, como é o caso da plataforma *Tabletop Simulator*: literalmente uma simulação de tampo de uma mesa, onde ficam dispostos os componentes dos jogos de tabuleiro.

A proposta é da construção de uma pequena pesquisa de campo arrimada no tripé indutivo-qualitativo-descritivo, focalizada nos jogos de tabuleiro analógicos brasileiros. Delineado o mapa, parte-se da análise do mercado mundial de jogos, a partir da pesquisa da Newzoo (2021), sobre os jogos digitais:

Figura 12: O mercado mundial de jogos em 2021.



Fonte: NEWZOO, 2021.

Denota-se que o mercado de jogos digitais (lembrando que muitos deles são versões virtualizadas de jogos analógicos clássicos, como é o caso de muitos *MMORPGs*), em 2021, já ultrapassou a cifra dos U\$175 bilhões (R\$1 trilhão⁹²). A título de comparação, o PIB brasileiro no mesmo ano foi de R\$8,7 trilhões (IBGE, 2022). Desse modo, se o segmento de jogos digitais fosse um país, ele teria a produção econômica aproximada de 12% do Brasil. Ou, seguindo uma comparação econômica de 2021, de toda a Nova Zelândia (TRADING ECONOMICS, 2022), a 50ª maior economia do globo.

A superlativação é necessária para que se contextualize o poder atual da economia criativa e, por sua própria conta, os jogos nesse cenário. As projeções de crescimento para 2023 apontam para que o mercado ultrapasse, pela primeira vez, a marca dos U\$200 bilhões, em um ambiente de hiper conexão. Houve uma migração dos dispositivos domésticos de jogos

⁹² O dólar no momento da escrita, março de 2022, com o estopim da guerra na Ucrânia, estava cotado em, aproximadamente, R\$5,30.

(consoles e computadores) para os dispositivos móveis. *Tablets* e celulares já representam mais do que a metade de todos os dispositivos usados para jogar, com um crescimento anual relativo de 4,4%. Esses dados precisam ser lidos na perspectiva da pandemia, uma vez que, durante a realização da pesquisa, muitos países se encontravam em períodos de *lockdown* e quarentena.

O cenário futuro parece apontar para duas direções não mutuamente excludentes, uma vez que apenas tomarão mais do mercado dos jogos fixos (computadores e consoles): a ampliação do jogar *mobile*, conectado à internet, em um mundo que aos poucos retornará para as ruas, o mercado de trabalho e as escolas; o crescimento do segmento de jogos analógicos, buscados por uma população que durante quase dois anos permaneceu com sua mobilidade e eventos sociais restritos.

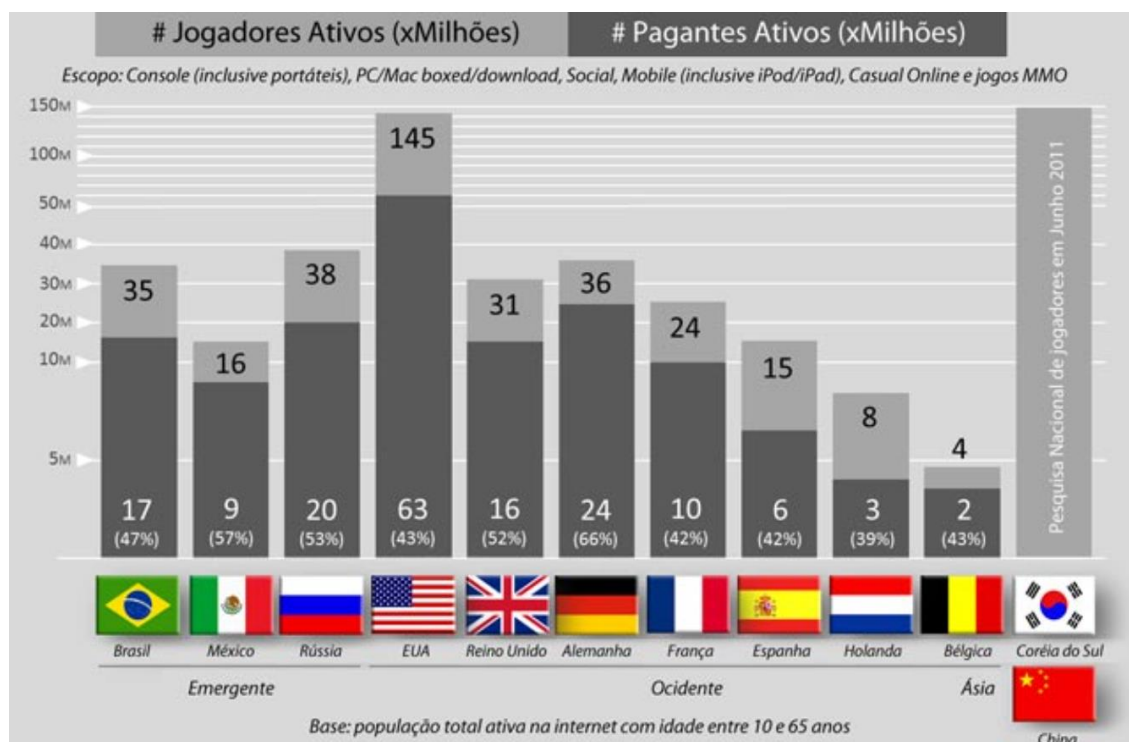
O mercado brasileiro desponta nesse cenário digital com uma projeção de receita de US\$ 2,3 bilhões (cerca de R\$ 12 bilhões), o que representará um aumento de 5,1% na receita anual (OLHAR DIGITAL, 2022), mantendo-o na condição de maior polo consumidor e produtor da América Latina e o 12º do mundo.

De acordo com o *GameReporter* (2022), em estudo realizado com mais de 20.000 pessoas, o Brasil possui 35 milhões de jogadores / gamers – o equivalente a 76% de todos os usuários de internet entre 10 e 65 anos. Os dois números aqui são importantes para o entendimento do fenômeno: primeiro, de todos os usuários de internet, 1 em cada 4 também a utiliza para jogar; segundo, a faixa etária de utilização é ampla, em um diapasão de mais de 50 anos.

Os dados colocam o Brasil como o quarto maior país em número de jogadores ativos, atrás apenas dos EUA (com 145 milhões), Rússia (38 milhões) e Alemanha (36 milhões), conforme a figura 13⁹³:

Figura 13. Número de jogadores ativos – mundo.

⁹³ Registre-se a ausência de dados da China para o segmento.



Outro dado econômico relevante da pesquisa é que 47% dos jogadores brasileiros pagam para jogar, seja na forma de micro transações para receber recompensas nos jogos; seja em mensalidades; seja na aquisição de mídias físicas ou licenças de utilização. Esse número é maior do que o dos Estados Unidos e vários países da Europa, o que demonstra o entusiasmo pátrio com o segmento e altera o estigma ainda imposto ao Brasil de ser um mercado cinza / paralelo, fruto das aberturas econômicas dos anos 90 e do *boom* da internet do início dos anos 2000, quando os números de pirataria de *software* eram elevados (PASE, 2013).

O número de horas semanais jogadas no Brasil também é alto, com 10,7 horas dedicadas aos jogos e o público é heterogêneo: 19,2 milhões (55%) são homens e 15,8 milhões (45%) são mulheres. Destas, 77% preferem os chamados jogos casuais, colocando por terra mais um mito advindo do mesmo período adrede discutido, de que as mulheres não teriam interesse em jogos. O percentual de jogadores / jogadoras é bastante próximo, com uma diferença inferior a 10%, sendo, até mesmo, invertida, quando se analisam somente as plataformas estritamente móveis, como celulares e *tablets*.

Migrando a análise para os jogos analógicos e levando-se em conta a vanguarda da pesquisa proposta, não se tem informações seguras do tamanho do mercado de jogos de tabuleiro no Brasil. Levantamento da ABRINC – Associação brasileira de brinquedos (2019), revelou que o setor de jogos analógicos representou 9,7% das vendas de brinquedos em 2018, um número constante desde 2010. Em 2018 o faturamento total no ramo de brinquedos foi de

R\$ 6,871 bilhões, logo apenas o mercado de jogos analógicos representa uma fatia de aproximadamente R\$ 665 milhões. A revista Forbes (2019), por sua vez, em matéria do mesmo ano, dá conta de que esse montante seria referente a tão somente os jogos de tabuleiro modernos, excluindo-se clássicos como damas, xadrez ou ludo.

É importante a análise dos dados brutos para se ter uma dimensão mais fundamentada do segmento, conforme a tabela 3:

Tabela 3: Vendas por linhas e canais - brinquedos.

LINHA DE BRINQUEDOS	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Veículos (carrinhos, motos, pistas)	11,2%	13,7%	14,2%	15,5%	14,2%	15,1%	15,5%	16,7%
Reprodução mundo real (jogos de panela, móveis, kit mecânico)	8,9%	7,7%	9,9%	9,1%	9,5%	10,2%	9,1%	8,5%
Blocos de construção (encaixe para montagem de estruturas)	3,9%	3,8%	4,5%	3,9%	4,1%	3,6%	5,1%	4,9%
Bonecas e bonecos em geral e seus acessórios	17,5%	16,2%	18,1%	19,2%	19,7%	18,7%	18,9%	19,2%
Puericultura (mordedores, chocalho, móbile)	8,5%	7,8%	8,1%	7,9%	6,3%	6,1%	6,2%	6,8%
Jogos (tabuleiro, cartas, figuras, memória)	9,4%	10,5%	9,8%	8,6%	10,2%	8,9%	9,1%	9,7%
Pelúcia	5,2%	6,1%	5,0%	4,5%	4,7%	4,1%	4,3%	3,6%
Madeira	7,4%	7,2%	4,4%	5,2%	5,1%	3,6%	2,9%	2,5%
Eletrônicos e áudio-visuais (tablets e laptops de brinquedo, perguntas e respostas, videogames)	2,4%	2,8%	4,1%	3,7%	4,7%	4,2%	4,0%	3,7%
Esportivo (patins, patinete, triciclo e veículos a pedal ou elétricos, bicicletas, lançadores de água)	8,7%	10,0%	10,1%	9,4%	9,8%	12,0%	13,5%	12,1%
Fantasia (roupas de personagens ou mitos, acessórios como unha postiça, maquiagem de brinquedo, aplique de cabelo)	2,4%	2,9%	3,4%	3,9%	3,8%	1,4%	1,9%	1,8%
Outros	14,6%	11,3%	8,5%	9,1%	7,9%	12,0%	9,5%	10,5%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: ABRINC, 2019.

Números podem ser uma das maneiras mais didáticas de explicar e conceitualizar a importância de qualquer assunto. Entretanto, a abordagem utilizada por Sax (2017) no livro “A Vingança dos Analógicos”, pode ser a forma mais apropriada de conduzir o estudo deste tema. Ele se aprofundou no mundo dos objetos analógicos ao escrever seu livro, em uma imersão literária e pessoal. Sua trajetória começa quando ele encontra um disco de vinil que o levou a estudar toda a cadeia por trás daquele objeto: quem o produziu? De que modo? As pessoas ainda escutam discos de vinil na época da música via *streaming*? Partindo dos vinis, o autor começa a identificar uma onda de produtos analógicos que já foram inovados digitalmente e hoje ressurgem clamando seu lugar dentro da economia criativa e a impulsionam de sua própria

maneira. Ao chegar nos jogos de tabuleiro, notou sua primeira diferença deles para os outros produtos que foram alvo de sua pesquisa:

Diferentemente da correspondência em papel, de discos de vinil e do filme fotográfico jogos de tabuleiro e de cartas (ambos classificados pela indústria de jogos de mesa) não foram destruídos pela competição digital. Enquanto houve um declínio geral na indústria de jogos de tabuleiro, desde o seu ápice no início dos anos 1980, devido principalmente ao crescimento do videogame, não aconteceu de a indústria dos jogos de mesa ter quase desaparecido ou seus agentes principais terem pedido falência. [...] O que aconteceu com os jogos de tabuleiro foi mais um declive que afetou as vendas (SAX, 2017, p. 102).

Por que os jogos analógicos voltaram a crescer? Segundo Sax (2017, p. 111) a “cultura popular se apaixonou pela cultura ‘geek’ na década passada” e pela primeira vez ser *nerd* significa “ser legal”. Nos últimos anos o foco se deslocou para a tecnologia – e a indústria criativa como um todo – e tudo que antes era considerado exclusivo do mundo *geek*, como os jogos de videogame, RPG – *role playing games* (jogos de interpretação de papéis) e os filmes de super heróis, passaram a bater recordes no cinema e até ganharam Oscars (*Superman* – 1979; *Batman* – 1989; *Batman: O Cavaleiro das Trevas* – 2010; *Esquadrão Suicida* – 2017; *Homem-Aranha no Aranhaverso* – 2019; *Pantera Negra* – 2019; *Coringa* - 2019⁹⁴).

Eventos de videogame, histórias em quadrinhos e cultura pop tem tido suas maiores edições históricas: a CCXP – *Comic Con Experience* (versão brasileira da *Comic Con San Diego*, que completou 50 anos em 2020) bateu o recorde de público em 2019 com 280 mil visitantes de acordo com o site oficial⁹⁵. Já o *Diversão Offline*, terceiro maior evento brasileiro do segmento (voltado apenas aos jogos analógicos), recebeu 18 mil pessoas e movimentou R\$2 milhões no mercado de jogos analógicos ao longo de seis edições. A feira teve início em 2015 no Rio de Janeiro e agora realiza também edições em São Paulo. A edição 2022 está marcada para os dias 18 e 19 de junho, em São Paulo, sendo esperados mais de 10.000 participantes e dezenas de editoras diferentes.

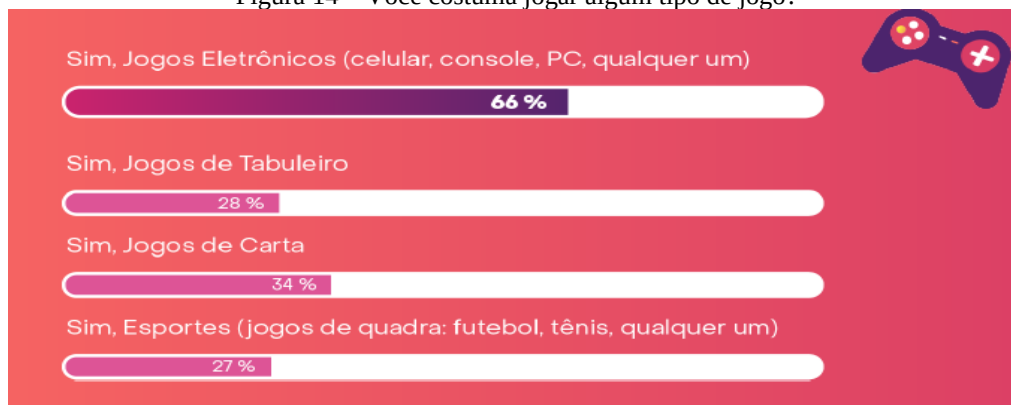
Esses números encontram eco nos dados da Pesquisa Game Brasil 2019, que apura dados sobre os hábitos de consumo e comportamento dos jogadores da América Latina. Entrevistando 3.251 pessoas, constatou que 28% da população do Brasil se diverte com

⁹⁴ A lista completa está disponível no site Jovem Nerd: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/relembre-todos-os-filmes-de-super-herois-que-ja-ganharam-um-oscar/>

⁹⁵ CCXP 2019: https://www.ccxp.com.br/media/CCXP19_release.pdf

tabuleiros e 34% com jogos de cartas⁹⁶. Em números absolutos são 56 milhões de jogadores de tabuleiros e 68 milhões de jogadores de carta. Em um arredondamento simples, de cada 3 brasileiros, ao menos um joga algum tipo de jogo analógico:

Figura 14 – Você costuma jogar algum tipo de jogo?



Fonte: PGB, 2019.

Nesse mesmo segmento, o mercado de jogos estratégicos e *wargames* cresceu mais de 10% em 2017 e segundo o site *ReportLinker*, que faz análises de mercados e projeções para diversas indústrias focado em investidores, até 2023 poderá girar em torno de U\$12 bilhões e ter um crescimento médio anual de 9% no seu valor (BUTILHEIRO, 2019).

Séries e filmes, além de terem se tornado uma das maiores fontes de entretenimento (em 2018 as plataformas de *streaming* atingiram 613 milhões de assinantes, 27% a mais que 2017 segundo dados da MPAA, antes mesmo do contexto pandêmico ter se instaurado) tem como protagonistas personagens *geeks* apaixonados por cultura pop e cenas com jogos analógicos, como foi o caso das doze temporadas da série *The Big Bang Theory* (2007 - 2019, CBS) e sua média de quase 20 milhões de espectadores por episódio⁹⁷.

A grande mola propulsora dessa “revanche do analógico”, como chama Sax (2017), talvez seja a ausência de um contato humano nos jogos digitais: por mais que estes sejam cada vez mais realistas e que hoje contem com todo um aparato de comunicação em tempo real, parece que o ser humano ainda necessita do contato físico e pessoal de seus antepassados para sentir-se satisfeito com a experiência. Lembre-se que o ser humano, nessa longa caminhada

⁹⁶ Aqui não estão incluídos os chamados jogos de azar, praticados, com cartas de baralho. Quando se fala em jogo de cartas, se está referindo a jogos de cartas colecionáveis, cujo maior exemplo é *Magic: the Gathering*, da *Wizards of the Coast* / *Hasbrot*, seguido de perto por *Pokémon* da Nintendo e *Yugioh*, da Bandai.

⁹⁷ Que hoje foi ainda transformada em uma linha de bonecos, almofadas, pôsteres e demais colecionáveis que tradicionalmente acompanham esse universo.

desde as savanas, sempre seguiu sendo um ser gregário e foi somente por meio da socialização (FREIRE, 2018) e do nascimento das civilizações e culturas daí decorrentes que conseguiu sair de lá e chegar até Azeroth (BLIZZARD, 2020)⁹⁸.

Quiçá, o fato de os jogos digitais serem, em verdade, “apenas uma desculpa para se reunir, mas uma [desculpa] perfeitamente desenhada e única” (SAX, 2017, p. 106), tenha ajudado a cativar os mais de 12 milhões de jogadores recorrentes somente do jogo *World of Warcraft* (BBC, 2019) dispostos a gastar horas e dinheiro muito reais em uma simulação. Todavia, esse é também seu maior ponto de convergência com os jogos analógicos, pois, em ambos, o que realmente está em jogo é o contato e a aproximação entre os jogadores. Vale destacar, novamente, os efeitos ainda não plenamente mensurados da COVID-19 nesse mapa, pois, certamente, ampliou o tempo e os gastos investidos com jogos – sejam digitais, com amigos; sejam analógicos, com as famílias em casa.

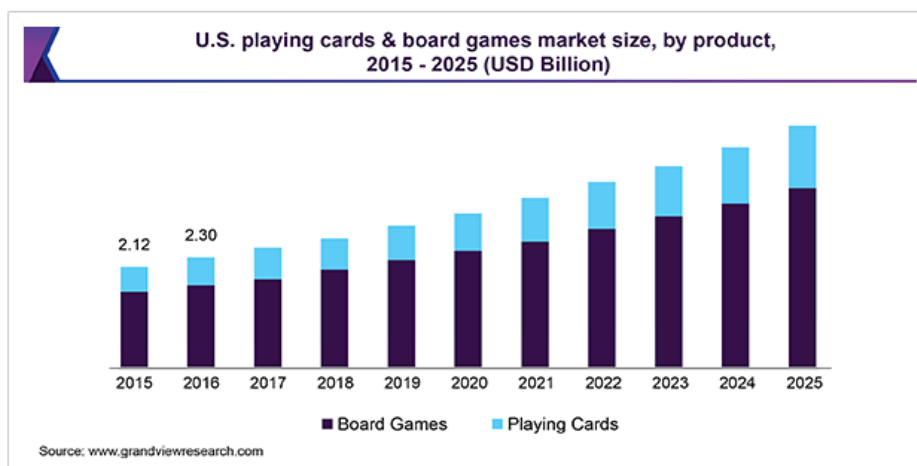
Os jogos são também atrativos pelo seu significado épico, que os/nos:

torna especiais, que transforma nossas buscas em coisas cheias de significados grandiosos e heroicos. Os jogos estão cheios deles, pois podem incluir objetivos como salvar uma nação da destruição vencer o melhor lutador do mundo, derrotar o melhor time de futebol do planeta. Gostamos de nos sentirmos especiais e os jogos nos proporcionam isso. Os significados épicos potencializam o sentido dos desafios e nos dão a sensação de que podemos fazer muito mais (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA; 2018. p. 41).

Essa parte da economia criativa conhecida como o setor do *hobby* teve um grande aumento nos últimos anos. A venda dos jogos analógicos na América do Norte mais que dobrou desde 2008, derivado de um crescimento expressivo de dois dígitos ano após ano (SAX, 2017). De acordo com a *Grand View Research* o mercado de jogos analógicos foi avaliado mundialmente em U\$11.95 bilhões em 2018, como se pode acompanhar da figura 15:

Figura 15: Tamanho do mercado de jogos de cartas e de tabuleiro nos Estados Unidos de 2015 a 2025.

⁹⁸ Mundo fictício do jogo de MMORPG – *Massive multiplayer online role-playing game* *World of Warcraft*, o maior fenômeno de longevidade dos jogos digitais em rede.



Fonte: GRAND VIEW RESEARCH (2018).

Quando se fala do mercado dos jogos analógicos dentro da economia criativa, não se está falando apenas de editoras de jogos, mas sim de todo um setor que orbita em seu entorno. Trata-se de lojas, casas temáticas, produtoras de acessórios, eventos de jogos, campeonatos, entre outros corpos econômico-financeiros-produtivos.

Um exemplo é a rápida proliferação dos *board game* cafês que estão “incentivando adultos e adolescentes a se conectarem para interações significativas e descobrirem novos jogos no mercado global” (BUTILHEIRO, 2019, p. 2). Foram mais de cinco mil estabelecimentos dedicados aos jogos de tabuleiro abertos no mundo somente em 2016.

A indústria dos jogos analógicos surpreende ao caminhar na contramão do fluxo digital, já que as lojas *online* têm menor força do que as físicas nesse segmento: em 2017 as vendas presenciais cresceram 8% em comparação com as lojas online. “A força das chamadas FLGS — *Friendly Local Game Store* — tem superado as expectativas e alimentado o mercado não só com vendas, mas também com sua participação na disseminação do *hobby* para um novo mercado” (BUTILHEIRO, 2019, p. 2).

No Brasil, Yuri Fang (fundador da Galápagos Jogos, a maior editora nacional de jogos de tabuleiro do Brasil, em São Paulo) acredita no potencial de crescimento do mercado, e com motivos, pois foi um crescimento de 250% em cinco anos. O faturamento da empresa teve um salto de 2 milhões para 16 milhões de reais em quatro anos, segundo uma entrevista concedida para o jornal Folha de São Paulo (2018, p. 1) na matéria “Empresas recriam jogos de tabuleiro e crescem dez vezes em cinco anos”. Paralelamente cresceu também a média de jogos lançados, sendo, atualmente, em torno de cinquenta novos jogos a cada ano publicados somente pela empresa.

Segundo o estudo realizado na mesma matéria, a Conclave, editora mineira de jogos, trabalhava apenas com livros de RPG até 2013 quando notou a mudança no mercado e começou a se dedicar aos jogos de mesa, que hoje já representam 90% do seu catálogo. A mudança resultou em um crescimento médio de 40% ao ano. A Conclave e a Galápagos são dois grandes *players* do mercado nacional de jogos, contudo, fazem parte de um universo que hoje já conta com mais de 30 editoras e centenas de lojas especializadas espalhadas pelo país. Só em Santa Catarina são cerca de 40 lojas dedicadas a esse segmento, segundo o *Wizards Store Locator*⁹⁹.

Contextualizando a pujança dos lançamentos, em 2018 mais de 4.000 jogos de tabuleiro diferentes foram lançados em todo o mundo. O número no Brasil é consideravelmente mais baixo, devido aos altos preços. Segundo o Censo Ludopedia 2018 (LUDOPEDIA, 2022), 57% dos jogadores consideram o preço elevado um dos fatores que impedem um consumo maior no segmento, enquanto 67% dos entrevistados dizem gastar mais de R\$100 por mês com jogos de tabuleiro. Como se verá no capítulo seguinte, efetivamente, os jogos patrimoniais têm valores elevados, na casa das centenas de reais por jogo. Preços menores, concluem os entrevistadores, poderiam chamar novos jogadores.

Na mesma linha, percebe-se a dificuldades das editoras e produtores independentes de encontrarem formas de financiamento para os seus projetos, especialmente em meio a desaceleração econômica causada pela pandemia e agora, ao revés, o encarecimento de mão de obra e matéria prima, com a retomada do crescimento em 2021 (cuja previsão de crescimento do PIB orbita entre 4,5 e 5%, segundo o IBGE) e a guerra iniciada na Ucrânia em 2022, com significativos impactos sobre os preços dos combustíveis e transportes (BBC, 2022).

Essa característica não é apenas do setor de jogos, como estudos recentes da economia criativa demonstram, inclusive inserindo o tema em uma “asfixia da cultura” (PAIVA NETO, 2021, p. 291). Não tem a tese qualquer pretensão de esgotar ou mesmo explorar a fundo a questão do financiamento cultural brasileiro, todavia, é parte transversal da discussão a forma encontrada pelos produtores do setor de jogos de financiar e dar vida a seus projetos: via financiamentos coletivos, como se abordará na sequência.

⁹⁹ Plataforma da empresa Hasbro que permite ao jogador encontrar uma loja que venda ou ofereça eventos de *Magic: the Gathering* em um raio de 100 km da sua pesquisa, disponível para consulta em: <https://locator.wizards.com/>.

3.6. QUANDO O VIRTUAL E O FÍSICO SE REENCONTRAM: A PLATAFORMA DE FINANCIAMENTO COLETIVO KICKSTARTER E A RELEVÂNCIA DA CATARSE PARA O MERCADO NACIONAL DE JOGOS

Um dos fatores que contribuiu para alavancar a inovação do mercado de jogos (e a economia criativa, de modo mais amplo) foi a plataforma de financiamento coletivo americana *Kickstarter*. Essa plataforma muitas vezes é o diferencial que faz com que seja possível que jogos e projetos independentes sejam ou não publicados. Desde sua fundação em 28 de abril de 2009, U\$6.521.618.730 (aproximadamente R\$30 bilhões) de dólares já foram investidos em 218.243 projetos, por 20.903.697 doadores (dos quais 7 milhões são doadores recorrentes), com uma estimativa de sucesso da ordem de 40% dos projetos que vão ar.

Na tabela 4 pode-se acompanhar a divisão dos segmentos mais apoiados, onde os jogos figuram em primeiro lugar, respondendo por quase 30% de toda a movimentação financeira da plataforma:

Tabela 4: Projetos financiados por categoria.

Category	Launched Projects	Total Dollars	Successful Dollars	Unsuccessful Dollars	Live Dollars	Live Projects	Success Rate
All	553,938	\$6.52 B	\$5.94 B	\$540 M	\$46 M	2,856	39.60%
Games	67,288	\$1.87 B	\$1.75 B	\$102.26 M	\$21.28 M	608	45.01%
Design	48,422	\$1.43 B	\$1.33 B	\$99.78 M	\$9.64 M	266	40.57%
Technology	48,805	\$1.21 B	\$1.08 B	\$122.96 M	\$7.54 M	237	21.83%
Film & Video	80,065	\$523.81 M	\$448.16 M	\$74.84 M	\$814.99 K	336	38.00%
Publishing	57,103	\$286.24 M	\$260.34 M	\$24.49 M	\$1.41 M	341	35.69%
Music	66,192	\$271.35 M	\$249.24 M	\$21.54 M	\$569.26 K	174	50.37%
Fashion	35,965	\$220.98 M	\$195.02 M	\$25.00 M	\$966.87 K	147	30.16%
Food	32,728	\$192.08 M	\$164.31 M	\$27.21 M	\$571.23 K	141	25.87%
Art	46,822	\$175.68 M	\$159.00 M	\$15.74 M	\$935.32 K	226	47.48%
Comics	21,206	\$171.67 M	\$162.02 M	\$7.87 M	\$1.78 M	237	63.45%
Photography	13,234	\$57.27 M	\$50.64 M	\$6.27 M	\$352.29 K	37	34.08%
Theater	12,645	\$48.39 M	\$43.44 M	\$4.88 M	\$75,765	24	59.96%
Crafts	12,942	\$24.28 M	\$20.26 M	\$3.88 M	\$144.11 K	62	26.61%
Journalism	6,114	\$19.92 M	\$17.42 M	\$2.47 M	\$31,021	11	23.33%
Dance	4,407	\$15.64 M	\$14.52 M	\$1.11 M	\$7,436	9	61.48%

Fonte: KICKSTARTER, 2022.

Das grandes áreas descritas, praticamente a totalidade dos projetos enquadram-se, em alguma medida, nos conceitos de economia criativa, com *design*, tecnologia, filmes, livros, música e moda destacando-se nos valores movimentados. Sobre os jogos de mesa (incluindo RPG, jogos de cartas e jogos de tabuleiro) a *Kickstarter* divulgou que a arrecadação sua criação foi de mais de U\$35 milhões em 2018 (BUTILHEIRO, 2019).

Um dos primeiros sucessos financiados pela plataforma foi *Cards Against Humanity*¹⁰⁰, que, embora tenha precisado da plataforma para se tornar uma realidade em seu nascedouro, uma vez que chegou às prateleiras não parou de crescer. Hoje já conta com diversas expansões e é vendido, nos Estados Unidos, até mesmo em redes de supermercados, como Target e Walmart. Ele se tornou um sucesso de vendas e parte da cultura popular norte-americana e canadense, podendo ser facilmente encontrado em bares e rodas de amigos. Segundo Sax (2017, p. 120), cogitava-se que em 2017 o número de unidades vendidas ultrapassava a marca de um milhão, ao custo unitário de U\$25. Ele é “sempre o mais vendido da *Amazon* e responsável por 60% dos jogos vendidos na *Snakes & Lattes*, que é sua distribuidora canadense”. Outro grande sucesso da plataforma é *Exploding Kittens*¹⁰¹, que ao ser apresentado no *Kickstarter* arrecadou mais de U\$8 milhões em poucos dias.

O sucesso de financiamentos levantados pelo *Kickstarter* gerou uma versão nacional da plataforma, ainda que sem relação com a americana: a Catarse, que foi ao ar em 17 de janeiro de 2011, financiando, em sua primeira década, 17.414 projetos, com 958.878 apoiadores, num volume de R\$192 milhões (CATARSE, 2022). Ela é responsável pelo financiamento, mensal, de dezenas de jogos, livros, CDs, filmes, além de recolher mais de R\$1 milhão de reais por mês em projetos recorrentes, como é o caso de sites, blogs, conglomerados de jornalistas e grupos de difusão cultural (CATARSE, 2020). Os projetos são bastante plurais e multiétnicos, lidando inclusive com narrativas periféricas, povos originários, ocultismo, religião, feminismos, representatividade negra, dentre outros.

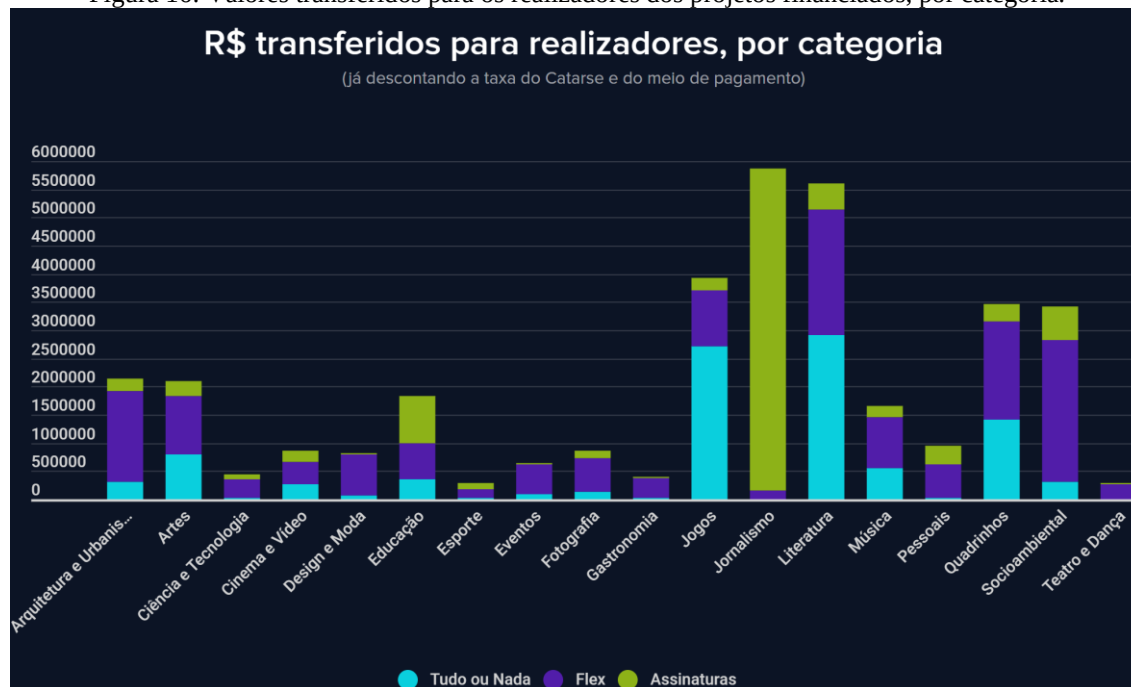
Em 2020, o valor transacionado na plataforma foi de quase R\$50 milhões, o que representou um crescimento de aproximadamente 70% em relação ao ano anterior, com 3.472 projetos diferentes, de 274.713 apoiadores distintos, mostrando um alto grau de capilarização e heterogeneidade de conteúdo. Os jogos abocanharam um total de R\$4 milhões em 2020, quase

¹⁰⁰ No Brasil foi lançado uma versão semelhante, chamada Patuscada, de editora de mesmo nome.

¹⁰¹ Que já tem uma versão nacional distribuída pela Galápagos Jogos.

10% de todo o valor arrecadado na plataforma (montante que tende a crescer, ao se tomar a plataforma original americana como parâmetro), conforme se denota da figura 16:

Figura 16: Valores transferidos para os realizadores dos projetos financiados, por categoria.



Fonte: CATARSE, 2020.

Os financiamentos estão associados não só a cultura brasileira de jogos, mas, também, a projetos sobre outras culturas, como é o caso do RPG *Kalymba*, da *Craftando Jogos*, que arrecadou R\$110.685. O projeto é inspirado nas mitologias e tradições africanas e jogou luz sobre a construção de narrativas a partir da representatividade de novas culturas e olhares. Ademais, existem projetos de jogos sem cunho diretamente cultural, como é o caso de *Cosmos*, *Ordem Paranormal* e *Fobia*, o que aponta para uma ampliação das temáticas dos desenvolvedores nacionais. *Ordem Paranormal: Enigma do Medo* é um game de exploração e sobrevivência criado por Rafael Lange em parceria com a Dumativa Game Studios e Castro Brothers, sendo o primeiro de 2020 a ultrapassar a marca de R\$ 1 milhão arrecadados, conquistando em pouco tempo o posto de projeto criativo com maior arrecadação na história da plataforma. Ao final da campanha, registrou R\$4.231.641 vindos de 32.128 apoiadores. *FOBIA*, estreia do estúdio Pulsatrix na plataforma, é um jogo para computador em primeira pessoa, focado em exploração de ambientes, resolução de quebra-cabeças e sobrevivência, atraindo o interesse de 1061 apoiadores. *Cosmos*, por sua vez, é um jogo de tabuleiro cujo objetivo principal é desenvolver um protoplaneta, cuja arrecadação (R\$132.000) foi quase sete vezes

maior do que sua meta original (R\$20.000), o que demonstra a força e vigor da plataforma e do sistema de financiamentos coletivos.

A plataforma já financiou jogos de tabuleiro, cartas e RPG bem recebidos pelo público como *RPG QUEST*, *Grasse*, *Futboard*, *Valente: o amor em jogo*, *Tormenta: 20 anos*, *The Witcher* e *Kemet: Blood and Sand*. Devido a importância histórica e volumes de arrecadação, além de terem uma correlação temática direta com a tese, far-se-á um estudo mais detalhado do financiamento desses três últimos jogos, a fim de abrir caminho para o Capítulo 4 onde se analisarão, detidamente, os jogos patrimoniais.

3.6.1 Breve estudo de caso do financiamento coletivo dos jogos Tormenta, Kemet e The Witcher

Uma vez analisadas as estruturas de funcionamento das plataformas de financiamento coletivo, passa-se agora a uma análise dos principais jogos patrimoniais nacionais que foram financiados nessa sistemática. Elegeram-se os três com as maiores arrecadações, em ordem cronológica, a fim de se poder analisar a relevância ou não desse sistema para os jogos patrimoniais e seu desenvolvimento em terras brasileiras. Um deles – *Kemet* – inclusive foi lançado com sucesso a tempo de ser alvo de análise mais detalhada no Capítulo 4, onde são descritos os jogos de tabuleiro patrimoniais lançados no Brasil.

Dos três jogos selecionados, *Tormenta* é o que tem a história mais longa – inclusive, o nome completo do seu financiamento foi, justamente, “Tormenta – 20”, uma alusão ao seu aniversário de 20 anos. *Tormenta* (2021) é o maior universo de fantasia criado no Brasil por brasileiros. Nasceu em 1999 como um cenário de RPG da antiga revista Dragão Brasil (a mais antiga revista dedicada ao RPG no país, ainda em atividade, agora de maneira digital), transbordando para uma vertente multimídias: hoje conta com dezenas de expansões, seis romances, quatro coletâneas de contos, diversas séries em quadrinhos (nas modalidades impressa e digital), três livros jogos e dois jogos digitais - *Desafio dos Deuses*, o primeiro deles, também será abordado nesse tópico, pois foi financiado pela mesma plataforma da edição de 20 anos. Seus autores originais eram três amigos de São Paulo; hoje são seis autores oficiais, além de uma gama de escritores e artistas terceirizados, centrados em Porto Alegre, na editora Jambô, a detentora da propriedade intelectual de Tormenta, após uma série de falências, vendas e aquisições das lojas e editoras de jogos paulistas no início dos anos 2000.

Tormenta dá vida ao mundo fictício de Arton, sendo um amalgama de um período medieval fantástico, mesclando elementos advindos das obras de J. R. R. Tolkien, criador de *O Senhor dos Anéis*, com jogos digitais atuais, como o japonês *Final Fantasy*. Considera-se o

jogo como patrimonial por dois motivos principais: em primeiro lugar, uma miríade de culturas, contemporâneas e pretéritas, são representadas na obra. Existe, por exemplo, uma ilha – Tamura – que representa a cultura japonesa da era Meiji. Em outro ponto do cenário são retratados cavaleiros errantes no deserto, em uma clara alusão a cultura árabe. A cultura brasileira se faz presente em diversos momentos, seja por meio das regiões florestais tropicais, passando por personagens e eventos que remetem a história brasileira – como as roupas, armas e até mesmo termos empregados.

Em segundo, *Tormenta* é uma das únicas propriedades intelectuais brasileiras ligadas aos jogos que conseguiu romper as fronteiras regionais e tornar-se um fenômeno mundial: seu mais recente jogo digital, *Reverie Knights Tactics* (de 22/01/2022), foi lançado globalmente em diversas plataformas de jogos, incluindo uma versão para *Nintendo Switch*, da Nintendo, considerada a mais complexa barreira dos jogos, dada a dificuldade adicional de sua programação e pesadas exigências de qualidade e controle (DICE, 2022), inclusive jurídicas.

Desse modo, *Tormenta* é um caso único de sucesso de uma propriedade intelectual genuinamente nacional. No campo dos jogos patrimoniais existem outros exemplos que seguiram caminhos parecidos, como é o caso do polonês *The Witcher*, que se inicia com uma série de livros, passa ao videogame e chega até as redes de *streaming*. Todavia, mesmo no âmbito internacional essa passagem multi e trans mídia é rara, ainda mais se considerando as adicionais dificuldades linguísticas impostas pela língua portuguesa.

O financiamento coletivo de *Tormenta*, em verdade, se inicia de modo oposto ao usual: primeiro houve o financiamento de um jogo digital, para depois existir o financiamento do jogo físico. *O Desafio dos Deuses* é um jogo de ação em plataforma 3D, lançado em 2013, pelo Laboratório de Jogos Digitais da Universidade Feevale em parceria com a Jambô Editora. Arrecadou R\$74.515,00 (quase R\$200.000,00 em valores atualizados) em uma meta de tudo ou nada da Catarse de R\$60.000,00, com 839 apoiadores, tendo sido financiado com sucesso em 13/04/2013 (CATARSE, 2022c). A data é relevante, uma vez que, em 2013, os financiamentos coletivos ainda engatinhavam no Brasil e a Catarse completava pouco mais de três anos de operação, o que já demonstrava a força da propriedade intelectual.

O grande marco, no entanto, foi a campanha comemorativa dos 20 anos do cenário: 6.352 apoiadores iniciais levantaram R\$1.918.106,00, recorde da plataforma até então, que seria batida, posteriormente, por outras campanhas voltadas a jogos. Em seguida, a campanha de pré-venda arrecadou R\$ 646.641,00 adicionais, com a ajuda de mais 2.620 pessoas. Somando-se os apoios, o financiamento contou com quase 9.000 apoiadores individuais e R\$2.5

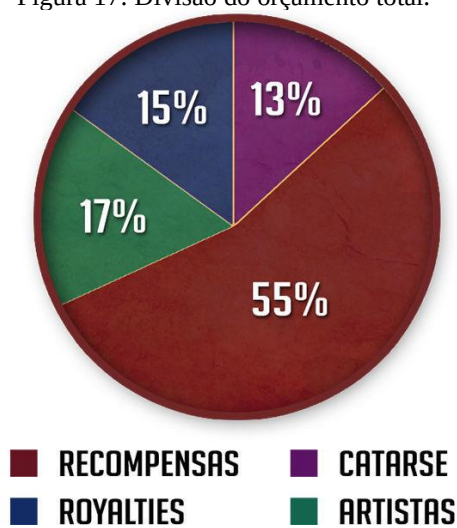
milhões arrecadados. O objetivo original era de R\$80.000,00, ou seja, a arrecadação final foi trinta vezes maior do que o esperado, com doações variando de R\$40,00 a R\$800,00.

O blog da Catarse (2022d) reconheceu o feito em matéria intitulada “Tormenta 20 bate recorde histórico de financiamento coletivo no Brasil”:

O que aconteceu no dia 25/06/2019 foi algo muito aguardado no Catarse. Foram 8 anos, 5 meses e 9 dias desde o lançamento da plataforma até o dia em que pudemos vibrar intensamente e presenciar, pela primeira vez, um projeto ultrapassando a marca de 1 milhão de reais arrecadados. Um dia depois, no dia 26/07/2019, o projeto Tormenta 20 tornou-se também a maior captação brasileira em plataformas de financiamento coletivo de recompensas da história.

Os números parecem estar em consonância com o crescimento da economia criativa no Brasil (FIRJAN, 2019) e a relevância do setor de jogos em seu bojo. A divisão estrutural dos investimentos no jogo pode ser acompanhada na figura 17:

Figura 17: Divisão do orçamento total.



Fonte: CATARSE, 2022b.

O orçamento dos jogos financiados via plataforma coletiva usualmente segue uma divisão semelhante, com os autores / editora recebendo um percentual aproximado de 15% do montante total arrecadado. A Catarse se autofinancia a partir da cobrança de uma taxa de administração de 13%, quando o projeto é bem-sucedido. No caso de *Tormenta*, um livro ricamente ilustrado, 17% foram destinados aos desenhistas e 55% para as “recompensas”, ou seja, para a produção da versão final do livro e dos adendos a serem entregues para os apoiadores do projeto.

As recompensas de financiamentos coletivos variam significativamente e usualmente incluem versões especiais dos itens, produtos autografados ou, como foi o caso, inserção do

financiador como um personagem no jogo final (além de agradecimentos em seus créditos). Percebe-se que se trata, efetivamente, de um jogo patrimonial vivo: as direções do jogo foram alteradas pelos próprios financiadores e em diversos fóruns de discussão, o que ampliou o alcance da sua versão final e permitiu uma maior identificação dos financiadores com o jogo.

Já a editora mineira Conclave (2022) – que possui diversos jogos patrimoniais em seu catálogo, como se acompanhará no próximo capítulo – atua no mercado de RPG e jogos de tabuleiro desde 2003 e a partir de 2014 começou a se valer da Catarse para o financiamento de jogos e HQs. O primeiro deles foi *Nosferatu*, um pequeno jogo de tabuleiro sobre vampiros, que teve uma arrecadação de R\$23.244,00 e 252 financiadores (CATARSE, 2022e).

Na sequência (junho de 2019), levantou R\$189.121,00 (143 financiadores) com o jogo de tabuleiro *A Song of Ice & Fire* (CATARSE, 2022f), baseado nas obras de George R. R. Martin, responsável pelo sucesso mundial da HBO *Game of Thrones*. O jogo, devido a pandemia, levou mais de dois anos para finalmente ser entregue aos apoiadores, o que somente ocorreu no Natal de 2021.

Ainda em 2019, a Conclave lançou a campanha do jogo de tabuleiro *The Few and Cursed*, uma propriedade intelectual 100% brasileira. Ela baseia-se nas histórias em quadrinhos *Poucos e Amaldiçoados*, de autoria de Felipe Cagno e Fabiano Neves, que acompanha a vida de uma personagem intitulada somente de “A Ruiva”, fazendo uma releitura faroeste distópica dos anos 1840, cujo maior desafio é a escassez de água. Hoje já são dezenas de edições, seis financiamentos coletivos bem-sucedidos na plataforma, que juntos arrecadaram quase R\$200.000,00, também um marco para os quadrinhos brasileiros, especialmente pela sua longevidade.

Valendo-se dessa popularidade prévia, o financiamento coletivo do jogo arrecadou R\$110.186,00, em 407 apoios (CATARSE, 2022f). Além de bem-sucedido comercialmente e arrimado em uma propriedade intelectual brasileira – apesar do mundo criado pelos autores abordar, em sua maior parte, o Havaí, nos EUA – é digno de nota que o jogo de tabuleiro foi desenvolvido em parceria com o estúdio canadense Black Manor Games, em versão bilingue, resultado que se coaduna com os dados de crescente relevância das exportações de propriedades intelectuais, na lógica da economia criativa.

Em 2020, foi ao ar o financiamento de *Kemet: Blood and Sand*¹⁰² (CATARSE, 2022h), a sequência de *Kemet*, lançado originalmente em 2012, que permaneceu durante quase dez anos entre os 100 melhores jogos de tabuleiro do mundo. Os financiamentos coletivos têm um prazo estipulado de duração, que em regra desenvolve-se durante um mês, a fim de permitir a sua divulgação na mídia especializada e o lançamento de vídeos e prévias: *Kemet* foi integralmente financiado em menos de 30 minutos, o que demonstra o reconhecimento que um jogo patrimonial pode auferir. Ao final da campanha, o jogo arrecadou R\$311.385,00, apoiado por 351 pessoas e nove lojas especializadas.

O recorde de financiamento coletivo da Conclave e da própria Catarse seria batido com o jogo *The Witcher: Old World* (CATARSE, 2022i). Trata-se do jogo de tabuleiro da série da *Netflix* de mesmo nome, assistida por mais de 76 milhões de pessoas, cuja primeira temporada foi a mais reproduzida na história do *streaming* (THE VERGE, 2022). Ela, por sua vez, é baseada nos livros e contos do autor polonês Andrzej Sapkowski, que narra a história de Geralt de Rívia, um caçador de monstros e maldições (em estilo assemelhado a *Poucos e Amaldiçoados*, onde a protagonista desempenha papel homônimo), ambientado em uma reimaginação fantástica do período medieval nórdico.

Como o final do seu financiamento foi recente (20/06/2021), o jogo ainda não foi oficialmente lançado, devido aos problemas de escassez de materiais derivados de plástico e celulose, acarretados pela pandemia. Todavia, ele enquadrar-se-á no segmento dos jogos patrimoniais, uma vez que é a representação fiel de diversas lendas polonesas, amalgamadas em um mundo de fantasia, que teve o condão de romper barreiras linguísticas, culturais e midiáticas, como aponta Drewniak (2020). A história foi primeiro adaptada para videogames, em 2007 (nos consoles da *Microsoft*, pela desenvolvedora polonesa *CD Projekt Red*), encontrando significativo sucesso comercial: sua atual versão (a terceira), está disponível para todas as plataformas e consoles, tendo vendido mais de 50 milhões de unidades em todo o mundo. De acordo com a mídia especializada, *The Witcher: the Wild Hunt* é um dos melhores jogos digitais de todos os tempos (GAMESPOT, 2022).

O sucesso do jogo levou a reedição de seus livros, adaptações em quadrinhos e a série da *Netflix* que já tem duas temporadas lançadas, com mais em produção. É nesse sentido que Drewniak analisa a questão do rompimento das barreiras midiáticas: a série, inicialmente,

¹⁰² Nos estudos dos jogos patrimoniais em espécie, do próximo capítulo, podem ser encontradas todas as informações e imagens do jogo.

ficaria restrita a Polônia, devido a barreira linguística e a dificuldade de tradução – tanto literal, quando do transporte da rica e complexa cultura nórdica para o grande público norte-americano. A sua transformação inicial da obra em jogo facilitou esse avanço para novas mídias, até tornar-se *mainstream* – ele pôde ser consumido, primeiro, por um público mais aberto e afeito a novidades, além de vir empacotado em pequenas missões iniciais. Para o autor, “os livros originais são um modelo de hibridez cultural, uma fórmula de fantasia ocidental saturada com folclore e mitologia eslava, o que ajudou a construir um status *cult* na Polônia e alimentou a sua popularidade inicial através da Europa Central e Oriental” (DREWNIAK, 2020, p. 206).

Foi somente após o sucesso comercial dos jogos de videogame que os livros de Sapkowski se tornaram disponíveis em inglês, inicialmente pela tradução de fãs, uma vez que as editoras tradicionais não mostraram interesse no investimento necessário. “A emergência do entretenimento trans mídia facilitou a tradução [e adaptação] de uma literatura específica e experiências culturais mais amplas, que normalmente não teriam atenção no espaço cultural anglófono” (DREWNIAK, 2020, p. 207). O fenômeno internacional da série, sem perder de vista sua origem polonesa, permitiu que ela se tornasse uma plataforma intercultural de comunicação sem precedentes (DREWNIAK, 2020). O destaque de relevo, para a tese, foi a abertura permitida pelo fato de os livros terem virado jogos, o que facilitou a sua penetração para as grandes massas, gerando uma larga base de fãs.

Um segmento inexplorado da série, pela sua produtora original, havia sido, até 2021, o de jogos de tabuleiro. A situação foi remediada pela produtora, também polonesa, *Go on Board*, que realizou mundialmente o financiamento coletivo via Kickstarter, trazido para o Brasil pela Conclave. O financiamento original arrecadou €6.840.648,00, o equivalente a mais de R\$35 milhões¹⁰³, com 45.162 apoiadores em todo o mundo. A versão nacional arrecadou R\$ 2.229.191,00, apoiado por 1.095 pessoas, na primeira edição, com um adicional de R\$289.644,00 e 472 apoiadores no financiamento tardio (que acontece depois que o financiamento original termina, mas, ainda antes da entrega da versão finalizada). A velocidade de financiamento também não teve precedentes: em 19 minutos a meta-mínima de R\$100.000,00 já havia sido alcançada.

Somando-se os valores arrecados, percebe-se que o valor angariado com o jogo de tabuleiro foi quase o dobro de *Tormenta* – 20, que já havia batido todos os recordes da

¹⁰³ Na data de redação do capítulo, abril de 2022, quando o euro estava cotado a R\$5,14.

plataforma. Todavia, nesse momento (20/06/2021, data de finalização da campanha), um outro jogo brasileiro já havia ampliado a barra de arrecadações da plataforma: o *Nerdcast RPG - Coleção Cthulhu* amealhou, no dia 02/02/2021, a quantia de R\$8.519.412,00 e 20 mil apoiadores (CATARSE, 2022j). O *Nerdcast* é o maior *podcast* em língua portuguesa e um dos maiores *podcasts* do mundo, quebrando, em 2019, a marca de mais de 1 bilhão de *downloads* de seus programas (JOVEM NERD, 2022). *Call of Cthulhu* é um dos cenários de RPG mais populares do Brasil, baseados nas obras de H.P. Lovecraft, autor estadunidense de terror e ficção.

O sucesso da empreitada foi tão significativo que o *Jovem Nerd* - a *holding* detentora dos direitos do *podcast*, canais de *Youtube* e outras mídias – foi incorporado pela Magazine Luiza em 2021, sem divulgação ao mercado dos valores envolvidos (FOLHA DE SÃO PAULO, 2022). Esse tipo de aquisição coloca os jogos e seu meio ambiente cultural em evidência no Brasil, uma vez que grandes empresas e grupos de investimento passam a associar-se a marcas de jogos, levando-os a se incorporarem a cultura popular de massa, junto das novelas e seriados, nos moldes pensados por Morin (2018) e, em alguma medida, Adorno (2008).

Apesar de *Nerdcast RPG - Coleção Cthulhu* não encontrar-se exatamente nas definições da pesquisa de campo dos jogos patrimoniais proposta no próximo capítulo – primeiro por ser um RPG em formato de livro e não um jogo de tabuleiro em sua vertente clássica; depois por ainda não ter sido lançado - certamente acha-se em suas linhas limítrofes, especialmente no que tange a experiência comunitária do RPG e o fato de basear-se, em grande medida, nas obras do autor americano, que parte de uma ambientação fantástica dos Estados Unidos no início do século XX. É importante o destaque de que os três maiores financiamentos coletivos da plataforma Catarse são oriundos de jogos patrimoniais.

Compreendida a importância das plataformas de financiamento coletivo para o desenvolvimento do mercado de jogos e, *a fortiori*, das próprias noções de economia criativa, como ponto derradeiro do capítulo avaliar-se-á, de maneira brevíssima, outra forma de financiamento de jogos: o investimento próprio de lojas e editoras. Como estatuído na introdução, o Autor é dono de uma loja de jogos e, em 2020, para fins comerciais e de estudos, tentou nacionalizar um jogo patrimonial. A experiência e os valores efetivamente envolvidos são narrados no tópico seguinte.

3.6.2 Breve estudo de caso da tentativa de importação do jogo “Mediterrâneo”

Em 2020, a empresa do Autor, Dalaran Games, iniciou negociação com uma editora espanhola – cujo nome e dados comerciais dos produtos mencionados serão mantidos em sigilo, por expressa previsão contratual firmada em Acordo de Confidencialidade – para a nacionalização de um jogo patrimonial, que aqui se chamará de Mediterrâneo. Mediterrâneo é um jogo multipremiado, constante no TOP50 dos melhores jogos de tabuleiro do mundo, com um valor de venda no mercado europeu de aproximadamente 40 euros.

O jogo é baseado nas dinastias romanas que ocuparam o Mar Mediterrâneo, sendo um jogo de estratégia econômica para até 5 jogadores, do tipo euro - onde a mecânica tende a ser mais importante e complexa do que o *design* de produto do jogo¹⁰⁴. Significativa parte dos jogos patrimoniais estudados, como visto com mais detalhes no próximo capítulo, são desse tipo. Na tabela que segue são discriminados os valores de importação do jogo-base Mediterrâneo e suas duas expansões:

Tabela 5: Simulação de preços.

	Valor de aquisição do bem	Valor de entrada no Brasil	Preço de venda ao consumidor final	Diferença bruta (margem – custo)	Margem padrão do mercado de jogos de tabuleiro 33%
Mediterrâneo	€33,59	R\$216,97 ¹⁰⁵	R\$500,00	R\$283,03	R\$165,00
Expansão 1	€26,87	R\$173,58	R\$400,00	R\$226,42	R\$132,00
Expansão 2	€23,44	R\$151,40	R\$350,00	R\$198,60	R\$115,50

Fonte: Elaboração própria.

Dos valores de aquisição descritos, 60% são destinados ao pagamento de *royalties*, ou seja, da propriedade intelectual do jogo – patrimônio imaterial espanhol portanto. Os custos físicos de produção (com a aquisição de matérias primas, montagem, embalagem, nacionalização etc.) correspondem aos outros 40%. Esse dado é relevante, pois demonstra o valor superior da propriedade intelectual nas tratativas de negócios realizada e, na mesma esteira, da relevância da vertente patrimonial imaterial do jogo.

¹⁰⁴ Jogos do tipo euro, em regra, utilizam componentes de madeira e tem foco mais detido nas regras do que na produção material do jogo. São oriundos da primeira leva de jogos disponibilizada no mercado alemão, antes da grande expansão dos jogos contemporâneos americanos.

¹⁰⁵ Euro no momento da simulação: R\$6,46

Os custos adicionais envolvidos na importação foram estimados em 4% de frete sobre o valor total do montante importado e seus tributos previstos podem ser acompanhados na tabela 6:

Tabela 6: Tributação prevista

Impostos e custos incidentes	Percentual	Custo do produto (inicial: R\$215,00)
II	20%	R\$43,00
IPI	20%	R\$43,00
PIS	2,10%	R\$4,50
Cofins	9,65%	R\$20,75
ICMS	17%	R\$36,55
Frete	4%	R\$8,60
Total:	72,75% ¹⁰⁶	R\$156,40

Fonte: Elaboração própria.

Da tabela, pode-se acompanhar a cascata de tributos incidentes na importação, que eleva o custo de entrada do produto no Brasil de, aproximadamente, R\$215,00 para R\$371,40. O valor alvo de venda do produto ao consumidor era de R\$499,90. Assim, ao se colocar a margem-padrão do segmento de jogos (33%) sobre o valor de custo de entrada dos produtos, obtém-se R\$493,96. Como resultado, a empresa importadora teria, sobre cada unidade vendida, lucro de R\$6,03, decrescidos dos impostos de renda da pessoa jurídica.

Os números trazidos são reais e vaticinam a dificuldade de desenvolvimento do campo de jogos no Brasil, uma vez que um bem vendido ao consumidor final por R\$499,90 renderia, de lucros, para o empresário idealizador do projeto, R\$6,00 por unidade vendida. O custo da carga tributária seria, na simulação, 26 vezes maior do que o lucro do importador que, em última análise, assume todos os riscos do negócio. Considerando que uma tiragem para teste seria de 1.000 unidades do jogo-base, mais 500 unidades de cada expansão, o resultado é de um lucro máximo de R\$12.000,00 para a empresa - ao final de todo o processo e considerando a venda de todas as unidades. A toda evidência, o valor resultante, no preço-alvo original, inviabilizou a operação.

Os contatos com a empresa europeia foram retomados em 2022, com a queda da cotação do euro para R\$5,15. Todavia, os valores de frete quadruplicaram no período e o custo da matéria prima dos jogos (plástico, madeira e papel), quase dobrou. Como não houve alteração na carga tributária, a situação apenas deteriorou-se em relação as tratativas originais.

¹⁰⁶ Tributação total até a venda ao consumidor final: 68,75%, desconsiderando o IRPJ para a empresa na venda efetiva (variável, mas, com uma alíquota esperada de 15%).

Uma solução possível para a situação consistiria no aumento do valor de venda ao consumidor final, uma vez que as demais variáveis, *prima facie*, não poderiam ser alteradas. Essa situação leva ao atual encarecimento dos jogos lançados no Brasil, já que as editoras não têm como fazer frente ao crescente aumento dos custos de produção e ao encarecimento do frete. Esse fato também explica a distorção de preços praticados internamente e no exterior, cenário que se replica em qualquer importação realizada no país.

A outra solução factível seria a alteração das alíquotas dos impostos, a fim de fomentar a expansão cultural, pela importação de bens totalmente localizados. Essa estratégia tem sido adotada pelo Brasil no contexto da pandemia, com a redução ou mesmo eliminação de impostos sobre gêneros alimentícios e, mais recentemente, sobre a importação de computadores, a fim de tentar reativar o desenvolvimento local (SISCOMEX, 2022). Estudo semelhante foi realizado pelo Autor, no campo dos jogos de vídeo game em 2014 (SCHMIDT E GONÇALVES), com considerações que permanecem inalteradas, apesar de quase uma década ter se passado. A tese se propôs, a jogar luz sobre essa situação, que certamente merece ser revisitada pelos pesquisadores do campo do patrimônio, especialmente no que tange o acesso à cultura e a sua difusão. Os jogos patrimoniais podem servir de ponto de partida para essa discussão, uma vez que se encontram no limiar com os produtos de alta tecnologia e valor agregado, como é o caso dos jogos digitais, que, necessariamente, precisam de um suporte material para funcionar (seja um computador, console, *tablet* ou celular). Há um entrelaçamento técnico e jurídico entre a tecnologia e a expansão cultural na contemporaneidade.

Entendido um pouco melhor o mercado no qual estão inseridos os jogos patrimoniais e apresentadas as suas noções delimitantes, o próximo capítulo aborda, de maneira detida e pormenorizada, os jogos patrimoniais analógicos lançados no Brasil, para permitir ao leitor um contato direto com a temática abordada.

4 PESQUISA DE CAMPO: CONHECENDO OS JOGOS PATRIMONIAIS DE TABULEIRO LANÇADOS NO BRASIL

Os jogos patrimoniais contêm uma característica que os distingue dos demais tipos de jogos: são baseados – seja em sua estética, seja em sua história – em patrimônios facilmente identificáveis. Não buscam esconder essa motivação de sua criação: sua fonte de inspiração primeva, evocam patrimônios reais, icônicos e, em regra, resguardados. Desse modo, destacam-se não apenas por suas mecânicas e autores, mas também porque se passam em uma determinada localidade da moda ou remontam um período histórico que esteja em voga.

É importante, no desenvolvimento da tese, que se conheçam os jogos que se inserem na categoria de patrimoniais, inclusive através de imagens de suas caixas, capas, manuais, artes e miniaturas, a fim de se poder compreender as minúcias de detalhes que hoje são possíveis com a reprodução industrial e as impressoras 3D. Desse modo, optou-se pela realização de uma pesquisa de campo arrimada no tripé indutivo-qualitativo-descritivo. Indutivo, pois se partirá do específico recorte dos jogos de tabuleiro patrimoniais analógicos para intentar, ao final, tecer considerações plausíveis sobre o, também restrito, campo dos jogos patrimoniais que a tese busca estabelecer. “Quando concluímos sobre o futuro a partir do passado, estamos fazendo um raciocínio indutivo: do conhecido ao desconhecido, do visível ao invisível” (ALVES, 2009, p. 121).

Por isso, na sequência far-se-á um inventário dos jogos patrimoniais lançados no Brasil, em língua portuguesa, até o mês de março de 2021, em ordem cronológica de lançamento (mundial), dentro de uma subdivisão por aspectos culturais. O período analisado é assim de 30 anos, com enfoque na questão patrimonial e em jogos localizados – termo utilizado para os jogos que são traduzidos e adaptados para a realidade brasileira.

Desde logo se declara o que será excluído da análise: em primeiro lugar, todos os jogos que não sejam patrimoniais; depois, todos os jogos digitais – sejam eles patrimoniais ou não; e por fim todos os jogos patrimoniais que não sejam de tabuleiro. Uma boa rede, “não vale só pelo que pega, mas também pelo que deixa passar” (ALVES, 2009, p. 100).

De início, coloca-se em relevo a exclusão, proposital, dos jogos patrimoniais digitais. Isso se deu pela impossibilidade de catalogação de todos os jogos que foram lançados no período selecionado. Enquanto os jogos analógicos requerem uma editora responsável (foram encontradas 21 na pesquisa realizada), processos de tradução e localização, a produção, importação e distribuição dos produtos – em regra caixas grandes, pesadas, contendo dezenas

ou centenas de itens diferentes – o que permitiu, com algum grau de certeza, a inclusão de praticamente todos os jogos lançados nas três últimas décadas, caso se fosse analisar o cenário dos jogos digitais a tarefa beiraria o impossível, dadas as limitações de uma tese de doutoramento.

Primeiro porque hoje os processos de tradução de jogos digitais são bastante automatizado, existindo até mesmo *softwares* automáticos de conversão linguística; depois, para se ter uma ideia do volume de material digital, somente na plataforma Steam¹⁰⁷ (STATISTA, 2022), em 2010, foram lançados mais de 10.000 títulos distintos (sendo o português a quinta língua mais utilizada na plataforma); por fim, o número de desenvolvedores (“editoras”) registrados no mesmo local hoje soma quase 8.000, com praticamente todos os países do globo tendo representantes. Por mais que se entenda o eventual prejuízo causado por essa ausência, o recorte e a exclusão foram necessários, de modo a permitir uma análise mais detalhada dos jogos patrimoniais analógicos.

Reitera-se que tal escolha não afeta o defendido anteriormente, de que os jogos patrimoniais devem ser observados sob a dupla ótica material / imaterial e que caminhariam bem se essa divisão se tornasse cada vez menos relevante. A questão foi, unicamente, de uma limitação humana para análise de uma área tão abrangente e fluída.

O recorte selecionado, intencional e fundamentado, tem, como contrapartida, a nítida vantagem de permitir a descrição pormenorizada dos jogos selecionados, chegando-se assim ao seu viés qualitativo – que jogos são esses, que levam o título de patrimonial? O que os faz diferente dos demais jogos? No intuito de fundamentar o trabalho com esses dados primários empíricos, optou-se pela realização da pesquisa de campo, que auxilia a localizar o pesquisador no mundo e o transforma (o empodera?) em um “*bricoleur*, um indivíduo que confecciona colchas [...], ou seja, um conjunto de representações que reúne peças montadas que se encaixam nas especificidades de uma situação complexa” (DARZIN E LINCOLN, 2006, p. 17-18). Ao pesquisador qualitativo cabe a função de isolar os elementos que compõe seu alvo de pesquisa, para que eventualmente possa, inclusive, “influenciar as políticas sociais em importantes aspectos” (DARZIN E LINCOLN, 2006, p. 37). Só se poderá realizar algo com os jogos patrimoniais se, primeiro, eles forem inteligíveis de maneira unívoca por todos os agentes do campo (sejam cientistas, políticos, consumidores etc.).

¹⁰⁷ Hoje uma das maiores do mundo, atingindo, em 2020, o marco de mais de 26 milhões de usuários conectados de maneira simultânea (STATISTA, 2022).

A pesquisa qualitativa, nesse caso em particular a etnografia, com a apreensão de determinados bens culturais, sua forma de criação e dispersão, tem a função não só de estudar a realidade recortada, mas sim de aprender por meio dos objetos presentes no recorte (TRIVIÑOS, 1987). Não se fez uma separação rígida entre a coleta de dados e sua análise, processos que precisam, nesses tipos de pesquisa, correr em paralelo e de maneira simultânea, a fim de permitir uma interação reflexiva – pesquisador/jogador, na forma proposta por Alves (2009), da ciência como jogo. “A passagem do passado para o futuro, do particular para o geral, se dá por meio da estreita e ignorada ponte da fé e da aposta. Uma vez feita a aposta... pagamos para ver. Fazemos uma pesquisa. Experimentamos” (ALVES, 2009, p. 52). A despeito da etimologia, “dados não são dados (*data are not given*), mas construídos, com o auxílio inevitável de conceitos” (MERTON, *apud* ALVES, 2009, p. 144) – jogos patrimoniais.

A pesquisa realizada “implica uma ênfase sobre as qualidades das entidades e sobre os processos e significados que não são examinados ou medidos experimentalmente” (DARZIN; LINCOLN, 2006, p. 23). Não se pode perder de vista que se propôs aqui ao estudo da cultura – ou, quiçá pior, das culturas – ou seja, de criações humanas. “O mundo da cultura é uma invenção. Dentro dele os indivíduos [e jogos] adquirem a máxima variação. E a variação é tão grande que eles podem mesmo decidir ser diferentes do que são” (ALVES, 2009, p. 108).

Apesar de sabido que não se poderá depreender daí uma validade geral para os resultados obtidos, a interação dinâmica entre os diversos jogos analisados, seu local de criação, o contexto de seus autores, as vendas dentro do território brasileiro, a maneira como as culturas são representadas (ou invisibilizadas) e a possibilidade de retroalimentação de dados certamente contribuirão para uma aferição ímpar das variáveis postas pelo problema (TRIVIÑOS, 1987, p. 137). A fim de construir uma teoria mais local “de pequena escala, que se ajuste a problemas específicos e situações particulares” (DARZIN; LINCOLN, 2006, p. 32), como é o caso dos jogos patrimoniais.

Esta proposta metodológica de “múltiplos métodos [...] reflete uma tentativa de assegurar uma compreensão em profundidade do fenômeno” (DARZIN; LINCOLN, 2006, p. 19) e pareceu conseguir abranger a mais vasta gama possível de dados e observações, partindo de uma pesquisa teórica, para um embasamento empírico, culminando com a efetiva apreensão sensorial dos objetos pesquisados, a fim de verificar que histórias contam.

Cumprê destacar que como o principal banco de dados que compila informações sobre o segmento (data de lançamento, avaliação dos jogadores, preços médios etc.) é estrangeiro - utilizou-se a plataforma *Board Game Geek* (fundada no ano 2000, onde já constam mais de 1.292.000 jogos cadastrados, ainda que alguns estejam pendentes de avaliação e/ou lançamento

efetivo), por ser mais completa e atualizada do que a versão nacional, chamada Ludopedia. Foram usadas as datas de lançamento no mercado norte-americano e europeu - que, em regra, são as datas da primeira edição de cada um dos jogos, o que auxilia na cronologia proposta.

Merece destaque o crescimento da plataforma nacional Ludopedia que hoje conta com 2.706 jogos oficialmente listados, 160.000 usuários diferentes ativos, sistema de trocas e leilões, dezenas de canais informativos e a maior curadoria nacional sobre jogos de tabuleiro. No que tange a questão dos jogos patrimoniais, em março de 2021 a Ludopedia realizou uma pesquisa no banco de dados dos jogos presentes nas coleções dos jogadores registrados (ou seja, jogos que o usuário possuía em sua coleção/estante no momento da pesquisa) e compilou os 200 mais presentes. Criou assim a lista dos 200 jogos mais comprados e jogados no Brasil (LUDOPEDIA, 2021), onde 75 deles são patrimoniais (37,5%, um percentual muito significativo). Adicionalmente, os jogos patrimoniais compõem a metade dos dez jogos mais presentes¹⁰⁸. Foi a partir da divulgação dessa lista que se estabeleceu o recorte temporal final da análise realizada na tese.

Essa informação reforça a importância do tema, porque observou-se que o fator patrimonial tem uma correlação significativa com o fato do jogo ter sido efetivamente comprado por um usuário da plataforma. Não existem compilações abrangentes do real tamanho do mercado brasileiro de jogos de mesa, sendo os dados de difícil acesso, uma vez que as editoras - até por uma questão do fator escassez de alguns jogos lançados, alcançam vultosas cifras em sites de leilões - não divulgam o número de unidades importadas e/ou produzidas, tão pouco a quantidade efetivamente vendida. Nesse diapasão, são necessários meios indiretos para se aferir a quantidade de jogos vendidos e a movimentação financeira subjacente. Em relação ao mercado de segunda mão - de trocas, vendas diretas entre jogadores e leilões - a situação é ainda mais precária, pois não se tem qualquer análise realizada em *marketplaces* como o Mercado Livre.

A fim de trazer um pouco mais de luz sobre a situação, na análise realizada para esse tópico, se trará a informação - disponibilizada publicamente pela Ludopedia - de quantos jogadores possuem em suas bibliotecas uma cópia física do jogo abordado. Sabe-se que é uma metodologia precária, por pelo menos dois motivos: primeiro, não são todos os jogadores de jogos de mesa que possuem uma conta ativa no site (apesar do número de usuários ativos ser

¹⁰⁸ Sendo eles, em ordem: Carcassone (4.033 ocorrências); Puerto Rico (3.743 ocorrências); 7 Wonders (3.524 ocorrências); 7 Wonders Duel (3.214 ocorrências) e Azul (3.192 ocorrências).

expressivo, especialmente dentro do segmento); segundo, ainda que possuam, não são todos os jogadores que preenchem de maneira detalhada e mantém atualizado o seu acervo de jogos. Contudo, a título de ampliação da área explorada pela tese, é a informação mais acessível e direta que se dispõe e poderá ser comparada entre os jogos da lista, uma vez que provêm da mesma fonte de análise, o que permitirá problematizações adicionais, além da constatação, *prima facie*, da ausência de dados oficiais.

As inserções de cada jogo foram divididas em nove partes:

- a) Nome do jogo;
- b) Ano de lançamento (e eventual reimplementação¹⁰⁹);
- c) Número de coleções presentes (de acordo com os dados da Ludopedia. Se está abordando exclusivamente as coleções brasileiras catalogadas no site);
- d) Autores;
- e) Editora no Brasil;
- f) Prêmios recebidos e/ou indicados (Spiel e/ou Golden Geek, com sua categoria e ano) – sessão removida no caso dos jogos que não receberam indicações a prêmios;
- g) Posição no ranking mundial da Board Game Geek - BGG;
- h) Valor de mercado médio, em reais;
- i) Breve descrição do jogo, baseado em suas informações públicas (caixas e manuais), esmiuçando a sua vertente patrimonial.

Das categorias elencadas, três merecem um pequeno aprofundamento. O número de coleções nos quais o jogo figura e a relevância da Ludopedia detalhada nos parágrafos anteriores. A posição do jogo no *ranking* mundial da BGG (categoria g) foi adotada por ser um fator demonstrativo de relevância do jogo, algo importante quando se pensa no escopo geral da tese, de construir o conceito e valor da categoria de jogos patrimoniais. A *Board Game Geek* é a maior plataforma mundial de jogos de tabuleiro e cartas, criada no início dos anos 2000. Hoje contempla o cadastro de mais de 130.000 jogos de tabuleiro e na última contagem (2011) já possuíam mais de 500.000 usuários ativos (BGG, 2021) Ela apresenta notícias diárias sobre jogos em todo o mundo, além de vídeos, análises e estatísticas temáticas. Desde seu início,

¹⁰⁹ A reimplementação difere-se da edição. Quando se vale em edição, é tão somente o número de vezes que o jogo foi reimpresso, com ou sem alterações cosméticas (na caixa, peças, manuais, etc). A reimplementação é uma revisão total do conteúdo do jogo, usualmente com mudanças significativas nas regras, cenários e ampliação dos componentes.

mantém o Ranking Mundial de Jogos de Tabuleiro e Cartas, baseado nas análises de todos os seus usuários, a fim de fazer um compilado dos jogos mais bem avaliados pela comunidade. Um jogo figurar na sua lista de 100 melhores jogos (BGG TOP 100) ou na sua lista expandida de TOP 250, é garantia de vendas e interesse de localização por parte das editoras. Desse modo, é importante para um jogo patrimonial figurar na lista.

Das dezenas de premiações do segmento, muitas delas com escopo somente regional, foram selecionadas duas como as mais significativas para atestar a qualidade – e, como reverso da moeda, vendabilidade – dos jogos listados (categoria f da pesquisa realizada): em primeiro lugar o prêmio alemão *Spiel de Jahres* - Spiel, cuja tradução é literalmente jogo do ano; em segundo, a premiação americana, realizada pela própria BGG, chamada *Golden Geek* - PGG, cuja tradução aproximada poderia ser de “o fanático de ouro”.

O *Spiel de Jahres* teve sua primeira edição em 1978 e é entregue todos os anos na Feira Spiel, realizada desde 1983 na cidade de Essen (Alemanha), considerada a mais antiga e relevante feira de jogos analógicos do mundo – suas últimas edições foram online, devido a pandemia da COVID-19, mas com planos de retomada 100% presencial a partir de 2022. Em 2019, a feira recebeu mais de 200.000 visitantes, com 1.200 expositores, em uma área dedicada de 86.000m² (o equivalente a quase 900 campos de futebol).

O prêmio tem o intuito de recompensar e estimular a excelência em design e produção de jogos, além de uma clara inclinação para a valorização da criatividade em suas mecânicas. Em entrevista concedida ao site Board Game News (2009), Tom Werneck, membro do júri da premiação desde sua criação, afirma que se trata de um prêmio verdadeiramente cultural. Encontra eco com as perspectivas trazidas pela tese, de que a cultura e os jogos contemporâneos estão indissociavelmente ligados em premiações e, como se verá, fator de interesse e venda dos bens.

A importância do prêmio está ainda associada ao impacto nas vendas dos jogos vencedores. A simples indicação a um prêmio de renome, como o *Spiel*, pode aumentar as vendas esperadas de um jogo em vinte vezes. Considerando uma tiragem-padrão de 500 a 1.000 unidades, as vendas iniciais de um jogo indicado se ampliam para pelo menos 10.000 unidades. O vencedor de cada ano pode esperar incrementos substanciais, com uma média de 300.000 a 500.000 cópias (um fator de multiplicação da ordem de mil vezes, em vendas diretas), sem mencionar as possíveis edições especiais e comemorativas (BOARD GAME NEWS, 2009).

O prêmio *Spiel de Jahres*, hoje tripartido em *Spiel de Jahres* (Jogo do Ano¹¹⁰); *Kennerpiel des Jahres* (Jogo Expert do Ano¹¹¹) e *Kinderspiel des Jahres* (Jogo Infantil do Ano¹¹²) é considerado o Oscar dos jogos de tabuleiro, sendo a premiação mais relevante da indústria.

O PGG, por sua vez, foi criado em 2006, e é o maior prêmio americano do segmento e o segundo mais relevante no mundo (frise-se que nos dois prêmios concorrem jogos e autores de qualquer país, sem qualquer distinção de sua localidade de origem). O PGG hoje divide-se em quase 40 categorias diferentes, pois avalia não apenas os jogos de tabuleiro, mas também os jogos digitais, os criadores de conteúdo, realiza uma subdivisão dos jogos em diversas categorias etc. Ele tornou-se um prêmio avaliativo da indústria de jogos como um todo. Na análise proposta, quando houver a indicação ou o recebimento do PGG, será detalhado em que categoria, além do ano.

O PGG tem um viés bastante democrático em sua premiação, com a participação constante da comunidade de jogadores, na escolha dos melhores jogos. Entre janeiro e fevereiro de cada ano é realizado um *round* preliminar onde a comunidade de jogadores da BGG pode, individualmente, apontar, na sua visão, quais são os dez melhores jogos em cada uma das categorias, lançados no ano anterior. Somente os quinze jogos mais citados é que serão avaliados pelos juízes da segunda fase (esses são os jogos que recebem, no mínimo, a medalha de “indicado” – *nominee*, em inglês). Após a primeira fase, durante três semanas, é aberto para a comunidade elencar seus jogos favoritos, dentre os mais votados na etapa anterior, utilizando o método Schulze (baseado em preferência, não votação individual). O jogo mais votado em cada categoria, bem como seu autor e editora, recebem a medalha de campeão e a autorização de estampá-la em suas caixas.

Tanto a imagem do Spiel quanto do Golden Geek podem ser visualizadas na figura 18.

Figura 18 – Prêmios Golden Geek (indicado e vencedor) e Spiel (todas as categorias)

¹¹⁰ Engloba todos os jogos lançados, não importando a dificuldade, categoria ou faixa etária.

¹¹¹ Envolve somente os jogos da categoria expert, com mecânicas complexas e inovadoras.

¹¹² Voltados para crianças em idade pré-escolar e escolar, dos 4 aos 8 anos de idade, nos critérios da premiação.



Fonte: BGG, 2020.

As descrições dos jogos, suas temáticas e mecânicas foram retiradas de seu próprio conteúdo, como suas caixas, manuais e adendos. Frise-se, desse modo, que não exprimem o posicionamento do Autor em relação as temáticas abordadas. Se quis, tão somente, mostrar a linguagem utilizada pelo seus próprios autores e/ou tradutores. As merecidas críticas possíveis de serem feitas a muitos jogos datados, estereotipados e de caráter claramente eurocêntrico foram trazidas, quando possíveis e pertinentes, em outros pontos da tese, especialmente no fechamento do capítulo. Não se tem o intuito aqui de buscar corroborar com um discurso homogeneizante, classificador e depreciativo das culturas abordadas, especialmente as dos povos tradicionais e de todos aqueles que foram, no decorrer da história, explorados. Muito pelo contrário, a proposta é da utilização dos jogos e suas representações para o desenvolvimento e a emancipação e fortalecimento pluriversal dos povos (RAMON, 2008).

Foge do escopo proposto pela tese de um debate mais aprofundado sobre as questões decoloniais, no entanto, fica, desde logo, o registro para que mais pesquisas sejam feitas na linha de jogos e decolonialidade, este é um campo pouco ou nada explorado pelos teóricos da área.

A fim de facilitar a visualização do aspecto patrimonial dos jogos, junto de todos os descritivos foram inseridas duas imagens: a primeira da caixa externa do jogo (muitas com a versão atualizada dos prêmios recebidos, uma vez que seu lançamento no Brasil é, usualmente, posterior as premiações) e a segunda de seu tabuleiro e/ou característica patrimonial mais marcantes. Todas as imagens utilizadas foram retiradas do acervo de imagens e jogos da BGG, banco de dados criado pela comunidade de jogadores, em conjunto com as editoras e autores.

Por fim, os jogos foram organizados em 9 grandes áreas temáticas patrimonial-histórico-geográficas (e dentro de cada área, eles se encontram catalogados por ano, do mais antigo para o mais recente): a) jogos baseados em períodos históricos delimitados; b) jogos baseados na cultura e desenvolvimento histórico da América do Sul, Central e Caribe (excetuando-se o

Brasil, que tem um item próprio); c) jogos baseados na corrida do ouro norte-americana; d) jogos baseados na cultura greco-romana; e) jogos baseados na cultura nórdico-escandinava; f) jogos baseados na cultura egípcia e babilônica; g) jogos baseados na cultura indiana; h) jogos baseados em regiões, lugares e cidades icônicas; i) jogos baseados em personalidades e histórias famosas; e j) jogos baseados na cultura brasileira.

Seguindo essa metodologia, catalogaram-se os 86 jogos descritos detalhadamente na sequência, principiando pelo jogo *El Grande*, de Wolfgang Kramer, lançado em 1995 e finalizando com uma análise detida do jogo *Brazil*, de 2021, que pelo critério temporal não deveria fazer parte da lista, mas, devido ao seu tema totalmente adstrito as reflexões da tese e a grande repercussão, inclusive internacional, do seu lançamento, foi incluído no momento de revisão do capítulo, que se deu no primeiro semestre de 2022:

a) Jogos baseados em períodos históricos delimitados

Nome do jogo: El Grande

Ano de lançamento: 1995

Número de coleções presentes: 384

Autores: Wolfgang Kramer e Richard Ulrich

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (1996, vencedor)

Posição na BGG: 83^a

Valor de mercado: R\$699,90



Fonte: BGG, 2021b.

Em *El Grande*, os jogadores tomam o papel de lordes na Espanha medieval que competem pelo controle de províncias, através da ampliação de sua corte de cavaleiros. Como

se pode depreender da imagem do tabuleiro do jogo, ele é a retratação do mapa da Espanha à época. As ilustrações da caixa e das cartas retratam a vida espanhola medieval, inclusive com alusões as histórias de Dom Quixote, conforme a figura do cavaleiro e seu escudeiro na capa.

Optou-se por iniciar o descritivo dos jogos de tabuleiro por El Grande devido ao fato dele ser o jogo patrimonial mais antigo encontrado na lista. O cenário dos jogos de tabuleiro modernos – e não “contemporâneos”, por se estar aqui referindo a terminologia especificamente adotada pelos desenvolvedores de jogos e não estritamente acadêmica, como nos demais pontos da tese – tem seu nascedouro entre o final dos anos 70 e o início dos anos 80, com a criação da feira Spiel, na Alemanha, bem como o lançamento de diversos títulos na Europa. O movimento ganha força a partir do final dos anos 90, quando da criação das grandes premiações internacionais e o lançamento de títulos mais comerciais, como Catan e Carcassonne (que serão abordados na listagem proposta).

Dessa brevíssima narrativa, denota-se que El Grande precede a criação das premiações e ainda assim se mantém, há décadas, entre um dos 100 melhores jogos de tabuleiro de todos os tempos, tanto por sua jogabilidade, quanto por sua estética, mantida quase intocada, mesmo na recente edição lançada no Brasil.

Nome do jogo: Through the Ages – a história da civilização / Through the Ages - uma nova história da civilização

Ano de lançamento: 2006 / 2015

Número de coleções presentes: 1.175 (somados)

Autores: Vlaada Chvátil

Editora no Brasil: Galápagos Jogos / Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2007 e 2015, indicado)

Posição na BGG: 57^a / 9^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 20: Through the Ages – caixa e tabuleiro



Fonte: BGG, 2021b.

Through the Ages é um jogo de construção de civilizações. Os jogadores deverão assim balancear, através dos séculos, os diversos aspectos de suas civilizações: poder militar, população, produção e ciência. É interessante destacar o linguajar utilizado pela própria produtora do jogo, na página da Ludopedia (2021): “A vitória será dada ao jogador cuja nação produzir mais cultura durante o jogo. Mas existem muitas maneiras de produzir cultura: através da religião, literatura ou drama, construindo maravilhas, utilizando personalidades culturais etc.”. Apesar de, possivelmente, aqui haver um equívoco na tradução de “civilização” como “cultura”, é interessante observar como a questão cultural é intrínseca a própria estrutura do jogo, quase como se fosse um metajogo patrimonial: o objetivo interno do jogo é a produção cultural. O jogo, bem cultural e produtor de cultura, tem como objetivo interno a cultura.

A temática toda gira em torno da cultura. O jogador deve levar sua civilização desde a Antiguidade até o final da Era Moderna, quando são medidos os avanços feitos em cada uma das áreas iniciais (desenvolvimento militar, populacional, produção e ciência).

Do ponto de vista estético, são retratados em diversas cartas e fases do jogo personalidades históricas, como César, Napoleão e Einstein.

Nome do jogo: Hansa Teutonica

Ano de lançamento: 2009

Número de coleções presentes: 244

Autores: Andreas Steding

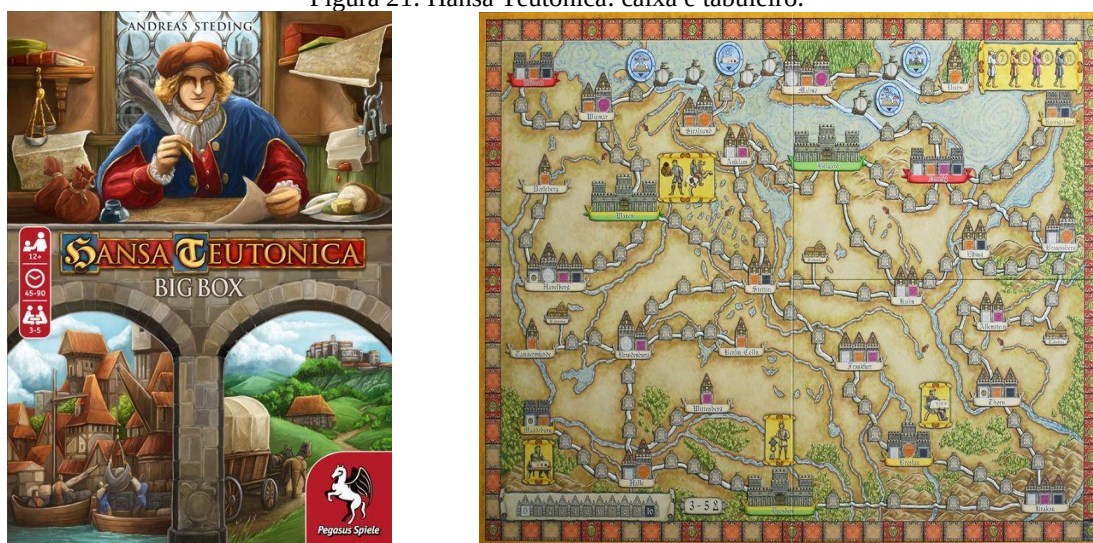
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2010, vencedor na categoria “Jogo do Ano” e “Melhor jogo de estratégia”), Spiel des Jahres (2010, recomendado)

Posição na BGG: 136^a

Valor de mercado: R\$379,90

Figura 21: Hansa Teutonica: caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo retrata o período de atividade da Liga Hanseática que estabeleceu e manteve um monopólio comercial sobre quase todo norte da Europa, entre os séculos XII e XVII. Nesse sentido, os jogadores atuam como comerciantes que tentam obter pontos de vitória para a construção de uma rede de escritórios, controle de cidades, coleta de marcadores de bônus ou de outros comerciantes que usam as cidades que controlam. A estrutura da Liga é recriada através de uma mecânica de controle de cidades e os estabelecimentos de escritórios comerciais, ligando o norte da Europa aos portos do Sul.

Além do período histórico fielmente retratado na jogabilidade, as artes utilizadas no jogo traduzem a estética medieval, com mapas envelhecidos, a retratação da vida agropastoril europeia, as rotas comerciais, etc.

Nome do jogo: 7 Wonders / 7 Wonders Duel¹¹³

Ano de lançamento: 2010 (2020) / 2015

Número de coleções presentes: 8.594 (somados)

Autores: Antoine Bauza

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

¹¹³ Os jogos que têm em seu título o nome “duel”, de duelo, são, na verdade, versões de jogos tradicionais especialmente desenvolvidas para dois jogadores. Tem se popularizado recentemente, devido as competições online. Como em um jogo multijogadores as possibilidades de estratégia são dadas por todos os envolvidos, os jogadores profissionais entendem que jogos jogados com apenas dois jogadores são mais equilibrados, permitindo assim a criação de torneios e modalidades competitivas.

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2011), Kennerspiel des Jahres (2011), Golden Geek (2015)

Posição na BGG: 73ª / 16ª

Valor de mercado: R\$449,90 / R\$219,90

Figura 22: 7 Wonders Duel e 7 Wonders clássico.



Fonte: BGG, 2021b.

A linha 7 Wonders é uma das mais premiadas do mundo, tendo vencido o Golden Geek e o Spiel des Jahres no mesmo ano (2011) com a versão original e depois novamente o Golden Geek (2015) com a versão *duel*. Recebeu uma segunda edição em 2020, depois de vender mais de um milhão de cópias da versão original e quase um milhão de cópias da versão para dois jogadores. É o único caso de um jogo patrimonial cuja versão para dois jogadores está mais bem avaliada (16ª colocação) do que a versão original (73ª colocação).

Como o nome sugere, o jogo baseia-se nas sete Maravilhas do Mundo Antigo: as Pirâmides, os Jardins Suspensos da Babilônia, a Estátua de Zeus, o Templo de Artêmis, o Mausoléu de Halicarnasso, o Colosso de Rhodes e o Farol de Alexandria. Os jogadores precisam coletar recursos através das eras, que os permitam desenvolver seus conhecimentos, construir cidades e protegê-las, bem como gerenciar a construção das Maravilhas. As cartas do jogo são ilustrações das maravilhas, bem como das civilizações que as originaram.

O intuito da tese é o de apresentar o maior espectro de jogos patrimoniais possível, para que o leitor tenha uma visão ampla do tema, especialmente pelo fato de que esta é a primeira vez que uma pesquisa se detém em realizar um levantamento tão aprofundado dos jogos de tabuleiro, cobrindo quase trinta anos de títulos. Todavia, se fosse necessário escolher apenas um jogo para representar o que se entende por “jogo patrimonial”, a escolha recairia, possivelmente, sobre 7 Wonders.

Como descrito nos capítulos anteriores, existe nele a conjugação teórica de todos os elementos e critérios estabelecidos para se considerar um jogo como patrimonial: a) baseia sua estrutura em culturas reais (as sete maravilhas do mundo antigo e suas respectivas civilizações); b) retira suas inspirações materiais (*design* de produto) de patrimônios culturais / naturais mundialmente conhecidos e, possivelmente, protegidos (uma vez mais, as maravilhas do mundo antigo preenchem ambos os requisitos e são, as ainda existentes, protegidas); c) adapta sua história/tema na História humana ou em suas lendas e folclore; d) transforma esses elementos culturais em bens materiais (jogo de tabuleiro) e imateriais (versão digital); e) é passível de replicação industrial (milhões de unidades físicas vendidas e um número não divulgado de unidades digitais); f) insere-se no contexto da economia criativa (gerando dezenas de empregos no Brasil e possivelmente centenas no mundo, além dos negócios correlatos e derivados, como os campeonatos mundiais); g) mantém uma tensão permanente com a possibilidade de apropriação cultural.

Esse mesmo critério, como descrito no início, foi utilizado para incluir cada um dos jogos na presente lista.

Nome do jogo: Clãs da Caledônia

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 1.436

Autores: Juma Al-JouJou

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2017, indicado)

Posição na BGG: 50ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 23: Clãs da Caledônia – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Clãs da Caledônia é um jogo econômico ambientado na Escócia do século XIX, quando esta fez a transição de um país agrícola para um país industrializado, passando a depender do comércio e da exportação, especialmente para alimentar a crescente população trabalhadora. Como matérias primas, o linho foi cada vez mais substituído pelo algodão mais barato e a criação de ovelhas recebeu alta importância. Cada vez mais destilarias foram fundadas e o uísque tornou-se um grande atrativo na Europa.

Os jogadores representam clãs históricos com habilidades únicas e competem para produzir, comercializar e exportar produtos agrícolas e uísque. A cultura escocesa do uísque é retratada tanto em termos de jogo, como em representações visuais. O tabuleiro do jogo tenta representar a divisão geopolítica escocesa.

Nome do jogo: Brass - Lancashire / Birmingham

Ano de lançamento: 2017 / 2018

Número de coleções presentes: 1.880 (somados)

Autores: Martin Wallace

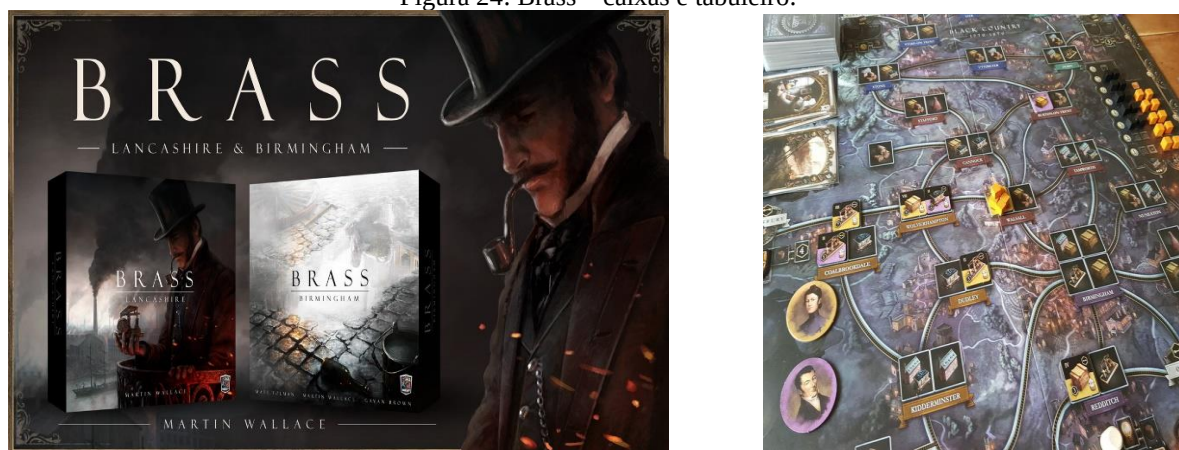
Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2018, vencedor)

Posição na BGG: 19ª / 3ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 24: Brass – caixas e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Brass é um jogo de estratégia econômica que conta a história de empreendedores do ramo da tecelagem competindo pela supremacia industrial nas cidades inglesas de Lancashire e Birmingham durante a Revolução Industrial. Seu conceito de jogo trabalha com o

desenvolvimento, construção e estabelecimento de indústrias e linhas de distribuição, a fim de capitalizar a demanda de ferro, carvão e algodão.

As duas versões, unidas, abrangem um século da história britânica, de 1770 até 1870, dando especial ênfase ao desenvolvimento do tear mecânico e a questão do patrimônio fabril-industrial, como se pode perceber pelas capas dos jogos, bem como seus elementos internos (representando as indústrias e suas matérias primas).

Nome do jogo: Arquitetos / Paladinos / Viscondes do Reino Ocidental

Ano de lançamento: 2018 / 2019 / 2020

Número de coleções presentes: 1.750 (somados)

Autores: Shem Phillips e S.J. Macdonald

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2018, indicado), Kennerspiel des Jahres (2019, recomendado)

Posição na BGG: 81ª / 70ª / 175ª

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 25: Arquitetos do Reino Ocidental - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

A trilogia do Reino Ocidental compreende mais de um século da dinastia carolíngia, retratando os esforços dos jogadores em conseguirem a aprovação do Rei Carlos Magno e seus sucessores. Na primeira parte da trilogia, os jogadores são os arquitetos reais, devendo auxiliar na construção de vários monumentos (*landmarks*).

A segunda parte, Paladinos, se passa em um período menos pacífico da história da francófona, contemplando as constantes invasões sarracenas, vikings e bizantinas e as dificuldades de manutenção das construções erigidas em Arquitetos.

A saga se encerra com Viscondes, que se passa em um período de declínio do poder real, no último quartil do século X. Escolhendo um caminho de paz, o rei passa a oferecer aos seus inimigos ouro e terras, em troca de que estes cessem as tentativas de invasão. O período não é mais de desenvolvimento e ampliação, então o jogo tem um enfoque mais focado na precária situação da população da época, bem como nas trocas de favores internas da realeza.

Os jogos podem ser jogados de maneira independente ou cumulados, cada um acrescentando novas facetas patrimoniais, como a construção dos castelos do período; o custo de manutenção dos patrimônios; e as dificuldades de aquisição de materiais em tempos de guerra. Todas as ilustrações remetem as grandes construções dos séculos IX e X, como catedrais e castelos.

Nome do jogo: Century a Rota das Especiarias / Maravilhas do Oriente / Novo Mundo

Ano de lançamento: 2017 / 2018 / 2019

Número de coleções presentes: 1.093 (somados)

Autores: Emerson Matsuuchi

Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2017, vencedor na categoria jogo de cartas)

Posição na BGG: 265^a / 599^a / 649^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 26: Century - caixas e cartas.



Fonte: BGG, 2021b.

A trilogia de jogos Century reconta a história das grandes rotas comerciais e navegações, sendo cada jogo um século distinto, do XIV ao XVI. A história se inicia com a Rota das Especiarias, que coloca os jogadores como líderes de caravanas que viajam pela Rota da Seda para comprar e vender especiarias, entre o Oriente e o Ocidente. As cartas representam as culturas de cada um dos entrepostos comerciais da época, bem como os costumes da negociação e barganha, através das mecânicas do jogo.

Enquanto a Rota das Especiarias foca mais na parte Ocidental, Maravilhas apresenta os jogadores a cultura oriental, especialmente chinesa. São também representadas as guerras comerciais travadas no período e o choque civilizacional das caravanas, ao passarem por diferentes localidades.

A última parte, Um Novo Mundo, envia os jogadores para as Américas em seu ciclo inicial de desenvolvimento, recriando os primeiros encontros entre colonizadores e os povos originários. Sua estética também se altera, muito mais voltada para a representação dos patrimônios naturais americanos.

Nome do jogo: Sid Meier's Civilization – um novo amanhecer

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 714

Autores: James Kniffen

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Posição na BGG: 274^a

Valor de mercado: R\$329,90

Figura 27: Civilization - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Civilization é bastante semelhante a *Through the Ages*, visto anteriormente, tendo, contudo, uma visão mais imperial do que civilizacional. Os jogadores atuam como grandes líderes que buscam o desenvolvimento de suas civilizações, que concorrem para tornar-se a maior potência mundial. Ele também se baseia nas cultura antigas, com o diferencial que a partida não se encerra na Era Moderna, mas sim em uma eventual corrida especial.

Da capa e dos seus elementos, extrai-se a utilização de diversos patrimônios mundiais, tais como as Pirâmides, as estátuas greco-romanas etc.

Civilization é um jogo tão estudado em diversas mídias, pela sua singular conjunção de elementos históricos e comportamentais, que Harari (2018, p. 246) dedica um trecho de seu livro “Homo deus” as suas mecânicas internas. Segundo ele, os jogos “pré-modernos”, como o xadrez, baseavam-se unicamente em conceitos de uma economia estagnada e estável – para o jogador A vencer, B deve perder; uma peça que sai do jogo raramente retorna e os elementos dos jogos eram fixos. Um jogador de xadrez começa o jogo com dezesseis peças e nunca terminará o jogo com mais:

Em alguns casos raros um peão pode ser transformado em uma rainha, mas um jogador não pode produzir novos peões nem transformar seus cavalos em tanques. Assim, os jogadores de xadrez nunca precisaram considerar a categoria de ‘investimentos’. Em contraste, muitos jogos de tabuleiro modernos e jogos de computador se focam justamente em investimento e crescimento¹¹⁴.

Civilization, por sua vez, lida frontalmente com a questão do investimento e crescimento. O objetivo central do jogo é, no início, estabelecer uma cidade, depois um reino, até, ao final, uma civilização inteira, abrangendo diversos séculos de decisões sobre investimento, (de)crescimento e, muitas vezes, declínio ou a conquista até mesmo do espaço:

Você começa de uma base muito modesta, talvez apenas uma aldeia e seus campos próximos. Seus ativos fornecem-lhe uma renda inicial de trigo, madeira, ferro ou ouro. Então você tem que investir essa renda sabiamente. Você tem que escolher entre ferramentas improdutivas, mas ainda necessárias, como soldados, e ativos produtivos, como mais aldeias, campos e minas. A estratégia vencedora geralmente é investir o mínimo em itens essenciais não produtivos, ao mesmo tempo em que maximiza seus ativos produtivos. Estabelecer aldeias adicionais significa que em seu próximo turno você terá uma renda maior que lhe permitiria não apenas comprar mais soldados (se

¹¹⁴ Tradução livre do original em inglês: “You begin a game of chess with sixteen pices, and you bever finish a game with more. In rare cases a pawn may be transformed into a queen, but you cannot produce new pawns nor upgrade your knights into tanks. So Chess players never have to consider investment. In contrast, many modern board games and computer games focus on investment and growth” (HARARI, 2018, p. 246).

necessário), mas simultaneamente aumentar seu investimento na produção (HARARI, 2018, p. 246-247)¹¹⁵.

Percebe-se, da narrativa, que uma partida de Civilization é diametralmente oposta a uma partida de xadrez. Não que o xadrez não seja complexo, com uma quantidade praticamente ilimitada de jogadas possíveis a cada turno, todavia, todos os seus elementos são passíveis de cálculos matemáticos exatos, tanto é que hoje um computador potente é capaz de vencer um mestre enxadrista, simplesmente porque tem um poder de cálculo de jogadas possíveis superior - conforme os estudos de Campbell, Hoane e Hsu (2002), feitos a partir da análise da partida de xadrez do computador “Deep Blue” da Intel contra o mestre Garry Kasparov, em 1997. Todavia, os jogos contemporâneos possuem tantos elementos distintos – que envolvem desde a interação com outros jogadores até a questão da geração de frutos de investimentos feitos nas primeiras jogadas, mas que só renderão resultado dezenas de turnos depois – que é uma experiência completamente distinta, praticamente impossível de ser replicada por uma máquina. Muito dessa dificuldade, segundo Harari, deve-se a inserção de conceitos complexos e multifacetados como investimento, crescimento e interações sociais, o que tem tornado os jogos cada vez mais “reais”, no sentido das consequências das decisões dos jogadores – o ataque ao bispo do oponente não gera apenas uma peça perdida, mas sim uma miríade de consequências imprevistas a curto prazo.

b) Jogos baseados na cultura e desenvolvimento histórico da América do Sul, Central e Caribe¹¹⁶¹¹⁷

b.1.) A Trilogia das Máscaras

¹¹⁵ Tradução do original em inglês: “You begin from a very modest base, perhaps just a village and its nearby fields. Your assets provide you with an initial income of wheat, wood, iron or gold. You then have to invest this income wisely. You have to choose between unproductive but still necessary tools such as soldiers, and productive assets such as more villages, fields and mines. The winning strategy is usually to invest the barest minimum in non-productive essentials, while maximizing your productive assets. Establishing additional villages means that next turn you will have a larger income that would enable you not only to buy more soldiers (if necessary), but simultaneously to increase your investment in production” (HARARI, 2018, p. 246-247).

¹¹⁶ Optou-se por, nesse tópico, excluir os jogos baseados na cultura brasileira, a fim de inseri-los em tópico apartado, dado o interesse da tese na produção nacional de jogos patrimoniais.

¹¹⁷ Destaca-se, uma vez mais, que os jogos baseados nas culturas sul-americanas e caribenhas não passaram incólumes a passagem do tempo. Muitas de suas temáticas e mecânicas são datadas e refletem a visão de mundo eurocentrista em voga nos anos de suas concepções, os anos 80, 90 e início de 2000.

Schmidt e Berger (2021), realizaram detido estudo de caso com os jogos que compõe a chamada Trilogia das Máscaras, dada a sua importância para a temática dos jogos patrimoniais. A trilogia, originariamente desenvolvida na Alemanha e no Brasil lançada pela editora mineira Conclave, trata das culturas maia (Tikal), inca (Cuzco) e asteca (México) e ganhou seu nome devido a utilização da imagem de máscaras de povos tradicionais ameríndios nas caixas dos jogos originais

Sua importância para a temática dos bens culturais e da economia criativa advém do fato que seus autores se utilizaram das culturas ameríndias para produzirem bens de consumo de massa:

A crítica talvez não seja a de sua mercantilização – quiçá inevitável – mas sim da apropriação individual de algo que pertence, no mínimo, a civilização em questão e, quem sabe, a toda a humanidade. Pensar de modo diverso seria, na contemporaneidade, continuar admitindo que o homem, branco, europeu – como são os designers da Trilogia estudada – sigam encaixotando e vendendo a vasta cultura sulista sem se quer trazê-los a mesa para discutir compensações. Algo a se pensar para um eventual futuro jogo de número quatro nessa trilogia (SCHMIDT E BERGER, 2021, p. 19).

Os jogos não foram planejados pelos designers para trabalhar especificamente com esses povos, contudo, após o sucesso dos dois jogos originais, pareceu a decorrência natural a sua produção dessa maneira. Em verdade, o público cativo do primeiro jogo é que acabou por alterar o aspecto de sua produção e confecção, tanto que houve mudanças na sua forma estética, temática e sequencial¹¹⁸. A sua identidade foi primeiramente reconhecida pelos fãs, não sendo logo divulgada como tal em sua primeira versão. Embora as capas atuais não tenham as máscaras na capa que lhes deram fama, como se verá na sequência, os jogos apresentam uma identidade visual parecida para manter sua característica de interligação e seus nomes e logos homenageando os jogos originais.

Analisar-se-ão os jogos na ordem cronológica em que foram originalmente lançados.

Nome do jogo: Tikal

Ano de lançamento: 1999

Número de coleções presentes: 1.327

Autores: Michael Kiesling e Wolfgang Kramer

¹¹⁸ Um deles se chamava originalmente Java e se passaria nessa ilha da Indonésia. Contudo, teve seu nome alterado para Cuzco – cidade andina – de modo a fechar a Trilogia.

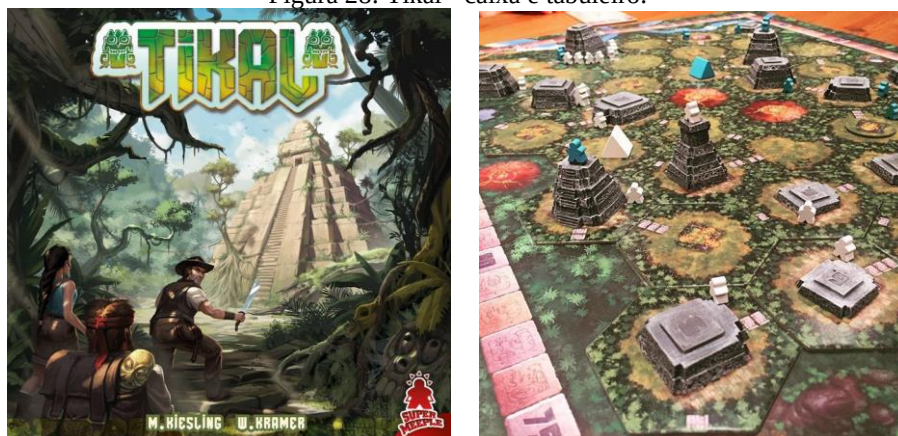
Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (1999, vencedor)

Posição na BGG: 275^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 28: Tikal - caixa e tabuleiro.



BGG, 2021b.

O jogo é claramente inspirado na maior cidade maia de mesmo nome situada na Guatemala, a qual é um rico sítio de escavação arqueológica. Por sua importância a região foi declarada pela Unesco (2020)¹¹⁹, em 1979, como Patrimônio Cultural e Natural da Humanidade.

Curiosamente, o jogo Tikal não foi a primeira empreitada patrimonial a apropriar-se da localidade, pois seu sítio arqueológico tinha sido utilizado como paisagem de fundo de outra famosa trilogia – hoje enealogia - Star Wars¹²⁰.

Nele, os jogadores são chefes de expedição que devem desbravar a selva guatemalteca, explorando os seus templos e riquezas ocultas. A dinâmica do jogo se dá a partir da (re)construção dos templos maias e a realização de sacrifícios em seu topo, nos moldes de como acontecia na época original da civilização originária. É interessante perceber, no caso específico de Tikal, que apesar de um certo cuidado por parte dos autores em retratar de maneira bastante fiel a arquitetura e cultura maia, tenha sido justamente selecionado a questão dos sacrifícios

¹¹⁹ Mapeamento do Patrimônio Cultural da Humanidade, disponível em: <http://whc.unesco.org/en/list/>

¹²⁰ O sítio arqueológico é a representação cenográfica de Yavin 4, onde fica a base rebelde no final de *Star Wars - A New Hope*, de acordo com *Star Wars Place*, site que mapeia todas as locações da franquia. Disponível em: <http://starwarsplaces.com/locations/episode-vi-anh/yavin-4/>

humanos, que não parecem se amoldar ao jogo de maneira fluida, uma vez que se trata de exploradores contemporâneos reencontrando ruínas antigas e não da vida pretérita dos povos.

Nome do jogo: Cuzco (anteriormente “Java”)

Ano de lançamento: 2018 (2000)

Número de coleções presentes: 395

Autores: Michael Kiesling e Wolfgang Kramer

Editora no Brasil: Conclave Editora

Posição na BGG: 1.051^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 29: Cuzco - caixas e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Java é o segundo jogo da Trilogia das Máscaras, publicado em 2000 pela editora Ravensburger, em alemão. Contudo, sofreu uma reformulação geral e mudou de nome para ser repaginado como parte da Trilogia. Originalmente se ambientava fora da América Central

(temática principal da trilogia), então houve uma nova implementação para que ele abordasse a temática inca, o povo “faltante” nos jogos, como se as civilizações somente fizessem sentido juntas, mais um resquício da visão colonialista dos autores. Por esse motivo, o jogo tornou-se Cuzco, passando sua ambientação para o Peru. Seu relançamento se deu em 2018 e ao ser importado para o Brasil, passou de segundo jogo da trilogia para terceiro, uma vez que, ele já foi comercializado como parte de um todo maior.

Em Cuzco os jogadores devem lidar com a altura da cordilheira dos Andes e a cidade de Machu Pichu. Machu Pichu – construída no século XV e descoberta pela comunidade científica internacional apenas em 1911 - é considerado um santuário histórico pela UNESCO (2022a), devido a conjunção de diversos fatores como a sua altitude (2.430m acima do nível do mar), fauna e flora; o fato de se localizar no meio de uma floresta montanhosa tropical; foi a maior criação urbana de altitude do Império Inca; suas muralhas, terraços e rampas acompanham de maneira natural as encostas onde foram talhados. Por esses motivos, tornou-se patrimônio da humanidade pelos critérios I, III, VII e IX.

O jogo abraça a concepção da altura e os desafios arquitetônicos da construção da cidade, tendo como objetivo a competição entre os jogadores sobre quem consegue elevar-se mais na cordilheira. A cada turno os jogadores podem acrescentar peças que representam a altura das montanhas, a partir da alocação de trabalhadores nas extremidades do tabuleiro. Vence quem possuir as maiores e mais altas construções do vale.

Ao contrário de Tikal, possivelmente pela data de seu lançamento e o aprimoramento dos debates sobre representação cultural em jogos, não se falam em sacrifícios humanos, mas sim da realização de “festivais” no topo das construções realizadas pelos jogadores, bem como no viés mais de coleção da jogabilidade, onde os jogadores devem buscar por artefatos da civilização inca.

Nome do jogo: México

Ano de lançamento: 2002

Número de coleções presentes: 935

Autores: Michael Kiesling e Wolfgang Kramer

Editora no Brasil: Conclave Editora

Posição na BGG: 608^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 30: México - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Finalizando a trilogia está Mexica, onde os jogadores se encontram em uma ilha no lago Texcoco, pronto para construir uma nova civilização. Definindo distritos os jogadores passam a construir templos, canais e pontes. O jogo narra a história dos povos astecas que estão colonizando, dominando e construindo o Vale do México em busca de pontos de “maior grandeza espiritual” (MEXICA, 2022).

Mexica, de uma perspectiva histórica, é o nome do povo que deu origem ao nome México. Refere-se aos assentamentos do vale onde atualmente encontra-se a Cidade do México, representada no tabuleiro do jogo, como visto nas imagens anteriores, sendo também um patrimônio mundial protegido pela UNESCO. A proteção internacional deu-se a centro histórico da Cidade do México e a Xochimilco (UNESCO, 2022b), construídas pelos espanhóis no século XVI sobre as ruínas de Tenochtitlan, a antiga capital asteca, arrimadas nos critérios de preservação II, III, IV e V.

Hodiernamente, a Cidade do México (outrora a Nova Espanha) ainda preserva cinco templos astecas, além de prédios históricos dos séculos XVII e XIX. Xochimilco, por sua vez, é uma rede de canais que interligam ilhas artificiais, uma prova da engenharia asteca, ao conseguirem criar um sistema de irrigação apto a desenvolver um ambiente inóspito. Esse sistema é também explorado no jogo, através das pontes e da movimentação com barcos. O jogo se desenrola na fundação de novos distritos através dos setores irrigados, com a posterior construção de templos ao Deus Sol, que auferem pontos de vitória aos jogadores.

Ponto de destaque no jogo é o seu manual, que contém na seção inicial uma introdução histórica, rememorando as profecias astecas do século XII sobre a nova cidade, bem como descrevendo partes do reinado de Montezuma e a invasão espanhola com Córtes, que, ao fim e ao cabo, chegou inclusive a drenar a área, mesmo depois de todos os esforços prévios de irrigação realizados (MEXICA, 2022).

b.2) A Trilogia dos Leilões

Apesar da trilogia dos leilões não abordar, especificamente, as culturas ameríndias, optou-se por descrevê-la dentro do mesmo bloco, a fim de mostrar ao leitor como os próprios tem sua cultura e história paralela. Se Kiesling e Kramer tem sua Trilogia das Máscaras, Reiner Knizia, também alemão, construiu a Trilogia dos Leilões. Ele é outro dos autores mais premiados e conceituados designers da Alemanha, com cinco jogos patrimoniais catalogados nesse estudo, além de diversos jogos entre os mais vendidos e bem avaliados do mundo. Sua lista de criações ultrapassa o número de 600 jogos diferentes, publicados nos mais diversos países em dezenas de línguas (BGG, 2021a).

Aqui se percebe a rivalidade existente entre os próprios autores alemães, especialmente nos anos 90, na busca de renome e relevância dentro do mercado mundial de jogos. O trio responde por uma parcela significativa de jogos patrimoniais e por dezenas de títulos que tem, até hoje, um número expressivo de vendas.

A trilogia se arrima na mecânica central dos jogos terem por base leilões entre os jogadores para a realização de ações e/ou aquisições de itens e pontos. Sem dúvida, o mais inteligível em sua vertente contemporânea é Arte Moderna que simula um leilão para aquisição de pinturas de artistas modernos em uma galeria famosa.

Nome do jogo: Arte Moderna / Arte Moderna Cards

Ano de lançamento: 1992 / 2008

Número de coleções presentes: 965 (somados)

Autores: Reiner Knizia

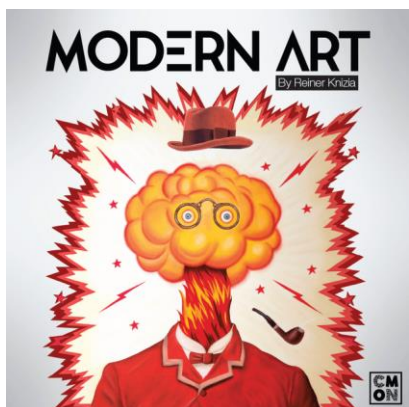
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2003, recomendado), Golden Geek (2009, indicado)

Posição na BGG: 222^a

Valor de mercado: R\$299,90 / R\$149,90

Figura 31: Arte Moderna - caixa e cartas (quadros).



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo simula o mercado de arte moderna, com um sistema de compra e venda de quadros, a fim de auferir o maior lucro. Os jogadores interagem entre si colocando seus quadros a venda em um leilão entre todos os jogadores a cada turno, interagindo ainda com o banco para financiar as aquisições.

Ponto interessante do jogo é que ele utiliza cartas e quadros totalmente fictícios, embora inspirados na arte moderna da vida real.

Nome do jogo: Médici

Ano de lançamento: 1995

Número de coleções presentes: 443

Autores: Reiner Knizia

Editora no Brasil: Paper Games

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (1995, recomendado)

Posição na BGG: 558^a

Valor de mercado: R\$189,90

Figura 32: Médici – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Medici retrata o cotidiano das casas mercantes durante os séculos XV e XVI, onde os jogadores devem velejar pelo Mar Mediterrâneo em busca de mercadorias raras e valiosas para transacionar na Europa. Os turnos representam dias de mercado, onde os jogadores competirão por peles, grãos, especiarias, tinturas, tecidos e ouro.

Desde a capa, passando pelo tabuleiro em formato de mapa / navio, o jogo retrata o período das grandes navegações e as rotas comerciais da Europa, dando especial ênfase ao legado da família Medici e ao Renascimento Italiano (JOHANSSON, 2008).

Nome do jogo: Rá

Ano de lançamento: 1999

Número de coleções presentes: 300

Autores: Reiner Knizia

Editora no Brasil: Precisamente Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2003, recomendado), Golden Geek (2009, indicado)

Posição na BGG: 181^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 33: Rá – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Rá reconta 1500 anos da história egípcia em suas partidas, na qual os jogadores precisam expandir seu prestígio ao deus do Sol Rá através da influência que exercem nos faraós, construindo monumentos, cultivando o Rio Nilo, trazendo oferenda aos deuses ou ainda realizando avanços tecnológicos e culturais na civilização. A questão do desenvolvimento cultural, é digno de nota, é uma das formas de vencer no jogo, o que amarra questão da cultura as próprias mecânicas de elaboração do jogo.

A sua jogabilidade, como último jogo da trilogia dos leilões, é baseada em um esquema de leilões para a ampliar cada uma das esferas de pontos e a coleção de relíquias de cada jogador.

b.3) Os demais jogos patrimoniais relativos ao desenvolvimento histórico da América do Sul, Central e Caribe

Nome do jogo: Puerto Rico / San Juan

Ano de lançamento: 2002 / 2004

Número de coleções presentes: 4.913 (somados)

Autores: Andreas Seyfarth

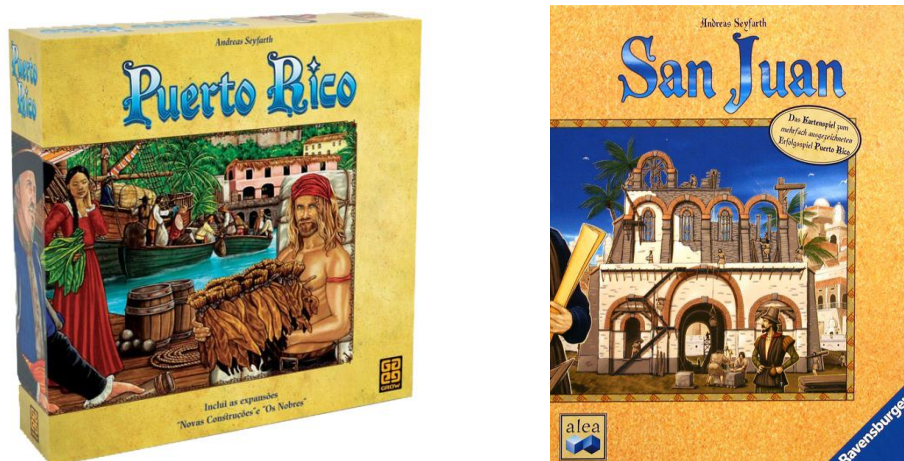
Editora no Brasil: Grow Jogos e Brinquedos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2002 e 2004, recomendado)

Posição na BGG: 29^a / 301^a

Valor de mercado: R\$299,90 / R\$139,90

Figura 34: Puerto Rico e San Juan - caixas. Fonte: BGG, 2021b.



Fonte: BGG, 2021b.

Puerto Rico – cuja versão de cartas chama-se San Juan¹²¹ – são baseadas nas cidades caribenhas homônimas, utilizando-se em seus desenhos as locações reais. Na temática, os jogadores são proprietários de plantações em Porto Rico / San Juan, nos tempos das grandes navegações, alternando a cada turno um papel diferente (Prefeito, Construtor, Capitão, por exemplo). Crescendo com até cinco diferentes tipos de culturas (milho, índigo, tabaco, açúcar e café), os jogadores devem tentar conduzir seus negócios de forma mais eficiente do que seus concorrentes mais próximos: manter cultivo e armazenagem otimizados, desenvolver as cidades com edifícios úteis, utilizar a “mão-de-obra” de colonos (provavelmente escrava), vender suas colheitas no tempo certo, e, mais importante ainda, transportar suas mercadorias de volta para a Europa para maximizar seus ganhos.

O jogo tenta retratar os ciclos comerciais da época e acaba, possivelmente de maneira involuntária, descrevendo a questão da exploração do Caribe pelas metrópoles europeias.

Nome do jogo: Jamaica

Ano de lançamento: 2007

Número de coleções presentes: 662

Autores: Malcolm Braff, Bruno Cathala e Sébastien Pauchon

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

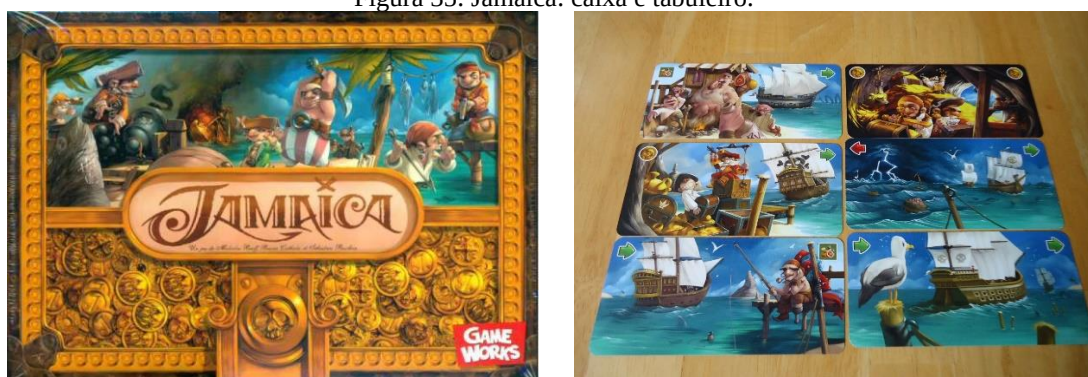
¹²¹ Algo bastante comum nos jogos de tabuleiro é a criação de uma versão mais fácil e simplificada, utilizando somente cartas ao invés de todos os componentes de um jogo tradicional, como marcadores, meeples e o próprio tabuleiro.

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2008, recomendado), Golden Geek (melhor arte, vencedor)

Posição na BGG: 514^a

Valor de mercado: R\$349,90

Figura 35: Jamaica: caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo se passa na Jamaica, em 1675, quando o Capitão Henry Morgan, depois de uma longa carreira na pirataria, torna-se o Governador da ilha, com ordens explícitas de livrar a região dos bucaneiros. As mecânicas do jogo vão na linha de um Grande Desafio promovido por Morgan entre os jogadores, onde eles devem competir para trazer de volta os “bons velhos tempos” (de acordo com o manual) da glória dos piratas.

Henry Morgan serviu de inspiração para a criação de famosos personagens da literatura e do cinema, tais como Barba Negra, Barba Ruiva, Davy Jones e – em uma versão contemporânea – Jack Sparrow. Ele ficou especialmente famoso após seu ataque à Cidade do Panamá, Tortuga e, como enfatizado no jogo, Jamaica, segundo estudos realizados sobre a trajetória dos piratas e bucaneiros nas américas (ESQUEMELING, 1893).

Nome do jogo: Tzolk'in – o calendário maia

Ano de lançamento: 2012

Número de coleções presentes: 1.314

Autores: Simone Luciani e Daniele Tascini

Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2013, indicado), Golden Geek (2017, indicado)

Posição na BGG: 45^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 36 – Tzolkin: caixa e tabuleiro (calendário maia).



Fonte: BGG, 2021b.

Tzolk'in – o calendário maia aprofunda a questão da cultura maia e seus famosos calendários solares. As ruínas da cidade de Copan também são consideradas Patrimônio da Humanidade pela UNESCO (2021d), a partir de 1980, com alterações em suas áreas protegidas em 2021. O sítio foi protegido pelos critérios IV (representação do gênio criativo e do avanço civilizacional dos maias) e VI (maior texto escrito da região, presente na Escadaria dos Hieróglifos).

O jogo baseia-se na alocação de trabalhadores e seu custo em milho, de modo que eles possam auxiliar na construção dos templos e talhamento de seus hieróglifos.

Nome do jogo: The Quest for El Dorado

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 296

Autores: Reiner Knizia

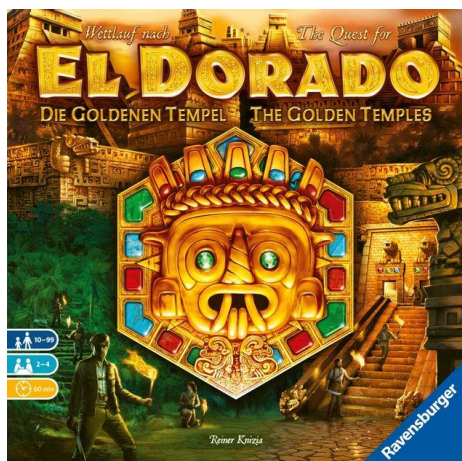
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2017, indicado), Golden Geek (2017, indicado na categoria família)

Posição na BGG: 152^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 37: El Dorado – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

El Dorado pode ser considerado o ponto de conexão entre todos os jogos relativos as sociedades pré-colombianas, uma vez que trabalha com a ideia de os jogadores serem líderes de expedições para desbravar as selvas americanas. Sua temática gira em torno da lendária cidade de ouro deixada pelas civilizações antigas.

Nome do jogo: Santa Maria

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 639

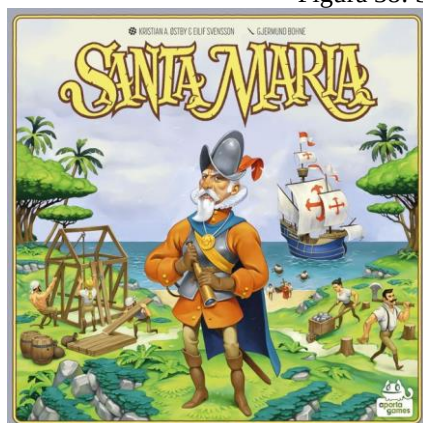
Autores: Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby

Editora no Brasil: Paper Games

Posição na BGG: 360^a

Valor de mercado: R\$199,90

Figura 38: Santa Maria – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Santa Maria se passa no início do século XVI, quando os europeus migram para as colônias americanas. O objetivo dos jogadores é o de criar a colônia mais desenvolvida, nesse desiderato cada jogador irá produzir recursos para expandi-la, estabelecer rotas de exportação, enviar conquistadores em busca de ouro, treinar estudiosos para habilidades especiais, além de cumprir outras exigências das coroas e dos seus próprios trabalhadores locais.

O tema central da busca por ampliação do poderio das metrópoles pode ser visto na capa do jogo, representando um soldado e caravelas ibéricas. Santa Maria, ademais, é o nome da principal ilha do Arquipélago dos Açores, muito utilizada como ponto de abastecimento no período das grandes navegações. Segmentos da ilha são protegidos como reservas e monumentos naturais, tal como o Ilhéu da Vila e Pedreira do Campo, do Figueiral e da Prainha, relevantes patrimônios naturais portugueses (FREGUESIA DE ALMAGREIRA, 2021).

Nome do jogo: Teotihuacan - City of Gods

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 883

Autores: Daniele Tascini

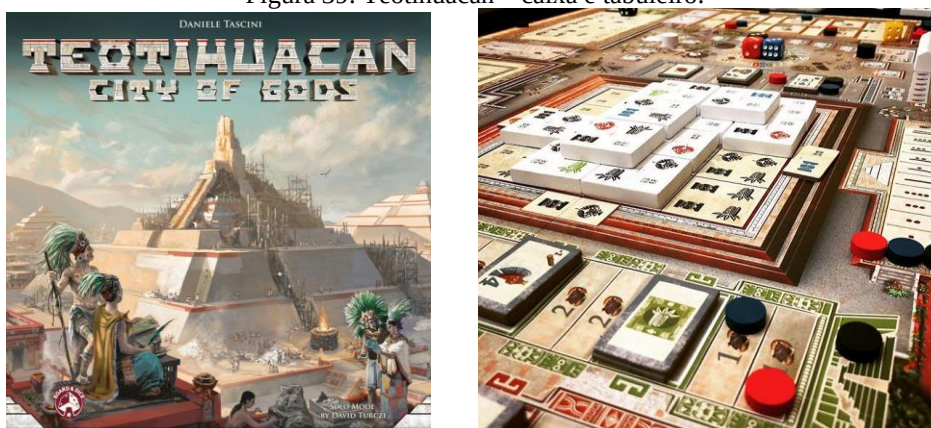
Editora no Brasil: Bucaneiros Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2018, indicado)

Posição na BGG: 71^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 39: Teotihuacan – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Na linha da Trilogia das Máscaras (Mexica, especificamente), Teotihuacan – a Cidade dos Deuses também retrata a vida e obra dos astecas, passando de seu período de glória para a queda do império. A estratégia do jogo é voltada ao acúmulo de riquezas, ganhar o favor dos

deuses e se tornar o construtor da Pirâmide do Sol. Ao gerenciar sua força de trabalho e recursos, os jogadores desenvolvem novas tecnologias, escalam os passos dos três grandes templos, constroem casas para os habitantes da cidade e elevam a pirâmide no centro da cidade.

As Pirâmides do Sol e da Lua, o Templo de Quetzalcoatl e as ruínas da cidade de Teotihuacan são consideradas Patrimônio Mundial pela UNESCO (2021c), desde 1987, atendendo os critérios I (representação única, devido ao tamanho e geometria do monumento), II (influência civilizacional), III (massiva estrutura pré urbana, onde habitaram mais de 25.000 pessoas), IV (centro cerimonial pré-colombiano) e VI (apesar de seu abandono em 650, no século XVI ainda era utilizada por Montezuma para a realização de rituais, o que demonstra a perenidade do local) da avaliação realizada.

Nome do jogo: Pápua

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 105

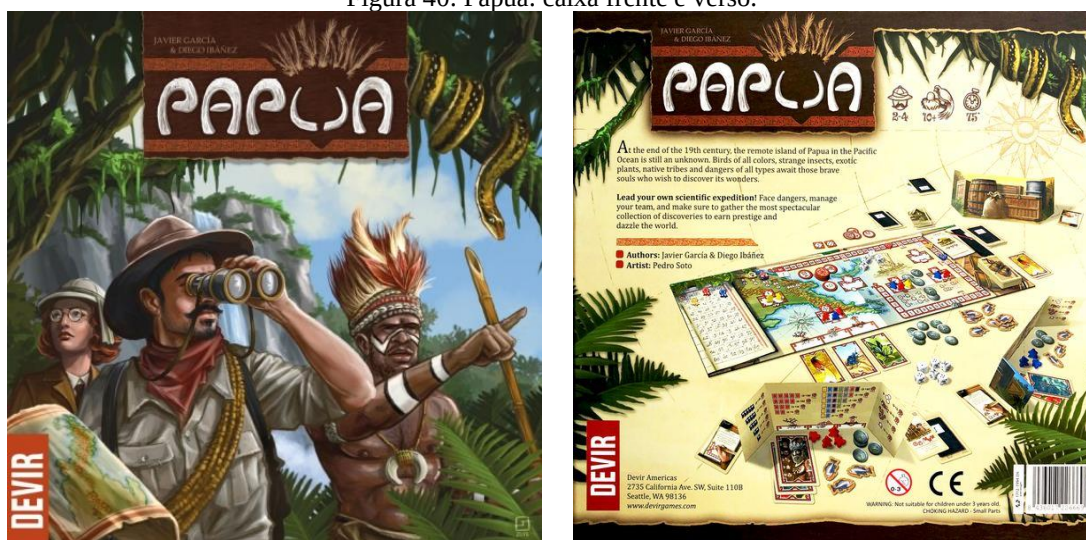
Autores: Javier Garcia e Diego Ibañez

Editora no Brasil: Devir Livraria

Posição na BGG: 5.582^a

Valor de mercado: R\$169,90

Figura 40: Pápua: caixa frente e verso.



Fonte: BGG, 2021b.

Os jogadores lideram uma expedição científica no território de Pápua-Nova Guiné, no final do século XIX, devendo coletar evidências de sua fauna e flora. Parte da dinâmica do jogo é relacionar-se de maneira amigável com os povos originários da região e manter toda a

população alimentada durante a expedição. A estética do jogo utiliza-se da cultura insular da Oceania, como se pode ver da logo da caixa e da representação dos nativos.

O jogo foi desenvolvido pela editora brasileira Devir em parceria com designers espanhóis, o que talvez tenha colaborado para uma mecânica mais amistosa existente entre os explorados e os povos tradicionais, ao contrário dos demais jogos de exploração colonial.

Nome do jogo: Maracaibo

Ano de lançamento: 2019

Número de coleções presentes: 744

Autores: Alexander Pfister

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2019, indicado categoria “jogo do ano”)

Posição na BGG: 37^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 41: Maracaibo – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo de maior sucesso da lista dos melhores jogos do mundo com temática da exploração e dominação da área caribenha. Nele, os jogadores são comandantes de navios e devem conquistar os favores de Espanha, França ou Inglaterra que querem ampliar sua influência na região. Ele apresenta uma rota-mercante bastante ampla da região – como se pode ver da figura de seu tabuleiro, lidando com a questão das áreas de influência e dominação das potências europeias

Nome do jogo: Coatl

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 124

Autores: Etienne Dubois-Roy e Pascale Brassard

Editora no Brasil: FunBox Editora

Posição na BGG: 1.827^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 42: Coatl – caixa frente e verso.



Fonte: BGG, 2021b.

Coatl também segue a mesma estética e pano de fundo de Mexica e Teotihuacan da cultura asteca, especificamente da questão sacerdotal do Templo de Quetzalcoatl, como visto no ponto anterior. O objetivo do jogo é conseguir o favor dos deuses para tornar-se sumo-sacerdote dos astecas, através da construção das Cóatl (serpentes emplumadas), cuja construção e apuro estético serão avaliados para determinar o vencedor.

c) Jogos baseados na corrida do ouro norte-americana

Nome do jogo: Great Western Trail

Ano de lançamento: 2016

Número de coleções presentes: 1.573

Autores: Alexander Pfister

Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2016, indicado), Kennerspiel des Jahres (2017, recomendado)

Posição na BGG: 10^a

Valor de mercado: R\$599,90

Figura 43: Great Western Trail – Caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

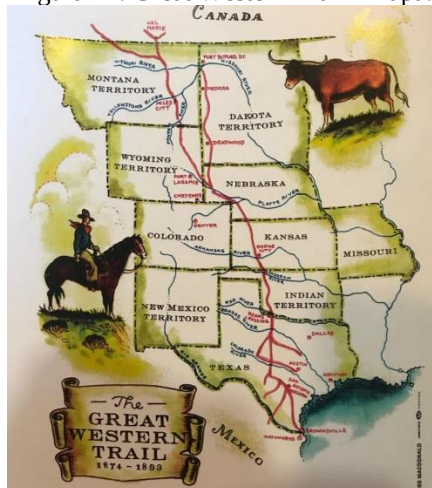
Great Western Trail – título do jogo original, mantido sem tradução no Brasil – é o antecessor direto de Maracaibo. Suas mecânicas internas são exatamente as mesmas, tendo como diferenças apenas a sua estética e temática. Interessante analisar essa situação, uma vez que parece apontar que a questão da utilização patrimonial tem um impacto relevante no fator de vendas dos jogos. Do contrário, não faria sentido o lançamento de dois jogos praticamente iguais em sua sistemática, mas, estruturados em representações patrimoniais distintas. Caso fosse irrelevante para as vendas ou aceitação dos produtos a questão do patrimônio que representam, bastaria a reimpressão de um único deles, o que não foi o caso com Great Western Trail / Maracaibo.

Parece que a questão da corrida do ouro americana tema de Great Western Trail teve um apelo comercial menor do que a exploração caribenha, com sua redescoberta em filmes de muito sucesso, como Piratas do Caribe, da Disney. Nesse sentido, Great Western Trail coloca os jogadores como rancheiros americanos no século XIX, cujo objetivo é levar seus rebanhos do Texas até Kansas City, a fim de colocá-los num trem para venda nas grandes cidades. As dinâmicas internas do jogo lidam com o patrimônio vaqueiro americano: a contratação de cowboys para auxiliar na travessia; a contratação de engenheiros para construir mais áreas de paragens no caminho; etc.

Todo o caminho pertencente a Grande Trilha Ocidental americana hoje encontra-se demarcado por obeliscos (INFORUM, 2021), para a preservação para as futuras gerações desse importante rota comercial, que serviu como ligação entre o Canadá, os Estados Unidos, o

México e as regiões caribenhas, e também da cultura *western* (do oeste). O mapa completo da rota encontra-se na figura 44:

Figura 44: Great Western Trail - mapa.



Fonte: INFORUM, 2021.

Nome do jogo: Western Legends

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 691

Autores: Hervé Lemaître

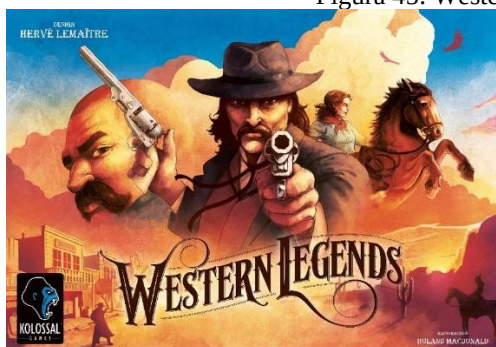
Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2018, indicado)

Posição na BGG: 248ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 45: Western Legends - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Em Western Legends, os jogadores são colocados na pele de uma das figuras históricas da época (Billy the Kid, Doc Holliday, Calamity Jane, dentre outros), onde deverão construir suas lendas e ficarem “totalmente imersos na paisagem do oeste americano” (WESTERN

LEGENDS, 2018, manual). O jogo, um pouco diferente dos anteriormente analisados, tem uma perspectiva de mundo aberto (os chamados *sandbox*, referentes as caixas de areia dos parques infantis), onde não há um roteiro ou estrutura pré-estabelecida para a vitória, assemelhando-se muito mais aos RPGs já discutidos nos primeiros capítulos, do que propriamente ao modelo tradicional do jogo de tabuleiro.

d) Jogos baseados na cultura greco-romana

Nome do jogo: Trajan

Ano de lançamento: 2011

Número de coleções presentes: 1.087

Autores: Stefan Feld

Editora no Brasil: Gigante Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2012, indicado)

Posição na BGG: 99ª

Valor de mercado: R\$399,90

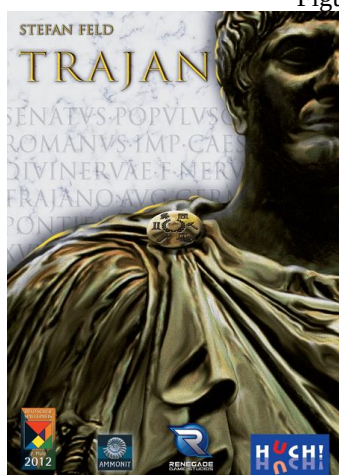


Figura 46: Trajan – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Trajan é um dos mais reconhecidos jogos do designer alemão Stefan Feld (na lista ele também foi o responsável por Castles of Burgundy, o 15º colocado). Ele baseia-se na vida do 13º Imperador Romano, Marcus Ulpius Nerva Traianus Augustus, que governou de 98 a 117. Este imperador também era conhecido como Trajan, que dá nome ao título.

O jogo situa-se na Roma antiga, no qual os jogadores tentam aumentar a sua influência e poder em diversas áreas da vida romana, como influência política, o comércio, o domínio

militar e outras partes importantes da cultura romana, através de seis ações possíveis: construção, comércio, levar peças do fórum, uso militar, influenciando o Senado, e colocando peças de Trajan em seu tabuleiro pessoal.

Na caixa já se pode ver a figura do imperador Marcus e o tabuleiro é uma recriação da península itálica nos primeiros anos depois de Cristo. A estética das cartas, representando diferentes construções (templos, o Senado, portos) e utensílios da época (tais como elmos, urnas e espadas), além da paleta de cores mais pastel, complementam a experiência patrimonial do título.

Nome do jogo: Concórdia

Ano de lançamento: 2013

Número de coleções presentes: 620

Autores: Mac Gerdts

Editora no Brasil: Buró Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Kennerspiel des Jahres (2014, indicado)

Posição na BGG: 18ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 47: Concórdia - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Em época muito próxima a de Trajan, Concórdia se situa durante a PAX Romana, período correspondente a aproximadamente 27 a.C até o falecimento do Imperador Marco Aurélio, em 180 d.C. (SERIQUE, 2011). No período, o Império Romano dominava as terras ao redor do Mar Mediterrâneo. Com a paz na fronteira, a harmonia dentro das províncias, a lei

uniforme, e uma moeda comum, a economia prosperou e deu origem a dinastias poderosas à medida que se expandiram ao longo dos vários municípios.

A trama central do jogo é a expansão de uma dessas famílias, através do desenvolvimento de redes de comércio e o intercâmbio entre a capital e o interior do Império, para a produção e circulação de tijolos, alimentos, ferramentas, vinho e tecidos. Os mesmos comentários sobre mapas e a estética de Trajan também são verdadeiros para Concórdia.

Nome do jogo: Spartacus

Ano de lançamento: 2012

Número de coleções presentes: 1.197

Autores: Aaron Dill, John Kovalski e Sean Sweigart

Editora no Brasil: Kronos Games

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2013, indicado)

Posição na BGG: 375^a

Valor de mercado: R\$199,90

Figura 48: Spartacus - caixa e miniaturas pintadas a mão.



Fonte: BGG, 2021b.

Em Spartacus, cada jogador assume o papel de um Dominus: o chefe de uma casa proeminente em Cápua, cidade da Roma antiga. As casas competem entre si por influência, através de conspirações políticas e, principalmente, força bruta nas batalhas da Arena. O jogo toma por inspiração a vida dos gladiadores romanos, como se percebe das miniaturas utilizadas: são recriados de maneira detalhada armamentos, armaduras, escudos e uniformes utilizados. A capa remete, inclusive, ao filme Gladiador (2000), estrelado por Russel Crowe e vencedor de cinco Oscars, inclusive melhor filme, em 2001.

Nome do jogo: Cyclades

Ano de lançamento: 2009

Número de coleções presentes: 1.549

Autores: Bruno Cathala e Ludovic Maublanc

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2009, indicado)

Posição na BGG: 194^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 49: Cyclades – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Cyclades é um jogo baseado na mitologia grega, onde os jogadores devem conseguir o favor dos deuses para construir metrópoles no arquipélago que leva seu nome. A sua interseção com a cultura e a mitologia grega vai nas minúcias de suas mecânicas, onde, por exemplo, o culto a Ares, Deus da Guerra, permite o movimento dos exércitos do jogador e da construção de fortalezas; Poseidon, Deus do Mares, permite aos jogadores que movam suas marinhas e construam portos; Zeus, Deus do Trovão, permite que seus seguidores contratem sacerdotes e construam templos; Athena, Deusa da Sabedoria, fornece a seus adoradores com filósofos e universidades; e por fim, Apolo, Deus do Sol, aumenta a renda de seus adoradores.

As miniaturas do jogo utilizam-se de outros elementos fantástico da época, como os ciclopes, Pégaso e krakens.

e) Jogos baseados na cultura nórdico-escandinava

Nome do jogo: Invasores do Mar do Norte

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 582

Autores: Shem Phillips

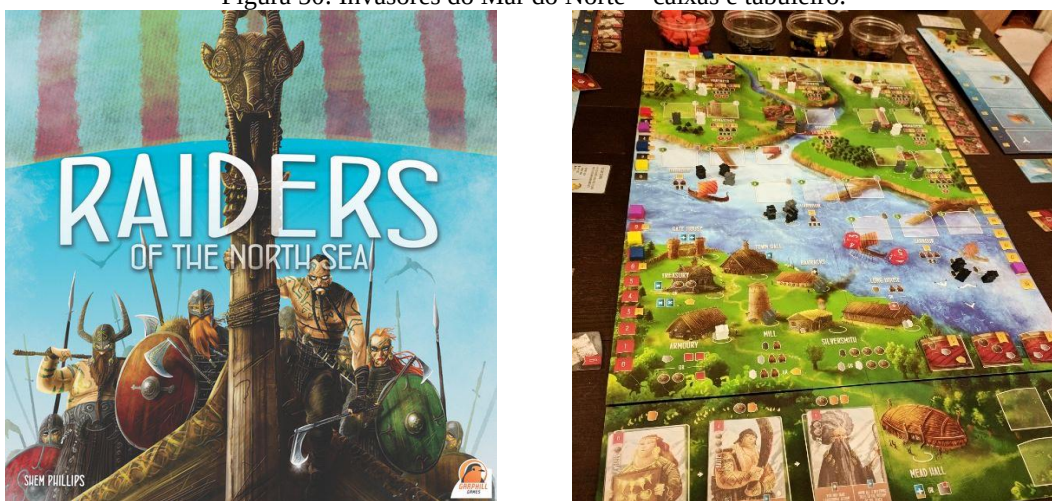
Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Kennerspiel des Jahres (2017, indicado)

Posição na BGG: 92^a

Valor de mercado: R\$279,90

Figura 50: Invasores do Mar do Norte – caixas e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Abrindo os jogos de temática nórdica (ou viking, como seus autores chamam o estilo dos jogos), Invasores do Mar do Norte se passa nos anos centrais da era viking (séculos VIII a XI, de acordo com Palma, 2018), onde os jogadores tentarão impressionar o chefe da sua tribo, através de saques, pilhagens e batalhas em nome da glória. O jogo transita na ideia de montar uma tripulação, coletar provisões no vilarejo e rumar para o grande Norte, atrás de ouro, ferro e gado.

Além da perspectiva histórica, o jogo aborda a questão da mitologia ao inserir combates com as valquírias, a fim de impressionarem Odin. O tabuleiro, ainda que de maneira caricata, retrata a arquitetura e os agrupamentos nórdicos, com diversas cartas representando as ocupações da época.

Nome do Jogo: Blood Rage

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 2.188

Autores: Eric M. Lang

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2015, indicado), Kennerspiel des Jahres (2016, recomendado)

Posição na BGG: 33ª

Valor de mercado: R\$649,90

Figura 51: Blood Rage – caixa e tabuleiro (com miniaturas pintadas e detalhes feitos a mão).



Fonte: BGG, 2021b.

Blood Rage segue na mesma temática da busca pela glória através de aventuras, pilhagem e lutas. A questão mitológica tem um papel muito mais presente em Blood Rage, uma vez que cada jogador representa um dos clãs vikings, que foram “liberados das salas de Valhalla e dotados com dons dos próprios deuses para pilhar os restos mortais de Midgard enquanto ela queima durante o Ragnarok” (BLOOD RAGE, 2015, manual de regras).

Os guerreiros são retratados de forma mais realista nas cartas (ao contrário da versão cartunizada do jogo anterior) e o tabuleiro recria em seu centro Yggdrasil, a Árvore da Vida e o Eixo do Mundo, bem como os principais dos nove mundos que o cercam: Mannheim (Midgard); Godheim (Asgard); Vanaheim; Helheim; Svartalfheim; Alfheim; Jotunheim; Niflheim; Muspelheim (DEL DEBBIO, 2008).

Como se percebe, a questão da costura entre a jogabilidade e a mitologia é peça central na concepção de Blood Rage. Ademais, se fazem presentes ainda os deuses do panteão nórdico através dos itens que podem ser encontrados pelos jogadores; bem como criaturas mitológicas para serem utilizadas em batalha (como os elfos, anões, trolls, dentre outros).

Nome do jogo: Um banquete a Odin

Ano de lançamento: 2016

Número de coleções presentes: 1.150

Autores: Uwe Rosenberg

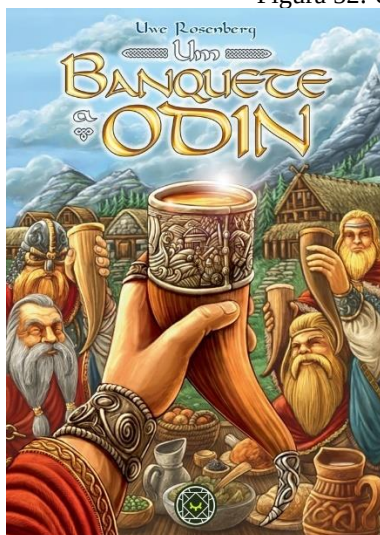
Editora no Brasil: Mandala Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2016, indicado)

Posição na BGG: 22^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 52: Um banquete a Odin – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Um Banquete a Odin é, talvez, o jogo mais completo do ponto de vista do campo do patrimônio cultural. Suas representações artísticas são fidedignas, havendo preocupação inclusive com a utilização dos desenhos e runas vikings. O tabuleiro e os componentes internos têm, como Concórdia, tons mais neutros, passando a impressão de um jogo antigo. Os componentes são todos em madeira, representando animais, trabalhadores e outros marcadores.

O aspecto mecânico também tem um ar mais realista, sendo, na descrição de seu manual, uma

saga na forma de um jogo de tabuleiro. Você está revivendo as conquistas culturais, expedições mercantis e pilhagens daquelas tribos que conhecemos hoje como Viking - um termo que foi usado de forma bastante diferente no final do primeiro milênio. Quando os nortistas saíam para um ataque, costumavam dizer que iam para um Vikings. Seus ancestrais escandinavos, no entanto, eram muito mais do que apenas piratas. Eles foram exploradores e fundadores de estados. Leif Eriksson é considerado o primeiro europeu na América, muito antes de Colombo. No que é conhecido hoje como Normandia, os invasores não eram chamados de vikings, mas de normandos. Um deles é o famoso Guilherme, o Conquistador, que invadiu a Inglaterra em 1066. Ele conseguiu fazer o que o rei da Noruega não conseguiu fazer poucos anos antes: conquistar o Trono da Inglaterra (UM BANQUETE A ODIN, 2016).

O jogo lida, assim, de maneira bem mais realista com a questão agrícola e a penúria da fome nas terras geladas do Norte. Os jogadores deverão explorar novos territórios; experimentar atividades cotidianas de uma aldeia, desde coletar bens, até domesticar animais. Ao final, aquele que mais tiver contribuído, através de suas posses, para o desenvolvimento da aldeia será considerado o vencedor.

Nome do jogo: Conquistadores de Midgard

Ano de lançamento: 2019

Número de coleções presentes: 513

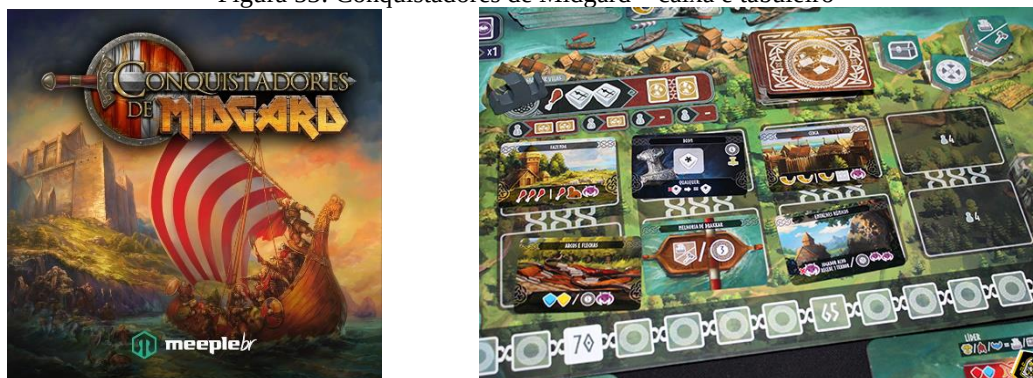
Autores: J.B. Howell

Editora no Brasil: Mosaico Jogos

Posição na BGG: 970^a

Valor de mercado: R\$249,90

Figura 53: Conquistadores de Midgard – caixa e tabuleiro



Fonte: BGG, 2021b.

Conquistadores de Midgard é a continuação direta de Campeões de Midgard (sem versão nacional), jogos que já começam a constituir um cenário próprio de jogos baseados na cultura nórdica, uma vez que nos Estados Unidos já comportam diversas expansões e acessórios. No primeiro jogo, o objetivo era se tornar um jarl (governador), ao defender a cidade portuária inicial das invasões de seres mitológicos. No segundo, cabe aos jogadores tomarem a ofensiva, ao invadir aldeias vizinhas, saquear castelos e lutar contra outros guerreiros em mar aberto. O foco está, como demonstra a capa do jogo, na ampliação marítima do território viking.

As mecânicas utilizadas, além da alocação de trabalhadores, como vários dos jogos patrimoniais vistos, também lidam com a questão da coleção de componentes (armas, locais, itens tradicionais, personalidades).

Nome do jogo: Kardnarök
 Ano de lançamento: 2020
 Número de coleções presentes: 121
 Autores: Alexander Francisco
 Editora no Brasil: On the Table Jogos
 Posição na BGG: pendente de avaliações
 Valor de mercado: R\$129,90

Figura 54: Kardnarök: caixa e personagens



Fonte: BGG, 2021b.

Kardnarök é mais um caso de sucesso da plataforma Catarse (2020), totalmente desenvolvido e financiado no Brasil, pelo designer Alexander Francisco e a editora On the Table Jogos. A campanha de financiamento aconteceu entre 01/12/2020 e 15/01/2021, arrecadando R\$45.900, com 304 pessoas. O valor alcançado foi quase três vezes superior à meta mínima de R\$18.000.

Na página do desenvolvimento do projeto, além de contar a história do jogo e o processo de criação, o autor abriu os detalhes econômico-financeiros do financiamento, o que permite uma pequena análise da realidade de produção de jogos patrimoniais no Brasil. Do valor arrecadado, a plataforma de financiamento retira uma taxa-base de 13% (R\$5.967). O maior volume do dinheiro - 76% (correspondente a R\$34.884) - foi gasto na produção do jogo e suas metas estendidas, tais como cartas extras, componentes de madeira e acabamento em verniz da caixa. O valor de marketing – como visto em outros momentos da tese, uma das grandes áreas de movimentação financeira dentro da economia criativa – foi de apenas 3% (R\$1.377).

Por fim, o autor, descontadas todas essas despesas operacionais, embolsou R\$3.672, o equivalente a 8% da arrecadação total. Desse valor exíguo ainda serão deduzidos impostos e outras contribuições, além de todo o tempo e empenho gasto na própria arrecadação de fundos.

Esses números parecem apontar para o fato de que apesar dos significativos volumes de dinheiro e negócios gerados pelos jogos patrimoniais, o montante efetivamente apropriado por aquele que detém a propriedade intelectual dos produtos ainda é baixo ao se considerar o total do projeto. Não se pode olvidar que nos projetos com editoras pequenas, como foi o caso, em regra cabe ao autor - além de desenvolver a ambientação do jogo e suas mecânicas - supervisionar a produção, fazer teste dos componentes e do jogo em si, elaborar o design de cada um dos componentes, acompanhar o financiamento coletivo, enfim, estar presente em todos os momentos da pré e pós-produção. Tudo leva a crer que existe ainda um considerável caminho a ser percorrido rumo a uma remuneração digna dos profissionais patrimoniais e de toda a cadeia produtiva que os cerca.

Sobre o jogo em si, o enredo remonta a Blood Rage, já detalhado, onde os jogadores serão reis ou rainhas do norte que precisarão combater os demais reinos durante o Ragnarök (apocalipse). Dessa forma, “Jarls, Seiðkonas, Berserkers, Vargues e Huskarls lutarão ao lado de heróis famosos como Ragnar, Lagertha, Siegfried, donzelas escudeiras, Björn... Além disso, os exércitos formados deverão contar com as proteções de deuses e deusas importantes, tais como Thor, Odin, Frey, Loki, Freya, Hela, Skadi e Tyr” (CATARSE, 2018).

f) Jogos baseados na cultura egípcia e babilônica

Nome do jogo: Tigris & Euphrates

Ano de lançamento: 1997

Número de coleções presentes: 1.290

Autores: Reiner Knizia

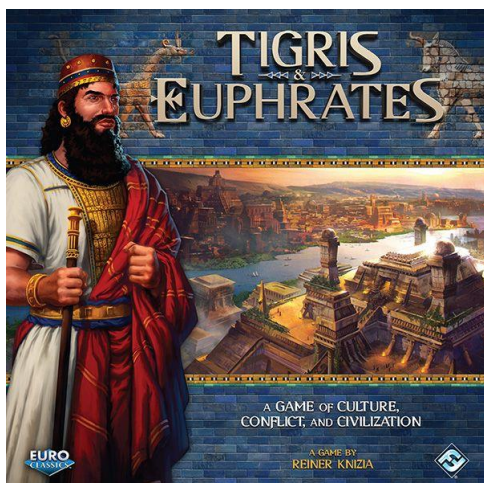
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (1998, recomendado)

Posição na BGG: 95^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 55: Tigris & Euphrates - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Tigris & Euphrates é considerado por muitos como a obra-prima de Knizia, sendo um jogo baseado no crescente fértil dos rios de mesmo nome, com os jogadores construindo civilizações por meio de colocação de peças representando sua especialização em agricultura, comércio, religião e governo. A pontuação ao final do jogo é dada pelo número de pontos de sua categoria mais fraca, o que encoraja os jogadores a não se super especializarem e demonstra as dificuldades históricas da manutenção desses elementos civilizacionais.

Pode-se denotar, de sua capa e tabuleiro, a preocupação dos designers em uma retratação da indumentária e das construções da época. As miniaturas tridimensionais, inclusive, são compostas por templos e diferentes instrumentos egípcios.

Nome do jogo: Cleópatra e a Sociedade dos Arquitetos

Ano de lançamento: 2006 (2020)

Número de coleções presentes: 197

Autores: Bruno Cathala e Ludovic Maublanc

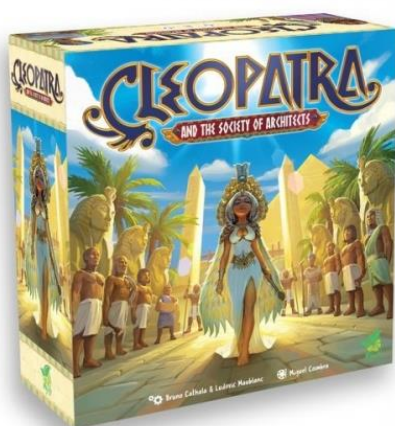
Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2006, indicado na categoria “Família”)

Posição na BGG: 1.025^a

Valor de mercado: R\$599,90

Figura 56: Cleópatra – caixa e detalhe do palácio.



Fonte: BGG, 2021b.

Cleópatra é ambientado no Egito, com utilização de sua arquitetura (hieróglifos, tipos de construções), bem como a icônica governante que dá nome ao jogo. Ele inclui um palácio tridimensional, que deverá ser construído e ornamentado pelos jogadores, recriando a dinâmica dos arquitetos e construtores do Egito. Da imagem do jogo montado, pode-se perceber ainda a utilização do panteão egípcio (DEL DEBBIO, 2008).

O jogo incorpora de maneira direta as questões patrimoniais a jogabilidade, onde o vencedor é aquele que consegue recriar os palácios egípcios de maneira mais detalhada.

Nome do jogo: Luxor

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 1.012

Autores: Rüdiger Dorn

Editora no Brasil: Vem Pra Mesa Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2018, indicado)

Posição na BGG: 853^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 57: Luxor – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Em Luxor os jogadores são caçadores de tesouros que precisam chegar até o túmulo do faraó, enquanto exploram o Templo de Luxor e pilham suas riquezas. A temática do jogo aborda a mitologia egípcia, com cartas dedicadas a diferentes deuses (Osiris, Hórus etc.) e seus ornamentos e utensílios (como os ankhs).

Nome do jogo: Ishtar – os jardins da Babilônia

Ano de lançamento: 2019

Número de coleções presentes: 213

Autores: Bruno Cathala e Evan Singh

Editora no Brasil: Buró Editora

Posição na BGG: 1.336^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 58: Ishtar – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Do premiado designer francês Bruno Cathala, Ishtar é um jogo no qual os jogadores assumem o papel de jardineiros com o objetivo de transformar o deserto nos Jardins Suspensos da Babilônia. Nesse desiderato, terão que plantar flores e árvores para recriar essa que foi considerada uma das sete maravilhas do mundo antigo com seus “terraços sobrepostos, sendo irrigados por um sistema que bombeava água do rio Eufrates. Nesses terraços estavam plantadas árvores e flores tropicais em alamedas de altas palmeiras e árvores de fruto” (FERREIRA, 2014, p. 86). A descrição histórica se assemelha a jogabilidade e estética do jogo.

Nome do jogo: Tekhenu - obelisco do Sol

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 200

Autores: Daniele Tascini e Dávid Turczi

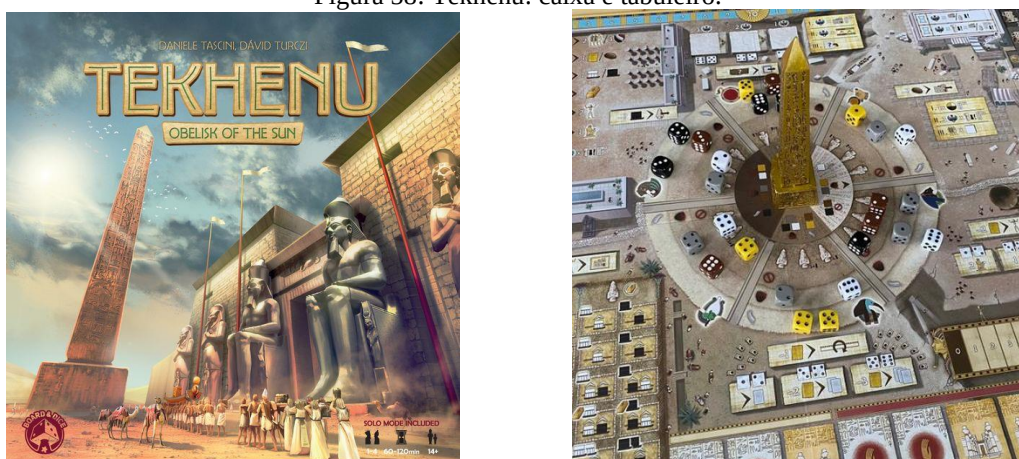
Editora no Brasil: Mosaico Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2020, indicado)

Posição na BGG: 364^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 58: Tekhenu: caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo trata da construção do Templo de Amun-Ra, que perdurou por mais de dois mil anos ostentando o maior edifício religioso do mundo. Hoje, o local é conhecido como Karnak, localizado em Luxor, Egito. Servia de honraria aos deuses Horus, Ra, Hathor, Bastet, Thoth e Osíris (DEL DEBBIO, 2008).

Os jogadores devem gerenciar cuidadosamente o equilíbrio de suas ações, preparando-se para o acerto de contas com a deusa da justiça, retidão e ordem Maat. A mitologia egípcia é

incorporada na estrutura do tabuleiro do jogo, que se divide em seis seções, cada uma associada a um dos deuses supracitados. No centro, está o obelisco que dá nome ao jogo - Tekhenu, que projeta sua sombra em diferentes partes do tabuleiro. Como resultado, a área ao redor do obelisco é dividida em seções ensolarada, sombreada e escura, dependendo de como o obelisco projeta sua sombra naquele momento específico. À medida que o jogo avança, a rotação do sol alterna as seções ensolaradas, sombreadas ou escuras, alternando as possibilidades de construção e culto as divindades.

g) Jogos baseados na cultura indiana

Nome do jogo: Maharaja

Ano de lançamento: 2004

Número de coleções presentes: 41

Autores: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2004, indicado)

Posição na BGG: 749^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 59: Maharaja – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Maharaja é um jogo de controle de área e seleção simultânea de ações, que busca colocar os jogadores em movimento através das cidades indianas, para a construção de palácios para o Maharaja (grande rei, em sânscrito). Ele lida com a arquitetura indiana, como se percebe das peças representativas dos palácios vistas nas imagens acima, além da questão das sociedades de arquitetos e construtores, que se espalharam pelo oriente.

Nome do jogo: Jaipur

Ano de lançamento: 2009

Número de coleções presentes: 1.928

Autores: Sébastien Pauchon

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2010, indicado), Spiel des Jahres (2014, recomendado)

Posição na BGG: 141^a

Valor de mercado: R\$169,90

Figura 60: Jaipur - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Jaipur, capital do Rajastão, o maior estado da Índia, foi e continua sendo uma das mais importantes áreas comerciais da região. O jogo é jogado em confronto direto de um contra um, personificando uma negociação entre comerciantes indianos em um bazar da região, que buscam selos de excelência para serem convidados para a corte do Maharaja. As cartas do jogo simbolizam elementos culturais da região, como camelos, jarros, moedas e pedras preciosas.

Nome do jogo: Ganges

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 704

Autores: Inka Brand e Markus Brand

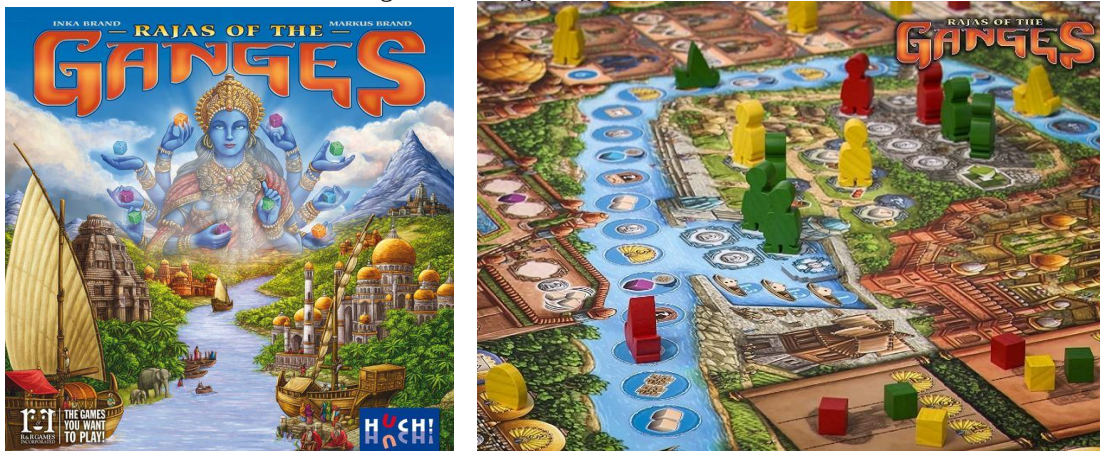
Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2017, indicado)

Posição na BGG: 150^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 61: Ganges – caixa e tabuleiro



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo se passa na Índia do século XVI. O império é governado pelo Grande Mogul Akbar; as inúmeras províncias, no entanto, estão sob o controle dos príncipes hindus locais, os rajas. Os rajas competem uns com os outros por poder e prestígio. O hinduísmo e o sistema de castas da região moldam as possibilidades dos jogadores. Ao assumir o papel de rajas, os jogadores controlam o destino de seus príncipes e desenvolvem sua província usando o sistema de castas, trocando mercadorias e viajando pelo Ganges, sofrendo influência de seu carma acumulado com os deuses.

h) Jogos baseados em regiões, lugares e cidades icônicas

Nome do jogo: Carcassonne

Ano de lançamento: 2000

Número de coleções presentes: 5.351

Autores: Klaus-Jürgen Wrede

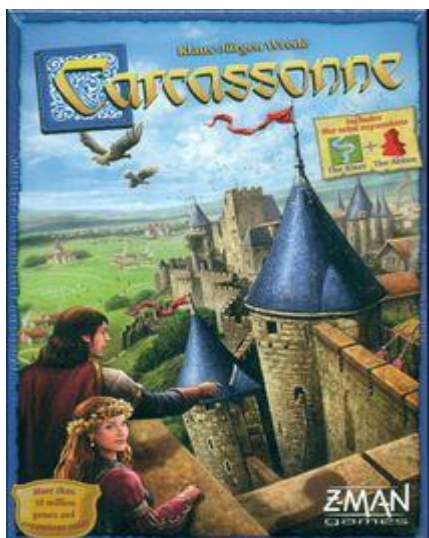
Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2001)

Posição na BGG: 182^a

Valor de mercado: R\$249,90

Figura 62: Carcassonne – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Carcassonne é um dos jogos mais vendido (mais de 10 milhões de cópias, segundo a sua produtora), jogado e famoso do mundo. O objetivo é a construção de aldeias, cidades, campos e estradas pela região de Carcassonne, na França. Sua construção é simples, utilizando somente *tiles* (peças geométricas em forma de telhas, ladrilhos ou azulejos. Os jogadores utilizam o termo em inglês, não havendo uma padronização ou mesmo utilização em língua portuguesa) quadrados e meeples comuns, de quatro cores distintas.

Sua estética rememora o período medieval e a capa é tão detalhada na recriação dos castelos da região que muitos jogadores levam o jogo fisicamente para fazerem fotos na torre principal, como se pode ver na figura 63:

Figura 63: Castelo de Carcassonne.



Fonte: BGG, 2021b.

Desde seu lançamento, foram publicadas diversas expansões para o jogo, todas elas de vertente patrimonial, como, por exemplo, as versões da Floresta Amazônica e a da Corrida do Ouro norte americana, da série intitulada “Carcassonne – Pelo Mundo”:

Figura 64 – Carcassonne: edições especiais



Fonte: BGG, 2021b.

Além disso, ele possui uma versão digital, multiplataforma (STEAM, 2021), com uma recriação fidedigna da experiência de mesa:

Figura 65: Carcassonne em versão digital.



Fonte: BGG, 2021b.

Nome do jogo: Alhambra

Ano de lançamento: 2003 (2019)

Número de coleções presentes: 1.761 (somados)

Autores: Dirk Henn

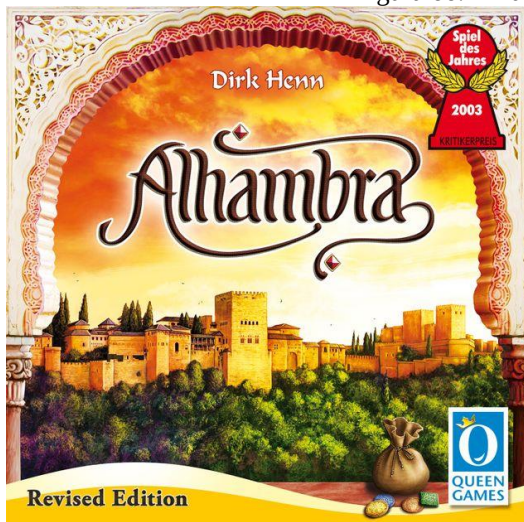
Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2003)

Posição na BGG: 483^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 66: Alhambra – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo se passa em Granada, no ano de 1.278, com o projeto espanhol de construção da Alhambra, hoje um ponto turístico de arte islâmica e cristã. No jogo os maiores construtores da Europa e da Arábia são chamados para a empreitada e cada um dos jogadores precisa gerenciar seus recursos para impressionar a Coroa Espanhola.

Da mesma forma que em Carcassonne, os jogadores visitam a cidade para fotografarem as peças do jogo no mundo real:

Figura 67: Alhambra - comparativo peça vs realidade.



Fonte: BGG, 2021b.

Segundo o governo espanhol, a Alhambra é o ponto turístico mais visitado de toda a Espanha, devendo seus ingressos serem comprados com semanas ou meses de antecedência, custando dezenas de euros cada um (LA ALHAMBRA, 2022). O impacto no turismo das regiões utilizadas em jogos de tabuleiro não foi medido, todavia, dado o sucesso expressivo em vendas mundiais de vários deles, pode ser um campo de pesquisa ainda inexplorado e que mereça maior atenção no futuro.

Nome do jogo: Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa

Ano de lançamento: 2004 / 2005

Número de coleções presentes: 6.255 (somados)

Autores: Alan R. Moon

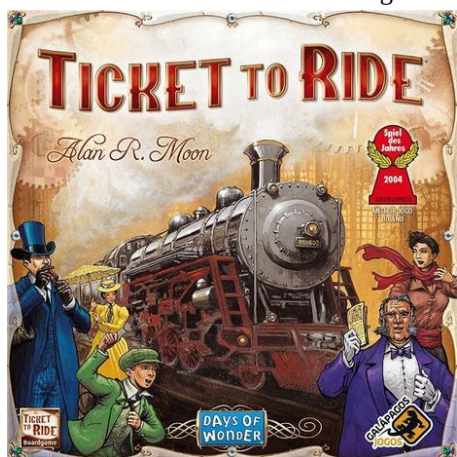
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2006, indicado), Spiel des Jahres (2004, vencedor)

Posição na BGG: 127^a

Valor de mercado: R\$329,90

Figura 68: Ticket to Ride - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Ticket to Ride, junto de Carcassonne, compõe a dupla de jogos patrimoniais mais populares entre os jogadores brasileiros, pelo seu preço acessível¹²² e jogabilidade simples, porém desafiadora e competitiva.

¹²² Ainda que, durante a pandemia, tenha havido um aumento de quase 40% em seu preço-médio de venda.

Ele recria mapas ferroviários de diversas partes do mundo (os dois abordados nesse tópico são, respectivamente, dos Estados e da Europa. Todavia, o jogo já conta hoje com quase uma dezena de expansões, incluindo mapas do Japão, da cidade de Nova Iorque, países escandinavos, dentre outros) e o objetivo dos jogadores é conseguir realizar a cobertura das linhas férreas com os trens de sua respectiva cor¹²³, ligando as principais estações de trem nas cidades do mapa para efetuarem pontos.

O jogo lida, ainda que indiretamente, com toda a questão ferroviária europeia, especialmente marcante no Reino Unido (CARTER, 2001) e seus impactos culturais na mobilidade e ampliação do turismo.

Nome do jogo: Le Havre

Ano de lançamento: 2008

Número de coleções presentes: 1.056

Autores: Uwe Rosenberg

Editora no Brasil: Ludofy Creative

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2009, vencedor)

Posição na BGG: 52^a

Valor de mercado: R\$399,90

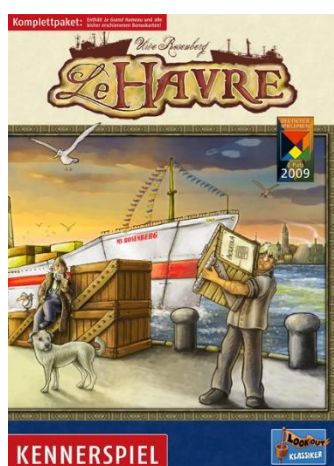


Figura 69: Le Havre – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

¹²³ Existe, inclusive, uma versão especial dos trens na cor rosa, onde uma parte de toda a renda auferida mundialmente com as vendas é destinado para campanhas de esclarecimento sobre o câncer de mama (Outubro Rosa).

Le Havre é o segundo maior porto comercial da França e o jogo busca recriar a administração do local, através da construção de navios, compra de matéria-prima, a venda de produtos manufaturados, o pagamento de empréstimo ao banco e a alimentação dos estivadores. Interessante notar que o porto de Le Havre é um importante ponto turístico francês, por onde passam anualmente quase um milhão de passageiros e possui destaque no site de recomendações de turismo TripAdvisor (2021).

Nome do jogo: The Castles of Burgundy

Ano de lançamento: 2011

Número de coleções presentes: 2.759

Autores: Stefan Feld

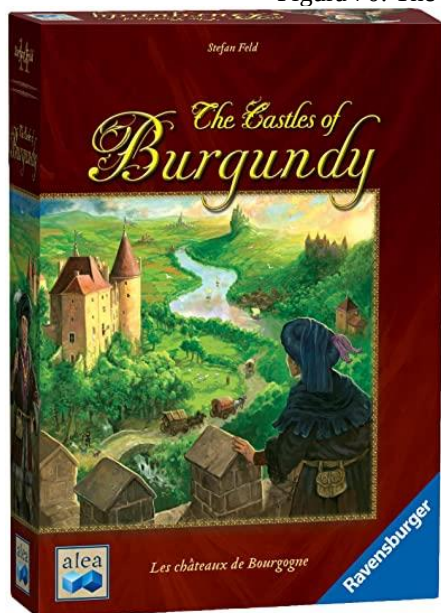
Editora no Brasil: Grow Jogos e Brinquedos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2011, indicado), Spiel des Jahres (2011, recomendado)

Posição na BGG: 15ª

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 70: The Castles of Burgundy: Caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Os Castelos de Burgundy lidam com a região da Borgonha, na França, e seus inúmeros castelos do medievo. A caixa, em frente e verso, é ricamente decorada com gravuras da região.

O jogo recria construção e preservação de um feudo na região, onde os jogadores são responsáveis pela expansão das áreas de influência político-econômica dos governantes.

Nome do jogo: Istanbul

Ano de lançamento: 2014

Número de coleções presentes: 1.901

Autores: Rüdiger Dorn

Editora no Brasil: Grow Jogos e Brinquedos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2014, indicado), Kennerspiel des Jahres (2014, vencedor)

Posição na BGG: 128^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 71: Istanbul - caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Em Istanbul, cada jogador lidera um grupo composto por um comerciante e quatro assistentes através do bazar da cidade, dividido em dezesseis distritos. Em cada local é possível realizar uma ação específica, como comprar e vender, conseguir pedras preciosas raras ou ampliar o carrinho de compras. Ele retrata a cultura árabe dos grandes centros comerciais e das negociações e escambo. Hodiernamente, ainda é possível visitar Kapali Carsi, um dos maiores centros comerciais da Turquia, com mais de 4.000 lojas e um dos maiores pontos de visita da capital (TRIPADVISOR, 2021).

Nome do jogo: Grand Austria Hotel

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 992

Autores: Virginio Gigli e Simone Luciani

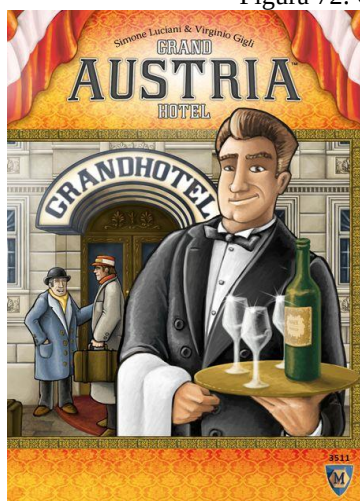
Editora no Brasil: PaperGames

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2015, indicado)

Posição na BGG: 81^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 72: Grand Austria Hotel – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

No começo do século XX, Viena era um dos principais centros da Europa. Artistas, políticos, nobres, cidadãos e turistas populavam as ruas da cidade no

auge Era Moderna Viena, tentando a sorte como hoteleiro. Para ser bem-sucedido, você deve expandir seu pequeno hotel e preparar novos quartos. Enquanto isso, seus hóspedes exigem culinária de excelência. Certifique-se que, a cada convidado, sejam servidos prato e bebida adequados. Você pode precisar contratar mais funcionários. E, além de tudo, não se esqueça de prestar homenagem ao imperador, ou logo você cairá em desgraça. Enfrente o desafio e transforme sua pequena hospedaria no Grand Austria Hotel! (GRAND AUSTRIA HOTEL, 2021, manual).

Grand Austria Hotel retrata Viena no século XX e a maneira como se desenvolveu para se tornar uma das maiores e mais ricas capitais europeias contemporâneas.

O jogo retrata bem esse período em suas ilustrações e jogabilidade, no período de grande expansão cultural e turística que antecedeu as duas grandes guerras mundiais.

Nome do jogo: Orléans

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 1.059

Autores: Reiner Stockhausen

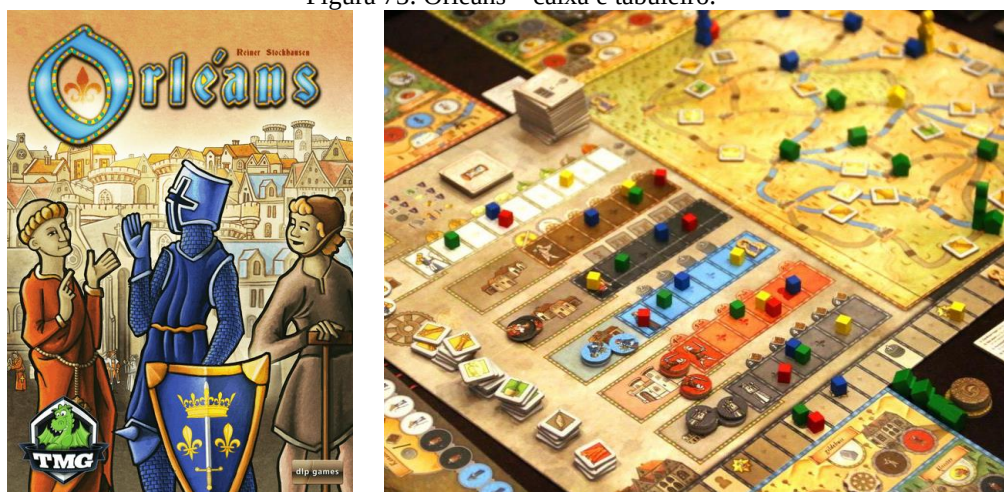
Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2014, indicado), Kennerspiel des Jahres (2015, indicado)

Posição na BGG: 25^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 73: Orléans – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Orléans retrata a cidade francesa de mesmo nome durante a era medieval, onde os jogadores devem montar uma sequência de agricultores, comerciantes, cavaleiros e monges para ganhar supremacia através do comércio, da construção e da ciência.

O tabuleiro traz a cidade de Orléans e a área do Loire, o início das rotas comerciais com as cidades vizinhas, onde se podem adquirir bens para a construção de benfeitorias. A divisão por classes da época merece destaque na jogabilidade: os cavaleiros expandem o raio de ação e fixam expedições mercantis; os artesãos são responsáveis pelas construções e o manejo de ferramentas para facilitar o trabalho; os estudiosos podem fazer progressos científicos que auxiliam no desenvolvimento e os monges, através do trabalho nos mosteiros e orações, podem conseguir a proteção divina para as empreitadas.

Nome do jogo: New York 1901

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 552

Autores: Chénier La Salle

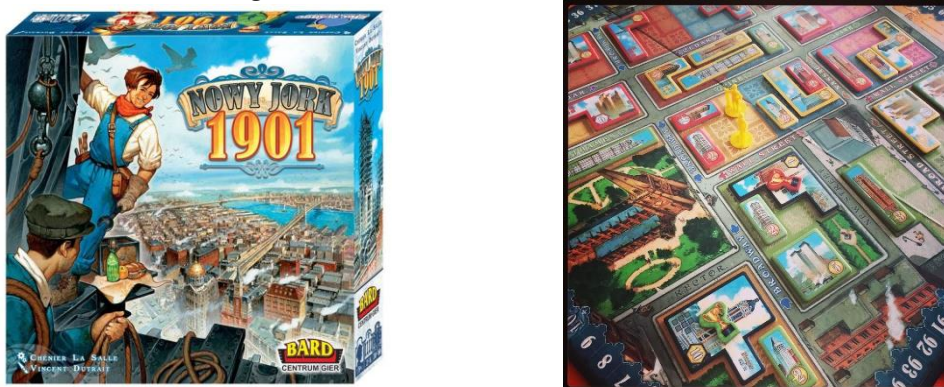
Editora no Brasil: Paper Games

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2015, indicado na categoria “família”)

Posição na BGG: 1.035^a

Valor de mercado: R\$199,90

Figura 74: New York 1901 – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

O jogo recria o início do século XX em Nova Iorque, período da construção de seus famosos arranha céus (Park Row, Singer, Metropolitan Life e Woolworth) – muitos ainda hoje notáveis pontos turísticos. Os jogadores são os responsáveis pela sua construção e gerenciamento. Como Nova Iorque ainda é um projeto na data em que o jogo se passa, cabe também aos jogadores avaliarem os melhores locais para as construções, bem como refletirem sobre o planejamento urbano da cidade.

Nome do jogo: Viticulture

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 1.797

Autores: Morten Monrad Pedersen, Jamey Stegmaier e Alan Stone

Editora no Brasil: Grok Games

Posição na BGG: 24^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 75: Viticulture – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Viticulture, é um jogo de alocação de trabalhadores e visitantes de vinícolas, cujo objetivo é tornar-se a vinícola mais bem sucedida da Itália. Ele explora a fundo a temática dos vinhos e sua cultura durante as diferentes estações, valendo-se da região italiana da Toscana como pano de fundo.

A Toscana é uma Denominação de Origem Controlada e Garantida para vinhos (TOSCANA CERTIFICAZIONE AGROALIMENTARE, 2021), o que, aliado a própria mecânica central do jogo, onde os turistas assumem um protagonismo diferenciado ao auxiliar o jogador a desenvolver sua terra, demonstra a implementação de dois aspectos patrimoniais no jogo.

Nome do jogo: Mombasa

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 1.002

Autores: Alexander Pfister

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Kennerspiel des Jahres (2016, indicado)

Posição na BGG: 89^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 76: Mombasa – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Em Mombasa, os jogadores adquirem ações de companhias baseadas nas cidades africanas de Mombasa, Cidade do Cabo, Saint-Louis e Cairo e devem conseguir expandi-las pelo continente, através de entrepostos comerciais, a fim de auxiliarem no desenvolvimento de seus negócios.

O tabuleiro central apresenta o mapa do continente africano e as possibilidades de investimento dos jogadores, com cartas representando os itens que podem ser adquiridos nos entrepostos, como bananas, artesanato, roupas, dentre outros. Nas cartas são mais detalhadas as cidades principais dos entrepostos e a sua possibilidade de geração de riquezas.

A capa representa a savana africana e o icônico chapéu utilizado pelos estrangeiros ao visitarem o continente.

Nome do jogo: Santorini

Ano de lançamento: 2016

Número de coleções presentes: 1.836

Autores: Gord!

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2018, recomendado)

Posição na BGG: 179^a

Valor de mercado: R\$249,90

Figura 77: Santorini – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Santorini é uma reimaginação não abstrata da edição original de 2004, desenvolvida pelo matemático e educador Gordon Hamilton. Como educador, sempre houve a preocupação de manter a sua jogabilidade e estratégia acessível, “simples o suficiente para uma sala de aula da escola primária, mas profundo o suficiente para agradar os jogadores mais avançados. Santorini é verdadeiramente um jogo para todos” (SANTORINI, 2021, manual).

Como ele retrata a ilha grega de mesmo nome e o seu acidentado relevo e icônicas construções brancas e azuis, as regras trabalham com o desnível dos pontos construtivo e o número máximo de pavimentos possível de serem erguidos antes da colocação das cúpulas azuis. As peças tridimensionais do jogo retratam as construções regionais, como se pode denotar das imagens de sua caixa e tabuleiro.

Nome do jogo: Yokohama

Ano de lançamento: 2016

Número de coleções presentes: 359

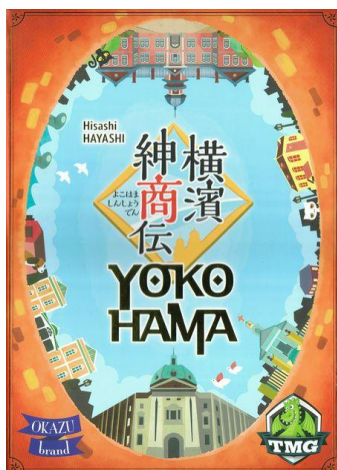
Autores: Hisashi Hayashi

Editora no Brasil: Kronos Games

Posição na BGG: 108^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 78: Yokohama – caixa e tabuleiro



Fonte: BGG, 2021b.

Yokohama se passa na cidade de mesmo nome durante a Era Meiji, quando ela deixava de ser uma vila de pescadores para tornar-se, hoje, um dos maiores e mais produtivos portos do Japão. O jogo baseia-se na exportação de produtos japoneses, como cobre e seda crua, para outros países, enfrentando, ainda, a dualidade da necessidade de incorporação da tecnologia e cultura estrangeira em seu desenvolvimento.

Cada jogador é um comerciante tentando ganhar fama com seus negócios e para isso precisa construir uma loja, ampliar os canais de suas vendas, aprender uma variedade de técnicas e responder aos pedidos do comércio exterior.

Nome do jogo: Lisboa

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 1.134

Autores: Vital Lacerda

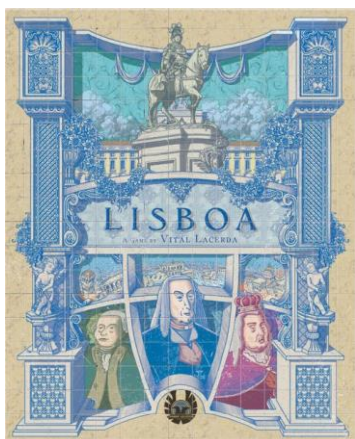
Editora no Brasil: Mandala Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2017, indicado)

Posição na BGG: 62^a

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 79: Lisboa – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Lisboa é um jogo sobre a reconstrução da capital portuguesa após o grande terremoto de 1755. Segundo Amador (2007), o terremoto de 9 pontos na Escala Richter (cujo ápice é de 10 pontos) causou um tsunami na costa portuguesa, além de três dias de incêndios. O Marquês de Pombal era o então ministro das Relações Exteriores e o rei o colocou no comando da reconstrução da capital. No jogo, os jogadores são membros da nobreza que deverão usar sua influência na reconstrução e nos negócios da nova cidade, auxiliando o Marquês e seus engenheiros e arquitetos nessa empreitada da construção da nova Lisboa.

De maneira bastante crítica, a motivação maior dos jogadores não é, exatamente, o desenvolvimento socioeconômico da região, mas sim algo bem mais prosaico: obter o maior estoque de perucas até o final das rodadas.

Lisboa é jogado em um mapa real do centro de Lisboa. Durante o planejamento do projeto do centro, o tipo de negócios permitidos em cada rua foi determinado pelos projetistas do Marquês, mas, o motor econômico é controlado pelas ações dos jogadores, que devem gerir as finanças da reconstrução.

Nome do jogo: Sagrada

Ano de lançamento: 2017

Número de coleções presentes: 1.912

Autores: Adrian Adamescu e Daryl Andrews

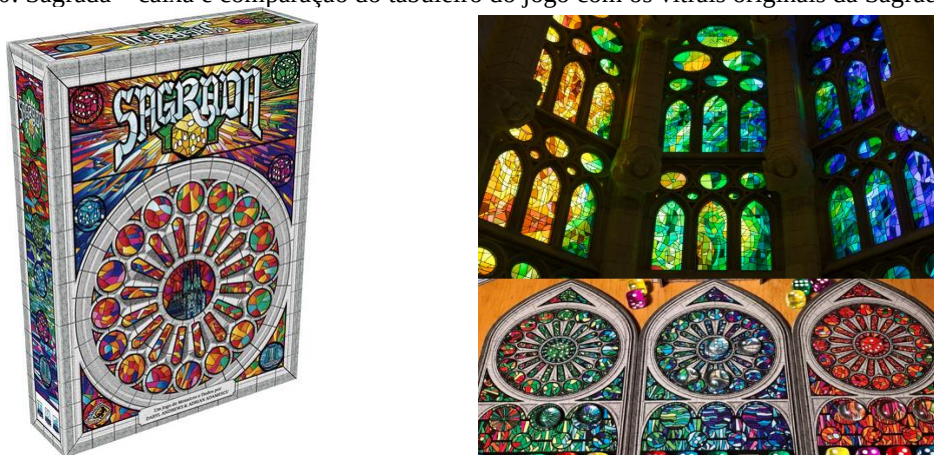
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2017, indicado)

Posição na BGG: 155^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 80: Sagrada – caixa e comparação do tabuleiro do jogo com os vitrais originais da Sagrada Família.



Fonte: BGG, 2021b.

Sagrada retratada a construção da basílica da Sagrada Família, de Gaudí, no centro de Barcelona, Espanha. Especificamente, da confecção de seus vitrais. Como se pode ver das imagens colacionadas acima, a própria capa do jogo remete ao vitral central e os tabuleiros individuais dos jogadores – na parte inferior direita – aos vitrais multicoloridos presentes na obra.

Cada jogador fica responsável pela construção de um dos vitrais, devendo fazê-lo através da cuidadosa colocação de dados coloridos, que representam as distintas tonalidades utilizados por Gaudí. Vence o jogador que construir o vitral mais artisticamente perfeito, de acordo com a mescla de cores e tonalidades.

Nome do jogo: Azul / Vitrais de Sintra / Pavilhão de Verão

Ano de lançamento: 2017 / 2018 / 2019

Número de coleções presentes: 5.295 (somados)

Autores: Michael Kiesling

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Spiel des Jahres (2018, vencedor), Golden Geek (2017, vencedor na categoria família)

Posição na BGG: 54^a / 328^a / 140^a

Valor de mercado: R\$329,90

Figura 81: Azul – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Azul ocupa a primeira e terceira posição mundial na categoria de melhores jogos abstratos, além de ter recebido, no mesmo ano, as duas maiores premiações especializadas do segmento de jogos de tabuleiro.

O jogo assemelha-se com Sagrada no aspecto de colocação de peças para a formação de um mural. Em Sagrada, retratava-se a construção dos vitrais da Sagrada Família, em Azul tem-se a construção de um painel de azulejos multicoloridos. Segundo Brandão (2017, p. 1), o azulejo “é uma das marcas mais distintivas daquilo que é a cultura portuguesa”, especialmente os de tonalidade azul:

em muitos deles, está condensada a história e a memória de milhares de lusitanos, tanto a daqueles que dão vida a essas representações, como aqueles que se encontram honrados e homenageados em várias vilas. As paredes nacionais, ao contrário de tantas outras, não se fecham, abrindo portais para outras dimensões temporais, para tempos remotos, onde a recordação ainda pulsa bem na proximidade dos que caminham e dos que tocam em consagrada realização.

O termo azulejo significa, em árabe, pequena pedra polida e foi usado para designar o próprio mosaico usado na arte bizantina (BRANDÃO, 2017). Hoje, utilizam-se peças cerâmicas quadradas de 15x15cm.

Interessante notar que a estética dos azulejos de Azul também remete a capa do jogo Lisboa, anteriormente analisado. Isso se deve, novamente, a ocorrência do grande terremoto do século XVIII. Até aquele ponto, com o auge do estilo rococó na França¹²⁴, as construções e os

¹²⁴ Que também possui um jogo de tabuleiro de mesmo nome (Rococó), todavia sem possibilidade de análise no recorte proposto pela tese, devido a ausência de uma versão nacional. Houve apenas uma importação pontual da Mosaico Jogos, em 2020, mas que não contou com todo o processo de tradução e nacionalização.

azulejos tinham uma linha mais quente e colorida, com amarelo, verde, violeta e azul cobalto predominando (BRANDÃO, 2017), além de desenhos de flores, folhas e emblemas. Essa tendência foi abortada a partir do terremoto, pois a urgente reconstrução da cidade de Lisboa fez com o azulejo azul padrão voltasse a ser o mais massivamente produzido, em uma linha de produção e orientação da cidade:

De baixo custo, permitia a aplicação rápida nas várias fachadas da cidade, contando com a presença de figuras religiosas de proteção contra as adversidades naturais. O neoclassicismo também se fez sentir neste período, descartando a primazia decorativa, e pensando mais em razão e em utilidade, levando a uma maior profissionalização dos seus obreiros e pintores. Foi assim que nasceu, também embrenhado na época das luzes, o azulejo pombalino (BRANDÃO, 2017, p. 3).

No primeiro Azul, os jogadores são artistas incumbidos de embelezar as paredes do Palácio Real de Évora. Em Azul: Vitrais de Cintra¹²⁵, são responsáveis pela decoração as igrejas dessa outra cidade portuguesa. Em Azul: Pavilhão de Verão, o rei Manuel I comissiona, no século XVI, a decoração de seu palácio de verão.

A dinâmica do jogo trata da seleção dos azulejos – feitos em 3D plástico, ricamente trabalhados – que mais combinam com a arte desenvolvida pelos jogadores em seus tabuleiros-murais individuais.

Nome do jogo: Coimbra

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 1028

Autores: Flaminia Brasini e Virginio Gigli

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

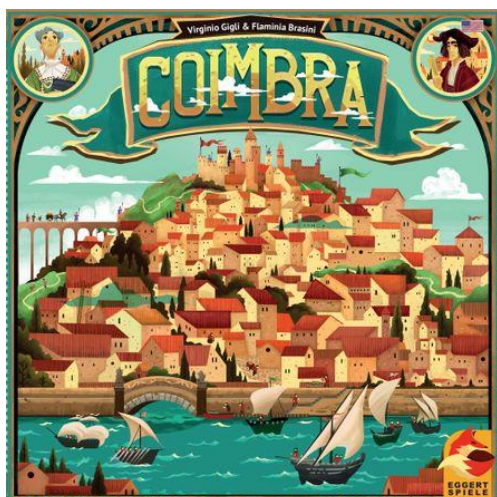
Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2018, indicado)

Posição na BGG: 173^a

Valor de mercado: R\$379,90

Figura 82: Coimbra – caixa e tabuleiro.

¹²⁵ Interessante notar que ao se procurar no Google os termos “vitrais de Cintra”, as primeiras páginas de ocorrência são todas destinadas ao jogo de mesmo nome e não aos vitrais portugueses que foram sua inspiração. Parece ser um caso em que o jogo patrimonial derivado, ao menos no Brasil, tornou-se mais conhecido do que o patrimônio que efetivamente representam.



Fonte: BGG, 2021b.

A cultura e as cidades portuguesas são amplamente representadas em jogos de tabuleiro, especialmente entre os séculos XV e XVI, devido as grandes navegações. Coimbra foi um dos pontos de partida dos navegadores, servindo como o grande centro cultural da época. No jogo, os jogadores representam tradicionais famílias portuguesas que buscam ampliar seu prestígio através do financiamento de expedições marítimas e a ampliação de igrejas e monastérios.

Nome do jogo: Paris: La Cité de la Lumière

Ano de lançamento: 2019

Número de coleções presentes: 152

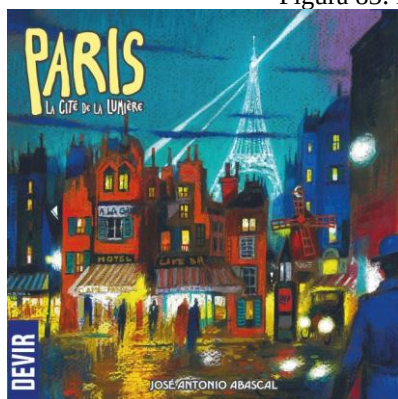
Autores: Jose Antonio Abascal Acebo

Editora no Brasil: Devir Livraria

Posição na BGG: 1.020^a

Valor de mercado: R\$149,90

Figura 83: Paris La Cité – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Selecionaram-se apenas os dois jogos mais recentes e traduzidos para português sobre a capital francesa, todavia, é necessária a ressalva que existem mais de duas dezenas de títulos que se valem dos aspectos patrimoniais de Paris em sua concepção. Neste, revive-se o momento a Feira Mundial de 1889 e a chegada da eletricidade a cidade (daí o nome do jogo, a cidade das luzes). Os jogadores competem pela atenção dos transeuntes ao trabalhar com o binômio edifício + iluminação, vencendo quem conseguir atrair mais turistas para seus prédios.

Uma vez mais denota-se o imbricamento entre os jogos patrimoniais e o turismo, relação inicialmente desconhecida, que foi sendo percebida, especialmente, a partir da compilação de jogos patrimoniais propostas como estudo de caso para a tese. Conjectura-se que outras relações os novos pesquisadores do campo do patrimônio e dos jogos poderão traçar, a partir da reanálise do material levantado.

Nome do jogo: Paris

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 243

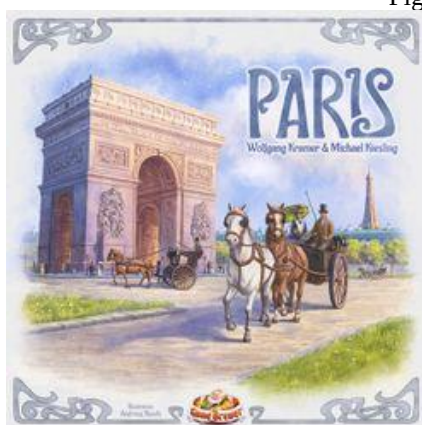
Autores: Michael Kiesling e Wolfgang Kramer

Editora no Brasil: Grok Games

Posição na BGG: 1.375^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 84: Paris – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Paris trata da “Belle Époque” (bela época) da capital francesa, após a Feira Mundial de 1889 e a construção da Torre Eiffel, que comemorou o centenário da Queda da Bastilha. Como se pode perceber, muitos jogos patrimoniais, apesar de editoras e autores diferentes, complementam a experiência anterior. A Cidade das Luzes tratava do exato período da Feira,

já Paris se passa nos anos subsequentes, quando os parisienses ainda estavam tentando absorver todas as maravilhas apresentadas.

O jogo explora a utilização de diversas formas arquitetônicas (Beaux-Arts, neo-Bizantino, neo-gótico, Art Nouveau e Art Deco) para a construção da capital e cabe aos jogadores decidir em que região e estilo investir, a fim de desenvolver a cidade e manter seus prédios e regiões icônicas.

Nome do jogo: The Red Cathedral

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 316

Autores: Israel Cendrero e Sheila Santos

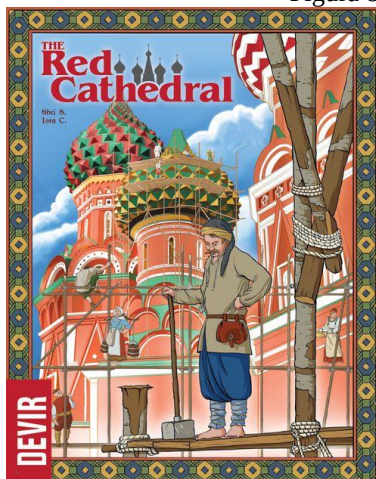
Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2020, indicado)

Posição na BGG: 580^a

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 85: The Red Cathedral – Caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

The Red Cathedral (nome mantido em inglês pela editora, apesar de ser brasileira) faz os jogadores assumirem o papel de equipes de construção da Catedral de São Basílio, no centro da Praça Vermelha, conforme ordenado pelo czar Ivan, o Terrível. A icônica catedral, que emoldura a praça e o Kremlin, recebe a visita anual de mais de 20 milhões de pessoas, sendo o ponto turístico mais visitado da Rússia. A título de comparação, ela recebe dez vezes mais visitantes do que o próprio Kremlin, o segundo ponto mais visitado (TRIPADVISOR, 2021).

O jogo é uma corrida contra o tempo, pois o czar almeja que a basílica fique pronta o quanto antes para demonstrar sua força e os construtores sabem que a proximidade do inverno só tornará a empreitada mais árdua. As estações do ano são mostradas no mapa central, bem como as possibilidades de aquisições de material. Os elementos gráficos do jogo, segundo a editora (THE RED CATHEDRAL, 2021) fazem homenagem a Ivan Bilibin, um icônico artista russo da virada do século XX. Apesar de ser de um período muito posterior, sua marca é reconhecível no jogo, na capa e, com maior ênfase, nos desenhos do tabuleiro central.

Nome do jogo: Hallertau

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 126

Autores: Uwe Rosenberg

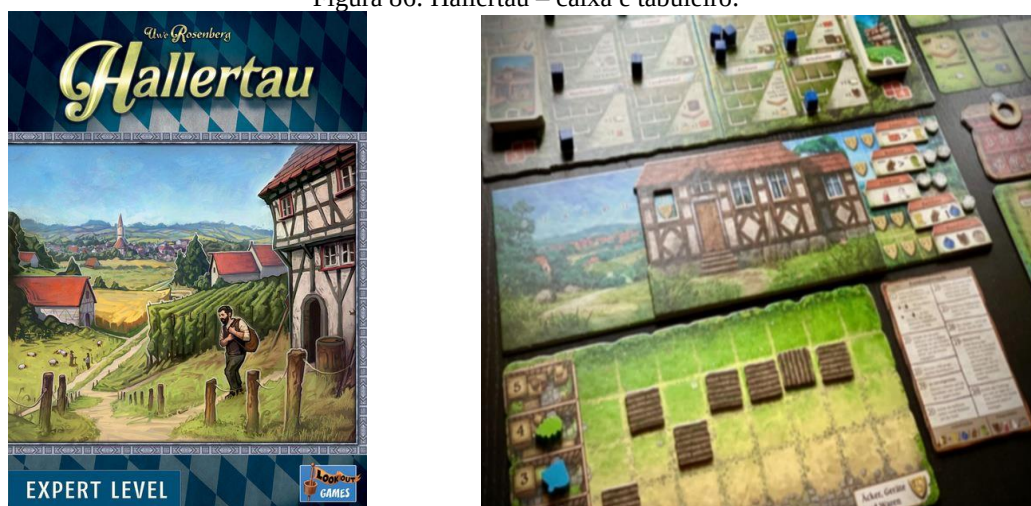
Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2020, indicado)

Posição na BGG: 408ª

Valor de mercado: R\$599,90

Figura 86: Hallertau – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Como último representante de regiões e cidades icônicas, Hallertau, na Bavária, que é a maior produtora contínua de lúpulo do mundo. Segundo as informações contidas nos manuais do jogo (HALLERTAUE, 2020), ela foi também a primeira região da Europa meridional a cultivar a levedura, ingrediente básico da cerveja pela qual também é famosa. O jogo se passa

em 1850, no período de maior expansão da região e os jogadores devem trabalhar para ampliar a riqueza e prestígio do vilarejo.

i) Jogos baseados em personalidades e histórias famosas

Nome do jogo: Twilight Struggle

Ano de lançamento: 2005

Número de coleções presentes: 2.105

Autores: Ananda Gupta e Jason Matthews

Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2006, vencedor, melhor jogo para 2 jogadores)

Posição na BGG: 13ª

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 87: Twilight Struggle - caixa e tabuleiro, detalhando os alinhamentos dos países durante a Guerra Fria.



Fonte: BGG, 2021b.

Twilight Struggle é reconhecido pela mídia especializada e pelo prêmio que lhe deixou famoso como um dos melhores jogos de tabuleiro para dois jogadores de todos os tempos. A temática central dele é a tensão existente entre os Estados Unidos e a União Soviética, durante o período da Guerra Fria.

O jogo retrata personalidades, momentos e até mesmo cartas e declarações de personalidades importantes que atuaram na Guerra Fria, desde os líderes envolvidos, passando por manchetes de jornal e capas de revista. Muitas de suas cartas são baseadas em notícias reais, utilizando o jogo até mesmo de recortes de jornais e revistas do período. Ele se inicia “em meio às ruínas da Europa com os dois novos ‘superpoderes’ dividindo os destroços da Segunda

Guerra Mundial, e termina em 1989, quando apenas os Estados Unidos permaneceram de pé”, retratando 45 anos de tensão mundial, através de

Cartas de Evento [que] adicionam detalhes e sabor ao jogo. Eles cobrem uma vasta gama de acontecimentos históricos, a partir dos conflitos entre árabes e israelenses de 1948 e 1967, o Vietnã e o movimento pela paz dos EUA, para a Crise dos Mísseis de Cuba e de outros incidentes desse tipo que levaram o mundo à beira da aniquilação nuclear. Subsistemas de capturar prestígio com a corrida espacial, bem como as tensões nucleares, com a possibilidade do jogo de acabar com a guerra nuclear (TWILIGHT STRUGGLE, 2005).

Nome do jogo: Robinson Crusóé – aventuras na ilha amaldiçoada

Ano de lançamento: 2012

Número de coleções presentes: 1.714

Autores: Ignacy Trzewiczek

Editora no Brasil: Conclave Editora

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2013, vencedor, melhor jogo de tabuleiro temático)

Posição na BGG: 63ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 88: Robinson Crusóé – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Robinson Crusóé baseia-se na obra de inglesa de mesmo nome, de Daniel Dafoe, escrita no século XVII, que retrata a história de um naufrago em uma ilha desconhecida. Quiçá a versão contemporânea mais famosa seja a adaptação cinematográfica estrelada por Tom Hanks e a bola de vôlei da Wilson, vencedor do Globo de Ouro de Melhor Ator no ano 2000.

O jogo baseia-se na mesma premissa, sendo os jogadores náufragos que devem tentar sobreviver em conjunto. Ao contrário de boa parte dos jogos analisados, Robinson Crusoe tem um aspecto cooperativo em seu cerne, devendo os jogadores colaborarem para sua sobrevivência em conjunto. Eles são confrontados com os desafios da construção de um abrigo, encontrar comida, lutar contra animais selvagens e se proteger das mudanças climáticas.

Nome do jogo: Five Tribes

Ano de lançamento: 2014

Número de coleções presentes: 2.228

Autores: Bruno Cathala

Editora no Brasil: Galápagos Jogos

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (2014, vencedor, melhor jogo de estratégia)

Posição na BGG: 74^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 89: Five Tribes – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Five Tribes (nome também mantido em inglês pela editora brasileira) baseia-se nos contos das Mil e uma noites, especialmente na parte dos gênios mágicos. “Sua caravana chega ao Sultanato da fábula de Naqala. O velho sultão morreu e o controle de Naqala está vazio. Os oráculos tiveram a premonição de que estranhos manobram as cinco tribos para ganhar influência sobre a lendária cidade-estado. Você vai cumprir a profecia?” (FIVE TRIBES, 2014).

Five Tribes trabalha na estética do conto de fadas, com cartas representando gênios e locais fantásticos. Seus componentes são todos de madeira colorida, enriquecendo a experiência do jogo. Cada jogador deve tentar manobrar as cinco tribos em seu favor, que representam

Assassinos, Sábios, Construtores, Comerciantes e Vizires, cada um com suas habilidades únicas.

Nome do Jogo: As Viagens de Marco Polo / Marco Polo II: Ao serviço do Khan

Ano de lançamento: 2015 / 2019

Número de coleções presentes: 1.873 (somados)

Autores: Simone Luciani e Daniele Tascini

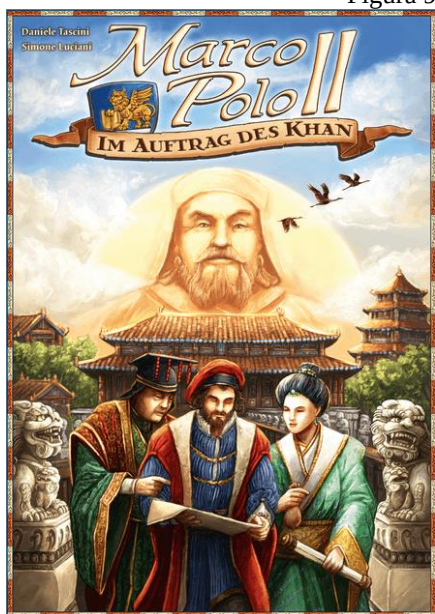
Editora no Brasil: Devir Livraria

Prêmios recebidos e/ou indicados: Golden Geek (indicado, jogo do ano)

Posição na BGG: 68ª / 170ª

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 90: Marco Polo – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Os dois jogos da série Marco Polo estão entre os 100 mais bem avaliados do mundo e recriam as jornadas do protagonista que dá nome ao jogo em suas vivências na Rota da Seda durante a dinastia dos Khan, no século XIII.

A arte utilizada no jogo, bem como os mapas, tem estética oriental e um dos principais recursos do segundo jogo é a jade, utilizado pelo Império Chinês / Mongol.

As mecânicas do jogo são baseadas nas vivências do período, especialmente no que tange a expansão da Rota da Seda e a ampliação comercial levada a cabo por Gengis Khan e seus filhos. Da mesma forma que Robinson Crusoe, a história de Marco Polo também foi recentemente adaptada pela Netflix, em uma série com duas temporadas.

Nome do jogo: Lorenzo il Magnifico

Ano de lançamento: 2016

Número de coleções presentes: 800

Autores: Flaminia Brasini, Virginio Gigli e Simone Luciani

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Posição na BGG: 96^a

Valor de mercado: R\$399,90

Figura 91: Lorenzo – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Lorenzo de Médici, também conhecido como Lorenzo, o Magnífico, foi um dos mais poderosos entusiastas do Renascimento Italiano, tendo impulsionado as carreiras de Michelangelo e Leonardo da Vinci.

Os jogadores representam famílias nobres italianas em busca de auxiliar nesse momento de ebulição cultural, competindo para o desenvolvimento da região.

A estética da capa e das cartas representa a arquitetura e as vestimentas da península itálica, entre os séculos XIV a XVI, além das artes de renomados pintores da época, como os já citados da Vinci e Michelangelo.

j) Jogos baseados na cultura brasileira

Os jogos brasileiros merecem destaque na compilação realizada, em tópico próprio, por demonstrarem o crescimento do mercado nacional de jogos voltados para o patrimônio, além da existência, no país, de autores com nítida preocupação na preservação do patrimônio nacional.

Os temas escolhidos pelos autores e editoras refletem, efetivamente, preocupações genuinamente nacionais, como a situação da capoeira, da demarcação de terras indígenas e de um repensar sobre o período imperial. Aqui parece despontar um futuro mais promissor e alinhado com as reflexões trazidas pela tese para os jogos patrimoniais: jogos que efetivamente tem o condão de representar uma cultura e suas nuances, servindo como forma de divulgação e ressignificação cultural, bem ao contrário de alguns jogos estereotipados e datados vistos nas produções europeias e americanas, especialmente as mais antigas.

É importante destacar que esse pequeno recorte (quatro jogos) não representa a totalidade de jogos criados nacionalmente, mas tão somente os de cunho patrimonial. A ressalva é relevante, pois o mercado interno, como visto anteriormente, encontra-se em franca expansão, com diversos autores, designers e produtoras colocando novos produtos no mercado brasileiro e internacional. Este é o caso, notadamente, da editora Devir, que tem sede no Brasil e filiais no Chile, Colômbia, México, Portugal e Espanha, além de parceiros para atender toda a América e boa parte da Europa. Ela (re)lançou, em 2021, jogos 100% desenvolvidos no Brasil, como Dom Capollo, Tinco e Dark City, o que demonstra a penetração cada vez maior dos brasileiros no mercado externo. Em que pese o fato de não serem patrimoniais *per se*, carregam, ainda assim, parte da cultura nacional, indissociável de seus autores.

Os demais jogos patrimoniais brasileiros foram lançados por editoras menores ou independentes, em pequenas tiragens, possivelmente pela especificidade de seus títulos. A exceção foi Brazil: Imperial, da Meeple BR Jogos: um dos maiores lançamentos de 2021, com uma produção, acabamento e tiragem equivalentes aos jogos estrangeiros. Seu sucesso foi tamanho que ficou esgotado durante um período, recebendo uma segunda tiragem em 2022, além de tradução para outras línguas e lançamento internacional.

Com a mesma metodologia dos pontos anteriores e ordem cronológica, foram identificados com produção nacional:

Nome do jogo: Quissama

Ano de lançamento: 2015

Número de coleções presentes: 402

Autores: Ricardo Spinelli

Editora no Brasil: Ludens Spirit

Posição na BGG: 10.131^a

Valor de mercado: R\$99,90

Figura 92: Quissama – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Quissama é um jogo com temática brasileira e mecânica europeia ambientado no Rio de Janeiro, no século XIX. Os jogadores assumem o papel de personagens fictícios ou históricos para cumprir seus objetivos, que podem ter facetas variadas: política (influenciando o governo), financeira (dominando pontos comerciais), ideológica (libertando os capoeiras das senzalas), de busca (encontrando uma escrava foragida), dentre outros.

Segundo o site oficial da produtora (QUISSAMA, 2022, p. 1), o jogo:

é baseado no livro de mesmo título do autor Maicon Tenfen. A trama tem como pano de fundo o Rio de Janeiro de 1868, demonstrando as complexidades de uma sociedade ainda escravocrata, as disputas entre maltas de capoeiras e o sofrimento do jovem Vitorino Quissama que junto a seu companheiro de aventuras, Daniel Woodruff, sai à procura da mãe desaparecida. A trama envolve personagens fictícias e históricas como o imperador Dom Pedro II, a princesa Isabel e o escritor José de Alencar (...) o jogo é envolvente e contribui para o conhecimento da cultura nacional através de um suporte pouco explorado no Brasil. O material é excelente recurso pedagógico para refletir a respeito de questões históricas e possibilidades narrativas, mas também podemos encará-lo como possibilidade de criar momentos lúdicos e interativos.

A própria editora reconhece o potencial da utilização de jogos patrimoniais para fins educacionais e, com mais ênfase, difusão cultural, de maneira lúdica e interativa. Apesar do lançamento dos livros e do jogo, não houve mais atualizações do site da editora depois de 2015, o que talvez confirme parte das suposições levantadas no decorrer da tese, da dificuldade de levantamento de verba para a produção de material 100% nacional, excetuando-se os megaprojetos que conseguiram aportes via plataformas de financiamento coletivo.

Nome do jogo: Xingu

Ano de lançamento: 2018

Número de coleções presentes: 169

Autores: Marcos Macri

Editora no Brasil: MS Jogos

Posição na BGG: não ranqueado (poucas avaliações)

Valor de mercado: R\$299,90

Figura 93: Xingu – caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

A história do jogo se passa entre o final do século XIX e o início do século XX, quando o Marechal Cândido Rondon, a serviço do governo brasileiro, recebe a missão de construir linhas telegráficas do Mato Grosso a Goiás, na região do baixo Xingu. Durante sua jornada, ele se depara com diversas tribos indígenas, desconhecidas até então, habitando a floresta Amazônica. Desse modo, os jogadores serão os líderes dessas tribos e deverão lutar pela sua sobrevivência em meio a crescente expansão agropecuária, os caçadores de escravos e a sua vulnerabilidade as doenças dos invasores.

O jogo busca incorporar, além da parte estética das vestimentas e utensílios indígenas e geográfica da região do rio, elementos da cosmovisão indígena. A carta do Pajé, por exemplo, permite aos jogadores a realização de um ritual para acúmulo de pontos, onde precisam estar presentes a tinturaria do urucum, bem como um número mínimo de outros habitantes, para a realização de danças. Além disso, ao Pajé é dada a possibilidade de curar outras peças. O

Cacique, por sua vez, é o único que consegue expandir e pacificar a aldeia. A Índia é responsável pela construção de ocas e a fabricação de utensílios, enquanto o Guerreiro tem a possibilidade de lutar contra os invasores:

Figura 94: Xingu - personagens.



Fonte: BGG, 2021b.

A edição especial do jogo, com caixa de madeira, amplia a experiência original e podem-se ver os demais componentes, como miniaturas, cartas e marcadores:

Figura 95: Xingu - caixa especial de madeira.



Fonte: BGG, 2021b.

No dia 12/01/2022, momento em que era finalizada a redação do presente capítulo, a editora MS Jogos confirmou o início do financiamento coletivo da segunda edição do jogo, esgotado desde o seu lançamento em 2018, para o dia 08/03/2022, através da plataforma Catarse. Denota-se, como anteriormente discutido, a primazia das plataformas de financiamento

coletivo para o desenvolvimento de jogos e, *a fortiori*, produtos culturais no Brasil. Há todo um novo campo de estudo dos pesquisadores do patrimônio cultural, no que tange a possível migração dos fundos públicos de investimento em cultura – como, e.g., através da Lei Rouanet – para fundos privados coletivizados. É um modelo que pode se estruturar a partir da nova ótica da economia criativa.

Nome do jogo: Paranaué

Ano de lançamento: 2020

Número de coleções presentes: 89

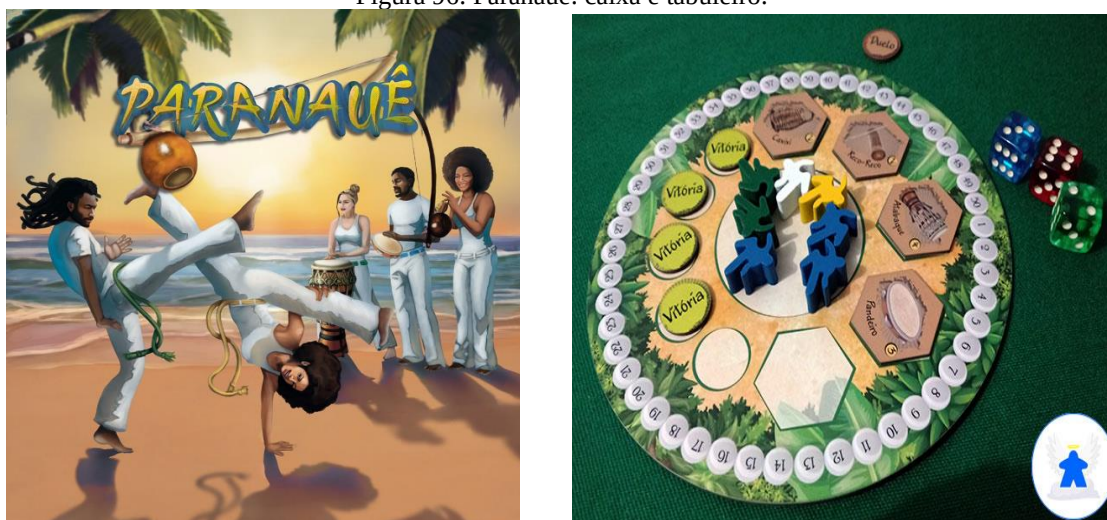
Autores: Wagner Porto

Editora no Brasil: Ludens Spirit

Posição na BGG: não ranqueado (poucas avaliações)

Valor de mercado: R\$149,90

Figura 96: Paranaué: caixa e tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Paranaué retrata a situação da capoeira – o quinto patrimônio cultural imaterial brasileiro reconhecido pela UNESCO (2014) na 9ª Sessão do Comitê Intergovernamental para a Salvaguarda do Patrimônio Imaterial, realizada em Paris – no final do século XIX, quando ela foi proibida e reprimida pelo governo brasileiro. Os jogadores representam um mestre capoeira que está em vias de estruturar a sua própria roda, devendo conseguir integrantes, instrumentos e ensinamentos para que ela esteja completamente formada.

O design do jogo tem um formato circular, representando graficamente a roda de capoeira, bem como cada um dos capoeiristas em miniaturas de madeira. Os instrumentos

tradicionais (como o berimbau e os tambores), por sua vez, são inseridos no jogo através de pequenos hexágonos que complementam a roda.

Nome do jogo: Marãná

Ano de lançamento: 2021

Número de coleções presentes: 54

Autores: Felipe Galery

Editora no Brasil: Galbs Games

Posição na BGG: não ranqueado (poucas avaliações)

Valor de mercado: R\$149,90

Figura 97: Marãná - caixa e cartas.



Fonte: BGG, 2021b.

Marãná é um jogo de cartas de batalha, que se passa no universo de Ibicy, onde se inspirado nas culturas indígenas e folclore brasileiro. A mecânica baseia-se na disputa de três tribos em guerra: Yatapi, Camiaras ou Jacarungos. Cada uma delas tem mais familiaridade com tacapes, lanças, arcos ou mesmo magia:

Os Yatapi são um orgulhoso e ancestral, descendentes das primeiras pessoas que clamam por justiça. As Camiaras são um povo de mulheres guerreiras e territorialistas que só querem ser deixadas em paz enquanto os Jacarungos, um povo de jacarés humanoides, têm interesses pouco claros, mas Kuuca, sua líder, busca vingança contra Juruguari, Líder dos Yatapi e filho do espírito do Sol (MARÃNÁ, 2022).

Lopes (2021, p. 1), analisando especificamente o jogo Marãná, defende (ainda que em sucinto artigo no site Ludocracia¹²⁶) que “a relação entre os jogos analógicos e o processo de ensino-aprendizagem já vem sendo uma agenda de discussão há muito tempo (...), jogos como o Marãná acrescentam também um pilar ao buscar enlaçar o lúdico com a esfera cultural em sua narrativa”. Arrimado em Huizinga, já exaustivamente trabalhado na tese, Lopes aponta que esses “artefatos lúdicos que conseguem valorizar o invisibilizado e sublinhar o relegado a breves passagens históricas, muitas vezes como meros coadjuvantes”, devendo ser “ainda mais valorizados na mídia especializada”, devido a historicidade e elementos culturais que os constituem:

Nesse sentido, defende-se neste texto que os jogos analógicos possam ser vinculados como potenciais artefatos mediadores da diversidade cultural em nosso país. Entende-se como objetos de mediação cultural, produtos que possam estabelecer um diálogo natural entre os estudantes e a riqueza imersa, por exemplo, na Cultura Indígena no Brasil (LOPES, 2021, p. 2).

Do ponto de vista do design, o jogo se diferencia pela utilização de dados em formato de piões coloridos, que representam essa tradicional peça das brincadeiras tradicionais brasileiras.

O jogo foi financiado na Catarse em 2020, com uma meta inicial de R\$18.000, arrecadando, ao final, R\$28.275, o que permitiu a elaboração de diversas metas estendidas, na forma de cartas que representavam a cultura indígena (lanças, amuleto de Muiraquitã, colar de ossos).

Como o financiamento coletivo tem uma característica mais pública, a editora abriu os percentuais destinados a cada segmento do jogo: 50% foram gastos com a produção (impressão, componentes etc.); 20% para a arte das cartas e o design geral do jogo; 17% para os designers das mecânicas e 13% de custos na plataforma Catarse.

Nome do jogo: Brazil Imperial

Ano de lançamento: 2021

Número de coleções presentes: 820

Autores: José R. Mendes

¹²⁶ A Ludocracia, fundada em 2019, é um portal para a discussão da utilização de jogos de tabuleiro nas mais diversas áreas, como educação, história, psicologia, dentre outros. Seus artigos podem ser encontrados na íntegra no seguinte endereço: <https://ludocraciabr.com>.

Editora no Brasil: Meeple BR Jogos

Posição na BGG: 3.071

Valor de mercado: R\$499,90

Figura 98: Brazil Imperial – caixa brasileira e chinesa.



Fonte: BGG, 2021b.

Traduzido para dez línguas e lançados em diversos países como Estados Unidos, Alemanha, Espanha, França, Polônia, República Tcheca e China (como se pode ver pela capa da edição em chinês simplificado), o jogo foi destaque na Spiel digital de 2020. Brazil: Imperial teve um processo de produção de mais de 4 anos¹²⁷ e sofreu atrasos significativos devido a pandemia da COVID-19, especialmente em suas fases finais, com a escassez de materiais para as miniaturas, aumento expressivo de custos e a falta de navios para frete internacional, ocorridos em 2020. Ainda assim, quando se imagina um jogo patrimonial tal qual delineado na tese, ele pode ser considerado o exemplo mais completo produzido no Bra(z)il¹²⁸.

O jogo baseia-se na ideia da construção do império brasileiro, onde os jogadores assumem o papel de grandes monarcas do passado. Ele divide-se em três eras históricas e cabe a cada um gerenciar seus recursos, ouro e ciência, defendendo expandindo seu território a partir do desenvolvimento tecnológico e do auxílio de heróis históricos reais.

¹²⁷ Iniciado entre 2017/2018, tendo previsão inicial de venda para o dia 22/04/21, sofrendo atrasos logísticos e somente chegando aos clientes depois do Natal de 2021 e para as lojas em janeiro de 2022.

¹²⁸ Os criadores do jogo optaram pela manutenção da grafia Brazil com a letra “z”, pois era a grafia da época no qual o jogo se passa. A grafia atual, com “s”, somente começou a ser utilizada a partir da Reforma Ortográfica da Língua Portuguesa do início do século XX.

O design do jogo mescla aspectos históricos do descobrimento com atualizações contemporâneas, como o mapa, dividido em tiles hexagonais que ao final remontam a atual divisão geográfica brasileira:

Figura 99: Brazil Imperial - tabuleiro.



Fonte: BGG, 2021b.

Sob o aspecto patrimonial, quatro elementos merecem destaque. Em primeiro lugar a representação das cidades brasileiras e suas possibilidades de produção de recursos, como se vê do exemplo do Rio de Janeiro e Recife:

Figura 100: Brazil Imperial - tiles representando as cidades brasileiras.



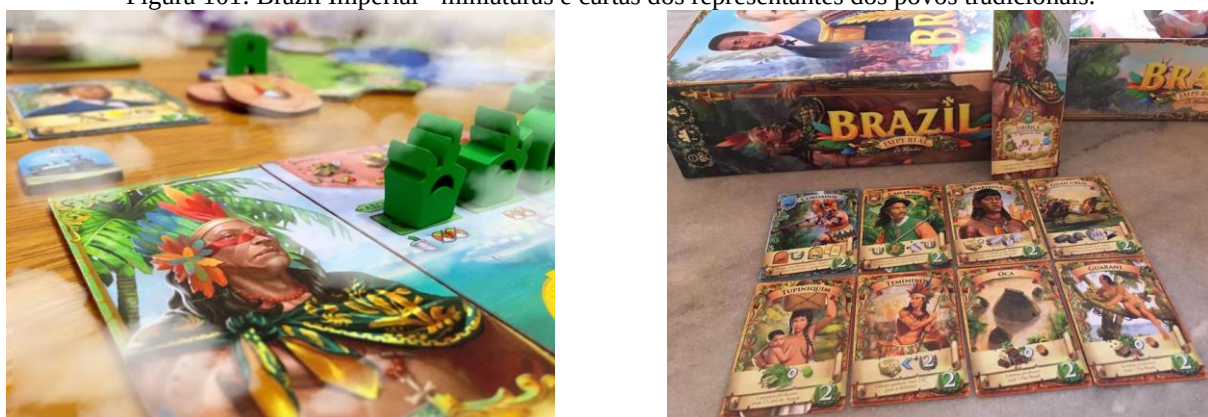
Fonte: BGG, 2021b.

Em segundo, a forma como as mecânicas se constrói junto e a partir dos patrimônios brasileiros. A estrutura de ciência do jogo, necessária para conseguir novas habilidades, por exemplo, se dá a partir da aquisição de quadros – obras de arte nacionais – e estes liberarão a nova habilidade. Cada um dos impérios é comandado por uma personalidade histórica

verdadeira, que tinha, efetivamente, algum interesse na exploração e/ou desenvolvimento das novas terras descobertas. Esses personagens têm poderes únicos, em regra associados ao seu contexto histórico e/ou país de origem.

Em terceiro, o cuidado de reconstruir a cultura dos povos originários, tendo eles suas próprias miniaturas e cartas características, como se vê da imagem abaixo um cacique e a representação 3D de madeira do cocar:

Figura 101: Brazil Imperial - miniaturas e cartas dos representantes dos povos tradicionais.



Fonte: BGG, 2021b.

Em quarto, a inserção de um caderno histórico junto ao jogo, esmiuçando de maneira detalhada os personagens que fazem parte do jogo, recontando a história do país desde a virada do século XVI, explicando a situação de suas cidades, economia, enfim, detalhando e ampliando a história brasileira para os jogadores.

A versão especial do jogo conta ainda com moedas em metal, imitando parcialmente o dinheiro da época. Houve uma preocupação significativa por parte dos autores em representar as diferentes facções da época, com a coroa portuguesa, a Igreja, os povos tradicionais e figuras históricas emblemáticas, como Dona Leopoldina, Machado de Assis, Joaquim Nabuco, André Rebouças, Almirante de Tamandaré, Maria Quitéria, dentre outros. É evidente a dificuldade de representação de tantas figuras históricas em um jogo que cobre centenas de anos, todavia, merece reconhecimento o fato de que, ainda que com graus de importância diferentes, foram representados as mulheres, os negros e os povos tradicionais. Esse fato ganha especial relevo quando se leva em consideração que o jogo já tem confirmação de lançamento em diversos países, carregando consigo a pluralidade da cultura nacional.

Certamente Brazil: Imperial será detidamente estudado pelas futuras pesquisas do campo do patrimônio, por sua ampla possibilidade de utilização em sala de aula no ensino de História e Geografia, além de ser um caso único de sucesso internacional de um jogo criado,

produzido e financiado inteiramente dentro do Brasil. Reitera-se que no momento da redação deste capítulo o jogo havia sido lançado no país há poucas semanas, impossibilitando um estudo mais aprofundado de seus indicadores econômicos, número de unidades vendidas e recepção geral pelo público.

4.1. CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS JOGOS PESQUISADOS

Após a extensa análise realizada dos 86 jogos de tabuleiro patrimoniais, que abarcaram os últimos 20 anos no Brasil - de 1992, com o embrionário mercado nacional, até 2021, já na fase de consolidação e sobressaltos pandêmicos - já se torna possível tecer algumas considerações acerca do *corpus* analisado, ainda que se saiba, a toda evidência, que se trata de um recorte muito específico e uma parcela diminuta de todos os jogos lançados.

Recorda-se o recorte proposto: analisar todos os jogos patrimoniais de tabuleiro, lançados no Brasil, devidamente traduzidos, entre os anos de 1992 e 2021.

Feitas as ressalvas – inclusive, cumpre frisar, da tentativa de minoração do prejuízo anteriormente descrito, quando se constatou que diversos jogos patrimoniais têm versão idêntica nas plataformas digitais – o ponto de destaque inicial é que os jogos patrimoniais lançados no Brasil, efetivamente, retratam pontos sensíveis da (des)preservação da cultura nacional. Somente 4 (menos de 5%) tratam especificamente do patrimônio cultural brasileiro, apesar de hoje existirem pelo menos 21 editoras atuando no mercado. Parece que, no campo dos jogos, repete-se a visão eurocentrista encontrada em outras áreas¹²⁹, parcialmente explicada pelo fato de a Alemanha ser considerada o grande berço dos jogos de tabuleiro modernos (e os Estados Unidos um dos maiores polos consumidores).

Essa situação é recorrente na lista dos autores mais profícuos dos jogos patrimoniais: cinco autores, todos europeus, são responsáveis por 32% de todos os jogos patrimoniais analisados: Michael Kiesling (Alemanha); Wolfgang Kramer (Alemanha); Reiner Knizia (Alemanha); Daniele Tascini (Itália) e Bruno Cathala (França). Ao analisar somente os três alemães, eles são responsáveis por quase 25% do total.

Expandindo para a lista de todos os autores presentes no recorte, pouco menos de 20 pessoas são responsáveis por todos os jogos patrimoniais lançados, com uma sub-representação de autoras mulheres: apenas uma única autora, a brasileira Sheila Santos (The Red Cathedral)

¹²⁹ Como, por exemplo, na literatura, analisada por Oliveira, Santos e Kuabara (2016).

figura nos jogos patrimoniais pesquisados. Essa situação, apesar de não ser o foco da tese, não passou despercebido pelo site da Board Game Geek, onde foi criado um tópico específico para as mulheres que trabalham com jogos (BOARD GAME GEEK, 2022): “Bons jogos feitos por mulheres”.

Na seleção realizada pelos usuários do site, merecem destaque os trabalhos de Elizabeth Magie, a designer original de Monopoly¹³⁰; Leslie Scott, criadora de Jenga; Nikki Valens, assídua defensora da causa LGBTQI+ e designer de Mansion of Madness (na 42ª posição dos melhores jogos do mundo); Elizabeth Hargrave, responsável por Wingspan (23ª posição), um jogo sobre a observação de pássaros; Sydney Engelstein, co-designer da expansão Ares de Terraforming Mars (4ª posição); e Sophia Wagner, de Noria, um dos jogos de tabuleiro mais complexos de todos os tempos, o que, certamente, coloca por terra qualquer eventual discussão acerca de jogos de tabuleiro serem mais voltados para homens.

Apesar da concentração dos jogos patrimoniais em poucos autores, é bastante amplo seus eixos temáticos, que vão desde a utilização de cidades mundialmente famosas, como Paris; passando por períodos históricos, como a Guerra Fria e o reinado de Gengis Khan; culturas específicas (indiana, greco-romana, toscana etc.); chegando a povos tradicionais ameríndios. O ponto de partida pode dar-se sob a ótica masculina, branca e eurocentrista, todavia, o ponto de chegada parece apontar para um cenário cultural mais plural, especialmente nos anos recentes, com a explosão de lançamentos patrimoniais e a entrada de produtoras fora do eixo Alemanha / Estados Unidos no cenário, como é o caso das editoras brasileiras Devir Livraria e Meeple BR Jogos, que tiveram importantes lançamentos traduzidos para várias línguas e destaque em feiras internacionais, como foi o caso, respectivamente, de *The Red Cathedral* e *Brazil: Imperial*.

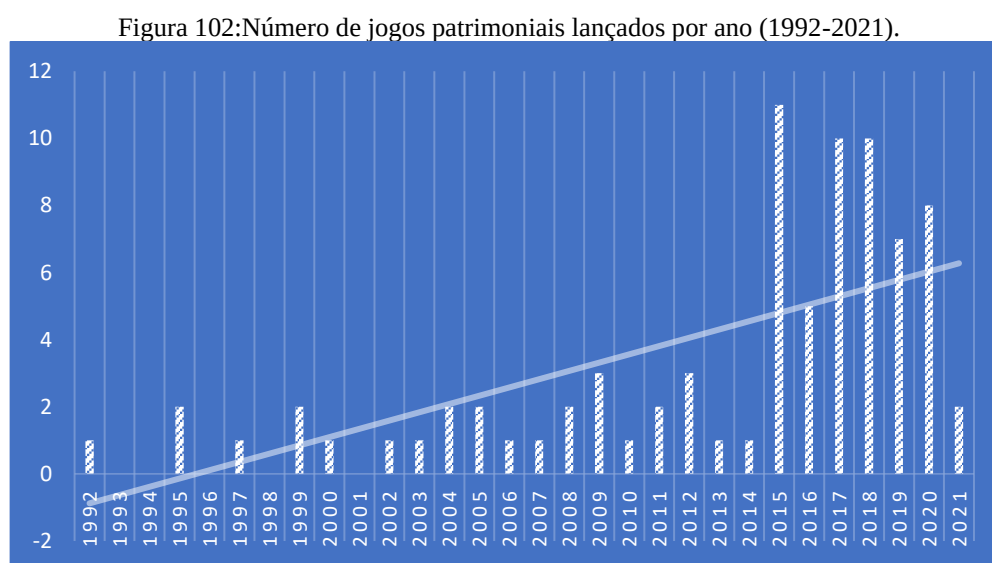
Não se pretende aqui fazer tábula rasa dos evidentes problemas encontrados, todavia, também não se afigura razoável desmerecer todos os trabalhos realizados e as possibilidades de utilização plural dos jogos pelo fato de, inicialmente, terem sido utilizados, ainda que de maneira transversa, para propagar um discurso eurocêntrico e homogeneizador da cultura. Jogos, como livros, são ferramentas para se propagar uma ou outra visão de mundo. Se o que se busca é uma sociedade mais livre e sábia de suas próprias raízes culturais, cabe a cada editora, designer e autor e, com ainda mais ênfase, jogador, buscar títulos mais afeitos a realidade que se quer construir.

¹³⁰ Mais conhecido como Banco Imobiliário no Brasil.

Na Europa essa situação já começa a ser abordada, com alguns jogos recebendo todo um novo tratamento atualizando a sua temática (seja através de manuais mais detalhados, explicando os períodos históricos; seja com o convite para artistas das culturas retratadas participarem com suas obras) e, com destacada ênfase, para a expansão dos chamados *wargames*. Eles são jogos de tabuleiro que retratam guerras reais, como a Batalha de Stalingrado ou a Invasão da Normandia. Entretanto, diferente dos jogos de tabuleiro convencionais, onde o foco está na mecânica dos jogos, os *wargames* se voltam para a recriação detalhada da história da guerra, sendo parte integrante e indispensável dos jogos extensos manuais de história detalhando a situação – desde uma contextualização do período; passando por reflexões socioeconômicas e culturais que levaram ao conflito. É uma forma inovadora de estudar o período, pois permite que os jogadores recriem diferentes desfechos para o conflito.

De relevo para o Brasil, já existe o *wargame* que retrata a Guerra da Tríplice Aliança, uma reconstituição da Guerra do Paraguai. Nele, além do manual de jogo, foi incluído um segundo manual, apenas contendo dados detalhados da região e sua história. Essa, talvez, seja uma das possíveis formas de utilização mais propositiva dos jogos patrimoniais, com a inserção de manuais problematizadores da situação. Rememora-se, inclusive, das teses levantadas no estado da arte, da possibilidade de utilização dos jogos em sala de aula (SAVI, 2008).

Na questão do número de jogos patrimoniais lançados anualmente, dentro do recorte temporal 1992 – 2021, construiu-se o seguinte gráfico de dispersão:



Fonte: elaboração própria, a partir dos dados da Ludopedia (2022).

Denota-se de pronto a curva ascendente e em constante crescimento do número de jogos patrimoniais lançados. Iniciando em 1992, com apenas um título lançado; passando pelos anos

90 com alguns anos sem qualquer título sendo colocado no mercado; culmina 2001 com o último ano em que não houve lançamentos de cunho patrimonial. A partir desse ponto, ao menos um jogo patrimonial foi lançado nos últimos vinte anos, com uma verdadeira explosão de títulos entre 2015 e 2020. O ano de 2015, inclusive, teve o pico de lançamentos, com o total de 11 títulos. Destaca-se que mais de 60% dos títulos pesquisados foram lançados nos últimos 5 anos.

É possível, a partir da tendência analisada, falar de uma era de ouro dos jogos patrimoniais no Brasil: nunca tantos títulos foram traduzidos, localizados e lançados no mercado nacional, diminuindo, inclusive, o tempo entre o lançamento internacional e a chegada no mercado doméstico. Nos últimos anos houve lançamentos quase simultâneos ou, ao menos, no mesmo ano do que as contrapartes internacionais. O mercado brasileiro vive um *boom* dos jogos nos últimos anos, com sua consolidação durante a pandemia, que serviu para aquecer ainda mais o segmento, uma vez que as pessoas passaram a passar mais tempo em casa com suas famílias, conforme dados da Pesquisa Games Brasil de 2021¹³¹:

Figura 103: Ampliação de jogadores durante a pandemia.



Fonte: PESQUISA GAMES BRASIL, 2022.

Segundo dados do jornal Valor Econômico (2022), arrimado em pesquisa feita pela rede de cartões de crédito Visa, a ampliação dos gastos com jogos foi de 140% entre 2019 e 2020. O grande responsável por esse crescimento foi o segmento de jogos *mobile*, que em 2021

¹³¹ Voltada especificamente ao mercado de jogos digitais, mas que encontra eco no mercado de jogos como um todo.

alcançou a marca história de US\$116 bilhões, um aumento de US\$42.22 bilhões em comparação com 2018 (TECMUNDO, 2022). O dado mais relevante da pesquisa é que os jogos para celular foram responsáveis por quase 70% de todos os gastos feitos com aplicativos no mundo. Os números do segmento de jogos, de acordo com as pesquisas apontadas, vêm crescendo de maneira sustentada ano após ano nos últimos 10 anos, superando todos os outros setores de entretenimento. Os jogos patrimoniais, como discutido previamente, abocanham parcela não desprezível desse segmento, uma vez que houve a sua conversão do analógico para o digital, ampliado durante a pandemia.

Dos 25 Melhores Jogos de Tabuleiro Online eleitos pelo site Pocketgamer (2022), quase 30% são patrimoniais: Ticket to Ride, o primeiro lugar em vendas online; Invasores do Mar do Norte; Twilight Struggle; Colt Express (que ficou fora da lista dos jogos pesquisados devido ao seu recente lançamento no Brasil pela Meeple BR Jogos); Carcassonne; Santorini; e Sagrada.

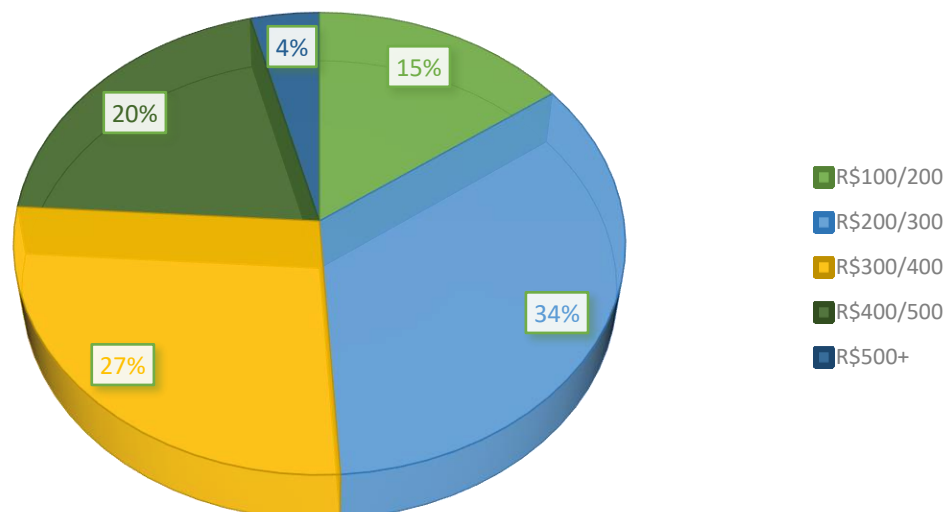
Esse número é muito próximo ao encontrado ao se analisar a lista dos 100 Melhores Jogos de Tabuleiro de Todos os Tempos, da Board Game Geek (2021). Na lista, 34% de todos os jogos são patrimoniais, o que reforça a força da questão da utilização cultural na produção de jogos. Não apenas os jogos patrimoniais figuram na lista em destaque, como também arrebatam prêmios internacionais: somados, os jogos patrimoniais receberam 8 prêmios *Spiel* e 11 prêmios *Golden Geek*, as duas premiações mais importantes do segmento de jogos de tabuleiro, onde concorrem jogos e designers de todo o mundo. Eles são o equivalente aos Oscars, no cinema, ou Emmys, na música. A conquista de um dos dois prêmios reflete diretamente no potencial comercial dos jogos, pois geram uma atenção significativa da mídia especializada, além de destaque nas capas e prateleiras das lojas.

Tratando especificamente do mercado nacional, 5 jogos patrimoniais destacam-se pelo número muito expressivo de coleções da Ludopedia (2021) que fazem parte: 7 Wonders (com sua edição clássica e para 2 jogadores somadas) aparece em primeiro lugar, presente em 8.594 coleções; Ticket to Ride figura na segunda posição, com 6.255; Carcassonne em terceiro (5.351); Azul em quarto (5.295); e Puerto Rico / San Juan (somados) em quinto (4.913). Os números colocam os jogos patrimoniais no topo das listas de jogos mais comprados, procurados e jogados na plataforma. O jogo patrimonial mais comprado pelos usuários do site em 2021 foi 7 Wonders, com 868 cópias (muito próximo de Coup, o jogo mais comprado em todas as categorias, com 1.100 unidades, que custa $\frac{1}{4}$ do seu preço).

O preço dos jogos patrimoniais nacionais é bastante elevado, com 61% dos jogos pesquisados custando entre R\$200 e R\$400. Apenas um único jogo (Paranauê), custa menos de

R\$100 e 4% dos jogos extrapolam o valor de R\$500. O detalhamento desses números pode ser conferido no gráfico 104:

Figura 104: Preço médio dos jogos patrimoniais.



Fonte: elaboração própria, a partir dos dados da Ludopedia (2022).

Considerando-se o salário-mínimo vigente na época da coleta de dados (2021), de R\$1.100 (IBGE, 2021), e o valor médio de um jogo em R\$300, percebe-se a dificuldade da sua aquisição no Brasil: ele custaria, aproximadamente, 30% do valor recebido por um trabalhador mensalmente. A título de comparação, no Brasil, para aquisição do jogo 7 Wonders Duel (R\$250), o trabalhador precisaria gastar 40 horas de trabalho¹³². Nos Estados Unidos, o mesmo jogo (US\$35) custaria 4,8 horas de trabalho¹³³. Na Alemanha (€\$15), 1,5 horas de trabalho¹³⁴. Essa constatação certamente merece análises econômicas mais aprofundadas que vão além do proposto no recorte desta tese, entretanto, fica como ponto de partida para os novos pesquisadores do campo do patrimônio, da economia criativa e do desenvolvimento econômico se debruçarem. Pode-se caminhar na interface entre os custos de preservação do patrimônio e a difusão cultural transversalmente a questão da precarização do salário-mínimo nacional (HIRATA, 2011) e o sempre debatido custo-Brasil, de uma sobretaxa presente em todas as

¹³² O trabalhador brasileiro, no salário-mínimo, recebe R\$6,25 por hora trabalhada (R\$1.100 / 176 horas, a jornada mensal legal nacional).

¹³³ O salário-mínimo americano é de US\$7,25/hora (US DEPARTMENT OF LABOR, 2022).

¹³⁴ O salário-mínimo alemão é de, aproximadamente, €\$10,45/hora (EUROSTAT, 2022).

operações e iniciativas levadas a cabo no país, devido a sua carga tributária e problemas logístico-administrativos (CASTOR, 1999).

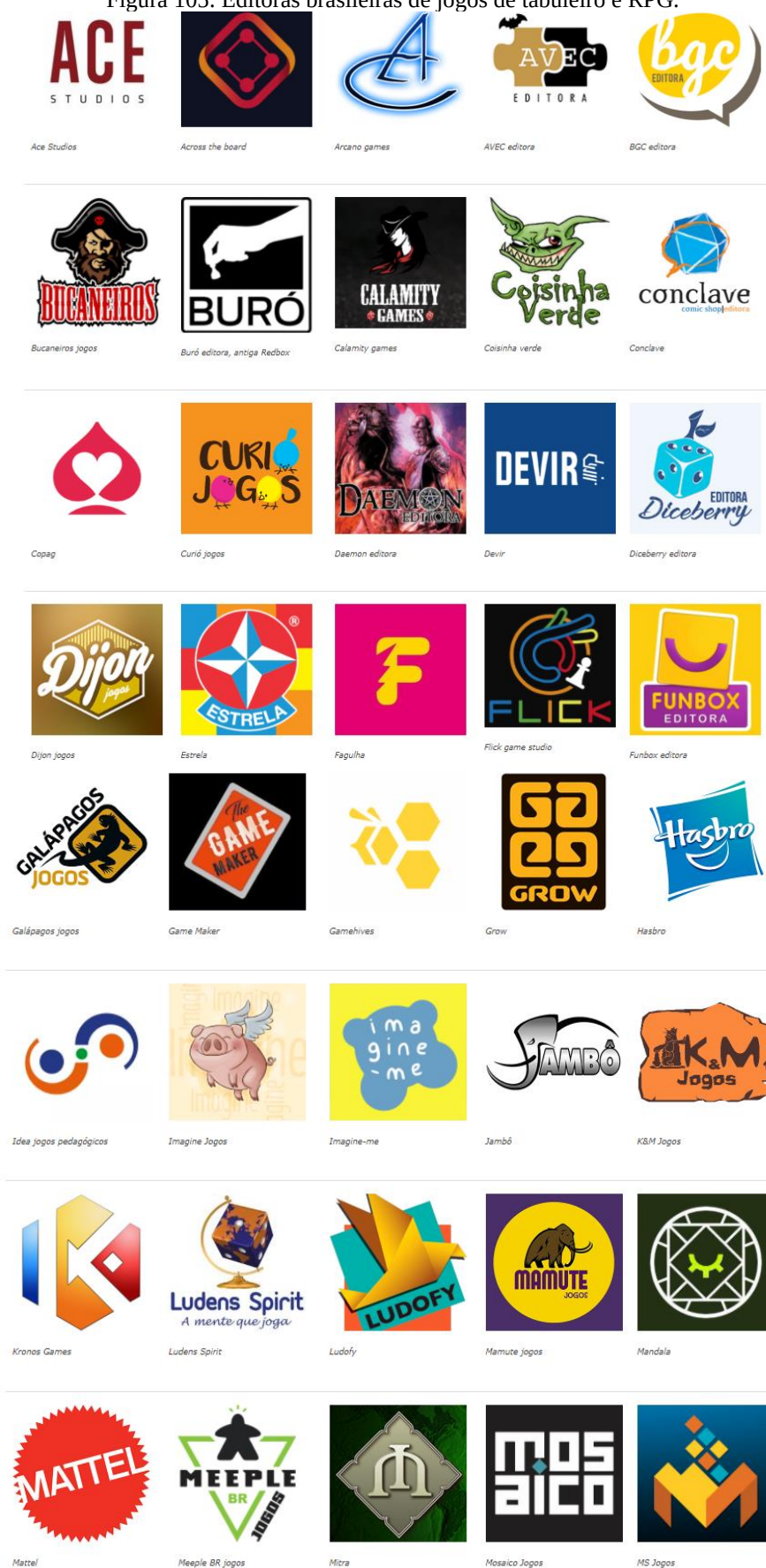
Em um viés mais propositivo, é importante que se discuta, essa questão do acesso aos jogos na contemporaneidade, uma vez que ainda são produtos caros e proibitivos para uma parcela significativa da população. *Mutatis mutandis*, pode-se dizer que existe um possível fenômeno de gentrificação (ALCÂNTARA, 2018) dentro dos jogos, onde as culturas tradicionais são utilizadas como atrativo sem, contudo, poderem participar efetivamente de sua construção e distribuição de dividendos. O convite é o mesmo do feito nas cidades: reapropriação do espaço (CARRION, 2020), seja através da dança, das feiras, dos grafites ou dos jogos. É preciso oferecer resistência e aproveitar de todas as ferramentas disponíveis nesse processo, sendo os jogos patrimoniais, em verdade, mais uma das múltiplas formas de (re)apropriação cultural.

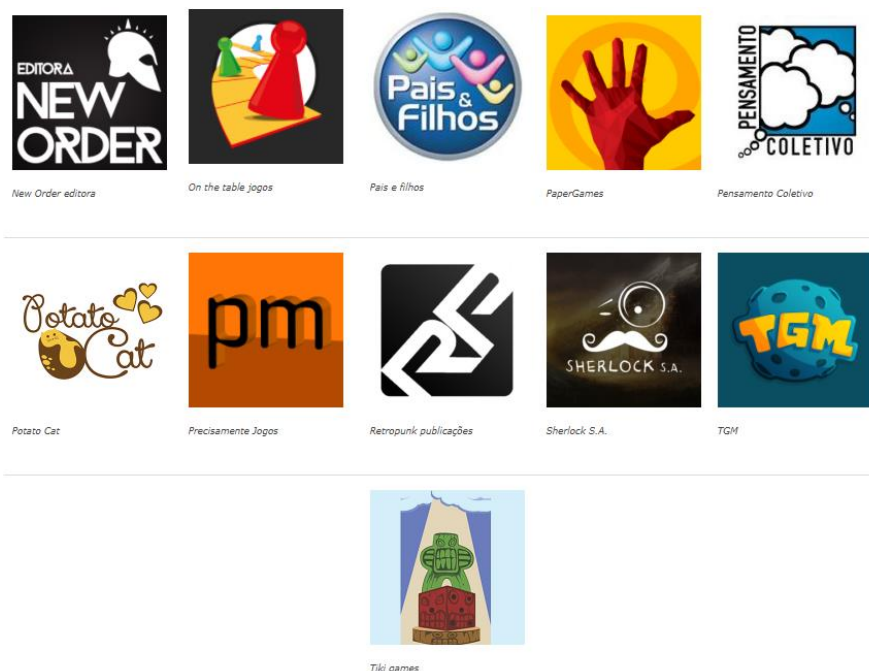
Alinhado a essa perspectiva, ressalta-se o movimento, já em curso, da digitalização dos jogos patrimoniais que reduz, significativamente, seus custos produtivos, assim permitindo a sua pulverização para um incontável número de pessoas, uma vez que vários deles já foram configurados para funcionar em dispositivos celulares móveis, de ampla difusão no país, custando uma fração de sua contraparte física. Apenas a título de exemplo, o jogo Scythe, em versão física, tem um custo médio de R\$649,90; sua versão digital mais cara pode ser adquirida por R\$49,90 (1/13 do valor). Quiçá na busca de expansão da cultura, o mundo virtual possa ser um catalisador e facilitador do processo, pois reduz não apenas o custo de aquisição, mas também boa parte do impacto ambiental da cadeia produtiva (como visto, além da matéria-prima em si, os componentes precisam ser transportados através do globo antes de serem efetivamente encaixotados).

Em relação a uma análise de “quem” produz jogos patrimoniais (“o que”), constatou-se que 21 editoras diferentes lançaram jogos patrimoniais no Brasil no período: Galápagos Jogos, Devir Livraria, Meeple BR Jogos, Conclave Editora, Bucaneiros Jogos, Funbox Editora, Paper Games, Precisamente Jogos, Grow Brinquedos, Gigante Jogos, Editora Buró, Kronos Editora, Mandala Jogos, Mosaico Jogos, On the table, Vem pra mesa, Ludofy Creative, Grok, Ludens Spirit, MS Jogos e Galbs Games. O número é bastante expressivo, apesar de concentrado na região Sul e Sudeste do Brasil.

Pesquisa do Meeple Divino (2022), anterior a pandemia, aponta que 51 editoras têm jogos de tabuleiro registrados no Brasil. Seus nomes e logos, em ordem alfabética, podem ser conferidos na sequência:

Figura 105: Editoras brasileiras de jogos de tabuleiro e RPG.





Fonte: MEEPLE DIVINO, 2022.

Realizou-se uma busca virtual (fevereiro de 2022) em todos os sites e mídias sociais das editoras brasileira constantes da pesquisa do Meeple Divino, somadas as editoras encontradas na própria pesquisa de jogos patrimoniais, a fim de se conhecer o atual estado do mercado nacional. Assim, em ordem alfabética, a atual situação das editoras é a seguinte:

Editora	Estado	Status	Linhas de trabalho ¹³⁵
Ace Editora	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Across the Board	Distrito Federal	Inativa (Possivelmente falida - mídias sociais offline)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Arcano Games	São Paulo	Inativa (Possivelmente falida - última atualização da página do Facebook em maio de 2018)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
AVEC Editora	Rio Grande do Sul	Ativa	Jogos de RPG
BGC Editora	Desconhecido	Inativa (Possivelmente falida - site fora do ar)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais

¹³⁵ As 21 editoras encontradas inicialmente, apesar de trabalharem com outros produtos, constarão na tabela como “Jogos de tabuleiro patrimoniais”, a fim de facilitar a visualização temática.

Bucaneiros Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais e acessórios em madeira
Buró	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais e RPG
Calamity Games	Minas Gerais	Ativa (perdeu contratos de distribuição durante a pandemia)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Coisinha Verde	Desconhecido	Ativa	Jogos de RPG ¹³⁶
Conclave Editora	Minas Gerais	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Copag	São Paulo	Ativa	Produção de cartas de baralho e Pokémon
Curió Jogos	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de tabuleiro e cartas não-patrimoniais ¹³⁷
Daemon Editora	São Paulo	Ativa	Jogos de RPG e livros esotéricos
Devir Livraria	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Diceberry Editora	Desconhecido	Inativa (Possivelmente falida - última atualização da página do Facebook em outubro de 2018, citando problemas com a pandemia)	Nano-jogos de cartas
Dijon Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais

¹³⁶ Possui um relevante projeto de inclusão social de autistas, com o selo “Conhecer para incluir”, cujo maior expoente é o jogo de RPG Amigo Dragão (COISINHA VERDE, 2022).

¹³⁷ A Curió Jogos, na contramão do constatado em outros pontos da tese, é uma editora de “mães, mulheres, apaixonadas por boardgames (...) voltada para os meninas e meninos de 3 a 10 anos. (...) A Curió Jogos também desenvolve jogos empresariais, ou de outra natureza, e presta consultoria lúdica para deixar seu jogo ainda melhor” (CURIO JOGOS, 2022)

Estrela	São Paulo	Ativa	Jogos infanto-juvenis (Detetive, Banco Imobiliário) e brinquedos
Fagulha Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro didáticos
Flick Game Studio	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais (trouxeram Alhambra para o Brasil em sua primeira edição)
FunBox Editora	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais e aluguel de jogos (rede de luderias)
Galápagos Jogos	São Paulo (com centro de distribuição em Santa Catarina)	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Galbs Games	Minas Gerais	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Game Maker	Rio de Janeiro	Ativa	Fábrica de jogos de tabuleiro
Gamehives	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Gigante Jogos	São Paulo	Inativa (único jogo lançado em 2017)	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Grok	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Grow	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Hasbro	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais (Monopoly)
Idea Jogos Pedagógicos	Paraná	Ativa	Jogos pedagógicos

Imagine Jogos	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Imagine-me Jogos Educativos	Rio Grande do Sul	Ativa	Jogos educativos
Jambô Editora	Rio Grande do Sul	Ativa	Jogos de RPG
K&M Jogos	Pernambuco	Inativa (descontinuada em 2020)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Kronos Games	Santa Catarina	Incorporada à Editora Grok (2020)	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Ludens Spirit	São Paulo	Incorporada à Editora Grok	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Ludofy	São Paulo	Incorporada à Editora Grok	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Mamute Jogos	Desconhecido	Inativa (Possivelmente falida - última atualização da página do Facebook em abril de 2019)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Mandala Jogos	São Paulo	Incorporada à Editora Grok	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Mattel	São Paulo	Ativa	Brinquedos e jogos de tabuleiro não-patrimoniais (Scrabble)
Meeple BR Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Mitra	São Paulo	Ativa	Jogos em madeira
Mosaico Jogos	São Paulo	Ativa (cisão da Meeple BR Jogos)	Jogos de tabuleiro patrimoniais
MS Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
New Order Editora	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de RPG
On the table jogos	Rio de Janeiro	Ativa (com dificuldades. Perderam devido a problemas com a pandemia os direitos de	Jogos de tabuleiro patrimoniais

		edição do jogo-patrimonial Rio 1808)	
Pais e Filhos	Mato Grosso do Sul	Ativa	Jogos educacionais
Paper Games	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais
Pensamento Coletivo	Desconhecida	Ativa (última postagem na Black Friday de 2021)	Jogos de RPG
Potato Cat	São Paulo	Inativa (descontinuada em 2020)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Precisamente Jogos	São Paulo	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais ¹³⁸
Retropunk Publicações	Paraná	Ativa	Jogos de RPG
Sherlock S. A	Desconhecida	Inativa (em recuperação judicial)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
TGM	Rio de Janeiro	Ativa	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Tiki Games	Santa Catarina	Ativa (em dificuldades, devido ao falecimento de um dos sócios)	Jogos de tabuleiro não-patrimoniais
Vem pra mesa	Rio Grande do Norte	Ativa	Jogos de tabuleiro patrimoniais

Tabela X. Editoras brasileiras de jogos. Fonte: elaboração própria.

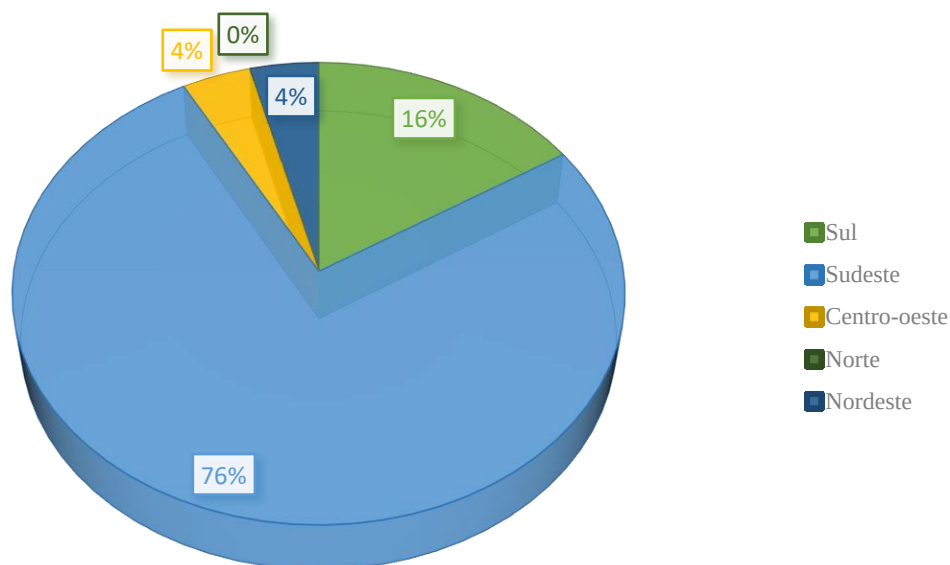
No comparativo com a pesquisa de campo realizada, constata-se que no total existem (ou existiram) 55 editoras de jogos no Brasil. Dessas, nos últimos três anos (período da pandemia da COVID-19), 8 faliram (aproximadamente 15%); 9 se fundiram ou estão com dificuldades (aproximadamente 16%) e 34 não lançaram jogos enquadrados como patrimoniais (aproximadamente 60%). Somando-se os dados das editoras falidas e/ou em dificuldades, percebe-se que quase 1/3 delas tiveram problemas durante a pandemia, especialmente devido a impossibilidade da manutenção dos jogos presenciais em lojas especializadas (com as restrições

¹³⁸ Lançou, em janeiro de 2022, fora do recorte proposto, portanto, o jogo patrimonial Carnavalesco, sobre o carnaval brasileiro.

de circulação), o que reforça a questão de os jogos serem sociais. Além disso, aponta-se o potencial ainda pouco explorado dos jogos patrimoniais, uma vez que apenas 40% das editoras atuam nesse nicho do mercado.

Com os dados supra elencados, pode-se visualizar a disposição espacial das editoras no território nacional, por região:

Figura 106: Editoras de jogos analógicos por região.



Fonte: elaboração própria, a partir dos dados da Ludopedia (2022).

A concentração de editoras na região Sul-Sudeste é da ordem dos 90%, o que replica de maneira perfeita o percentual encontrado pela Confederação Nacional de Municípios (2018), ao realizar estudos sobre a distribuição de recursos da Lei Rouanet:

Tabela 7: Recursos captados por região – Lei Rouanet.

TABELA 1 – RECURSOS CAPTADOS POR REGIÃO (1993 - 2018)		
Região	Total de recursos captados	%
Sudeste	R\$ 13.920.906.906,12	79,52%
Sul	R\$ 2.033.878.155,21	11,62%
Nordeste	R\$ 954.336.158,45	5,45%
Centro-Oeste	R\$ 450.947.949,21	2,58%
Norte	R\$ 145.519.775,11	0,83%
Brasil	R\$ 17.505.588.944,10	100%

Fonte: CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS, 2018.

Não foi elencado como problema-alvo da tese a discussão acerca da concentração regional das verbas e produtores de cultura no Brasil, todavia, não passou despercebida a situação que, ao que tudo indica, permanece inalterada nesse novo decênio. Cumpre frisar a questão da região Norte, que não tem editoras ou projetos voltados para os jogos e recebeu aportes inferiores a 1% no que tange a incentivos legais, como se depreende da tabela adrede analisada. Aqui pode-se apontar para mais uma linha de pesquisa possível acerca dos jogos patrimoniais: a sua (in)utilização em políticas públicas de desenvolvimento regional e expansão cultural.

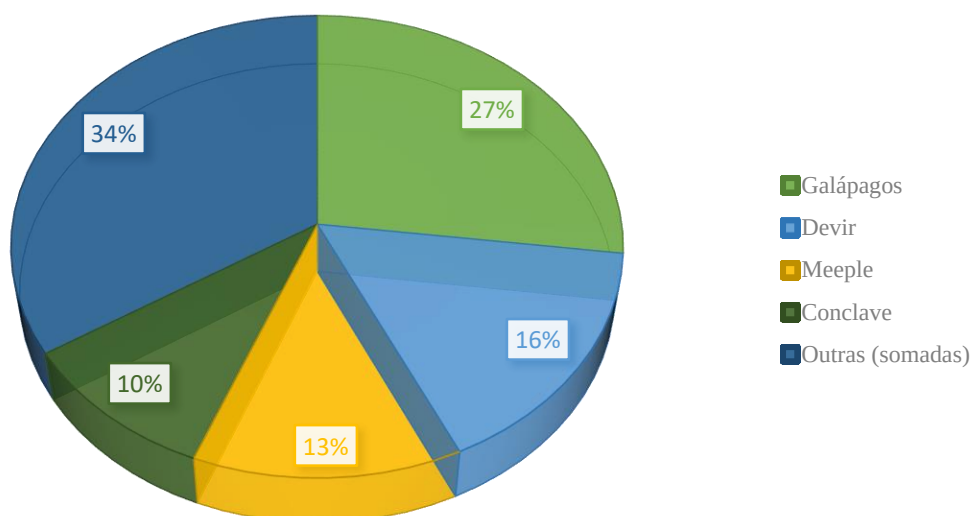
De arremate, Guimarães (2022, p. 14) aponta que:

O controle mercadológico do fomento cultural da Lei Rouanet, incentivado por um desejo de afastarmos a cultura de um plano doutrinador de um estado ditatorial recém-extinto, acabou por concentrar nas grandes metrópoles [do valor arrecadado na região Sudeste entre 2016-2018, 80% adveio apenas de duas capitais: Rio de Janeiro e São Paulo, conforme dados da Confederação Nacional de Municípios, 2018] um aporte financeiro muito superior às demais localizações, que não são capazes de fornecer aos patrocinadores o mesmo retorno e visibilidade de sua marca. É necessário considerar que a desigualdade de investimento nas políticas culturais aumenta o risco de perda de identidade por parte daqueles que são relegados ao segundo plano nesta distribuição.

Comparando os dados levantados com os números disponibilizados pela Ludopedia (2021), a Galápagos Jogos (de São Paulo, capital) é a maior editora do Brasil, tendo o maior número de jogos lançados e vendidos; em segundo lugar Devir Livraria, com aproximadamente $\frac{1}{4}$ do tamanho da Galápagos Jogos; Grow Brinquedos e PaperGames estão empatadas em terceiro lugar; seguidas de perto por Grok, Conclave Editora e Meeple BR Jogos (todas editoras da região Sudeste, portanto).

No tocante aos jogos patrimoniais, a situação é assemelhada, como se pode visualizar no gráfico seguinte, onde a Galápagos Jogos também foi a editora com o maior número de jogos patrimoniais lançados na lista elaborada:

Figura 107: Percentual de jogos patrimoniais lançados por editora.



Fonte: elaboração própria, a partir dos dados da Ludopedia (2022).

Para além dos dados brutos colhidos e das relevantes discussões socioeconômicas trazidas, o relevante da pesquisa de campo foi o jogar. Apenas a partir da experimentação tátil e sensorial, de ver e torcer para a bolinha prateada cair no verde, como aduziu Dostoiivski na abertura, de olhar nos olhos dos outros jogadores, é que se puderam fazer as reflexões anteriores. De início buscou-se uma teoria que pudesse, filosoficamente, entender o fenômeno do jogo. Depois, passou-se a uma incessante busca social e econômica. Delinearam-se problemas e hipóteses, todavia, tudo teve que ser revisado quando o primeiro dado terminou de rolar.

Falar de jogos é falar sobre a forma como são experimentados para além da descrição e da narrativa. Foi apenas no jogar que os pontos mais críticos da tese foram levantados: antes de abrir a embalagem e checar os componentes, não se podia imaginar que escravos negros seriam representados por pedaços igualmente negros de madeira, tão pouco que seriam chamados, pelo manual, de “colonos”. A dinâmica do discurso branco e eurocêntrico de fato se esconde nos pequenos detalhes, em figuras de linguagem, na criação de mitos. Muitos dos manuais e embalagens demonstraram isso, de maneira vívida: os desbravadores europeus; a aventura do além-mar; o ato de levar a cultura para as demais civilizações. Jogos de conquista, jogos de subjugação, jogos que restringem e empacotam.

A reflexão sobre os jogos patrimoniais não foi feita com o simples intuito de dizer “são jogos que falam de patrimônios”. Esse foi, tão somente, o ponto de partida, a fim de permitir que se estrutura-se uma teoria que pudesse não apenas ver os jogos como produtos de uma

determinada cultura, mas, como sempre reiterado, como algo além. E esse além é, justamente, o olhar para o reverso da medalha, para o que o manual não diz abertamente, mas o jogo o faz quando o círculo mágico do jogar acontece: os jogos transbordam significados para os jogadores, basta apenas estar atento para perceber suas pistas.

O poder latente dos jogos encontra-se também aqui: se podem ser usados para reafirmar um discurso dominador, também podem trazer o discurso da resistência, da liberdade. Esse ponto já aparece de igual modo nos jogos pesquisados: um deles tinha um tabuleiro especial, para representar a capoeira; outro tratava, justamente, da luta feita pelos povos originários contra os saqueadores; um terceiro, quase um meta jogo, tinha como objetivo principal a expansão cultural.

Dependerá de os novos autores do eixo Sul utilizar mais essa forma de difusão e emancipação cultural, pois abre-se um palanque mundial para trazer essas questões para a luz. Enquanto vários patrimônios são imóveis e outras tantas questões de relevo não são realmente lidas e refletidas, por meio dos jogos o discurso plural pode ganhar mobilidade, imaterialidade e um público vastíssimo, que apenas espera para ser inserido nesse ambiente. O jogo é lúdico, desarma, cria um mundo à parte, mas real para quem joga (CAILLOIS, 1990). Aquele que emerge de um tabuleiro, não é o mesmo que imergiu. O que ele encontrará no fundo desse vasto oceano dependerá de cada pesquisador do campo do patrimônio. É por esse motivo que, sem fechar os olhos para o que existe e merece reparos, se acredita na potência do que pode vir a ser.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa tese foi escrita em meio a praga e a guerra. As palavras expressam coisas e apesar de em um primeiro momento parecerem exageradas, descrevem a realidade. De 1º de março de 2019 até 1º de março de 2022 – lapso temporal transcorrido entre a primeira conversa de orientação e a redação dessas considerações finais – o mundo assistiu a eclosão de 515 milhões de casos de COVID-19, que ceifaram 6.5 milhões de vidas (WHO, 2022). Destas, quase 700.000 foram de brasileiros. Dados da CNI (2022) apontam que 61% dos brasileiros conhecem alguém que tenha perdido a vida devido a doença.

O registro do período é necessário, pois marca, indelevelmente, o contexto de redação e finalização do trabalho. Planos foram alterados, cronogramas revistos, aulas suspensas, professores afastados, alunos internados. A rotina do teletrabalho e da tele aula se estabeleceu. A teoria, em grande medida, precisou dar conta de algo que deveria ter sido muito prático. Certamente não se pode voltar atrás e fazer um novo começo, entretanto, ao final os registros devem ser feitos e pontuados, em busca de um novo fim. Toda produção acadêmica é registro de um tempo histórico e servirá de marco – monumento – para que as futuras gerações possam, ainda que de passagem, tentar reconstruir o que apenas os viventes, que não são eternos, passaram.

O ditado de que a noite é sempre mais escura antes do amanhecer – imortalizado na contemporaneidade no filme *Batman: o Cavaleiro das Trevas* e, inclusive, em seus jogos derivados – parece bastante verdadeiro: em 24 de fevereiro de 2022, na semana anterior a efetiva redação deste trecho, a Rússia invadiu a Ucrânia. Uma guerra sem sentido e sem provocação, que rememora e fortalece o porquê da criação e necessidade de manutenção de organizações internacionais como a ONU e a UNESCO.

O Capítulo 2 da tese atualizou-se e justificou-se pelo desenrolar dos acontecimentos: em 14 de março a capital, Kiev, foi bombardeada e o mundo perdeu parte de um patrimônio histórico secular. Da noite para o dia, com o estouro surdo de uma bomba. O Direito Internacional dos Direitos Humanos, os tratados internacionais de proteção e salvaguarda do patrimônio cultural, material e imaterial, voltaram ao centro das atenções. Questões dadas como superadas desde a Segunda Guerra Mundial e todas as promessas de não-repetição precisam ser revistas e, em verdade, reimplementadas. Cabe aos estudiosos do campo do patrimônio cultural fazerem o registro, como aqui, e a UNESCO lutar por aquilo que em última análise se defende: a preservação dos patrimônios, da sociedade e do mundo para as futuras gerações.

Se em 2019 essas considerações viriam acompanhados de Greta Thunberg (2019, p. 1) e sua constatação de que “nossa casa está pegando fogo”, hoje ela está em ruínas. No campo do Patrimônio, as ruínas têm uma função: memória e identidade. E, não deixando perder força a defesa da autora, ninguém e nenhuma pedra é pequena demais para fazer diferença. No mundo da velocidade, da hiper conexão e das redes, cada nó faz toda a diferença na forma da tecitura.

No início, pode parecer que a temática dos jogos eram algo menor, trivial até. Os animais jogam, as pessoas jogam. Algo é criado nesses entremeios. Uma válvula de escape em meio a um mundo caótico, um pequeno elemento de conexão. Talvez isso baste. Talvez seja exatamente desse ponto de contato que a humanidade mais precise nesse momento: se existirá uma aurora, só a contemplarão os que estiverem de pé para observá-la.

Os jogos nunca foram tão necessários. Não os jogos de guerra, ecos de um passado que teima em não passar, mas sim os jogos de vida, que dão vida ao círculo mágico. O local de segurança, onde se pode, coletivamente, sonhar e ser sonho. Desde o sonho da polícia e padrão infantil, passando pelo sonho do milionário, até o sonho de ser outras pessoas, em outros mundos. Outro mundo é possível e somente se poderá construí-lo se antes ele puder ser visualizado: o jogo humano é a realização da Utopia e não da distopia. Como patrimônio que é, o jogo tem essa tripla dimensão: ajuda a entender o passado; viver o presente e construir o futuro.

Como as palavras e as ruínas, os jogos são uma expressão da realidade. A partir deles, pode-se conectar com o outro e vislumbrar, brevemente, a forma como ele vê o mundo. Diferentes tornam-se, ao redor do tabuleiro (ou da roleta de Dostoiévski, por que não?), iguais. É como na construção rawlseniana do véu da ignorância: por um momento suspendem-se as diferenças, os privilégios, os preconceitos, os julgamentos e tudo o que se tem é o momento. Despidos dos escudos sociais e dos calos existências, o ser humano pode ser ele mesmo, (em) fluxo. Extrapolando o argumento, os jogos permitem que se conheça, entenda e viva a cultura do outro e dos outros. São extensões materiais e imateriais daquilo que trouxe a humanidade até este ponto da história e, ao que tudo indica, seguirá acompanhando-a. Desempenharam, desempenham e desempenharão um papel expressivo de gregriedade e preservação. Somente se protege e se cuida aquilo que se conhece.

No contexto pandêmico, houve, como visto no Capítulo 3, três aumentos simultâneos: de início, a ampliação das pessoas confinadas (*lockdown*). O sair de casa tornou-se uma fonte, real ou fictícia, de perigo iminente. Ao voltarem-se para dentro, de si e de seus familiares, reencontraram a mágica da companhia e do compartilhar o espaço. Houve uma explosão na venda de jogos de tabuleiro: o jogar, o transportar-se para uma outra realidade, incorporou-se

ao cotidiano das famílias. A terceira ampliação, foi das pessoas jogando jogos digitais *online*: a busca pela conexão com o outro, o desejo de manter-se conectada, mesmo quando os corpos estavam fisicamente distintos, é um dos fenômenos da pandemia que precisarão ainda de muitos estudos para ser minimamente compreendido.

O fato foi que, mesmo em meio a narrativa sombria delineada, pontos de luz emergiram: as pessoas estavam (re)encontrando-se por meio dos jogos. Ganhava corpo os indícios exordiais que motivaram a tese: havia algo nos jogos que era diferente. Uma potência latente de conexão, de descoberta, de manutenção. Quiçá esse seja o verdadeiro legado da tese: a reflexão a quente de um fenômeno que acompanha a humanidade desde tenra idade e que longe está de ser plenamente entendido e estudado. Noções podem ser dadas, campos primários podem ser delineados, mas, a definição exata do jogar só pode ser experienciada.

Da pergunta primeira de como (o “se” havia sido abandonado antes do início, era a base sobre a qual tudo se estruturaria) jogos promovem apropriações e experiências patrimoniais, a tese foi percorrendo outros caminhos, jogando, literalmente, outros jogos. A sua redação final – ou, a bem da verdade, publicada, eis que longe de buscar pontos finais - objetivou criar e definir, ainda de maneira inicial e precária, a categoria de jogos patrimoniais, emergentes na interface entre os campos dos jogos e o patrimônio cultural. O aprofundamento da delimitação e a clarificação dos conceitos trabalhados necessitarão de pesquisas posteriores.

Desde logo, fica o convite para que os futuros pesquisadores do campo do patrimônio, dos jogos e de todos os demais que se encontrem nas regiões fronteiriças e transversais venham contribuir com essa jornada. Como o sonho, o jogo que se joga sozinho termina ao acordar. Os que se jogam coletivamente, podem tornar-se algo mais. Publicado o texto, o termo “jogos patrimoniais” é da comunidade científica – vivo, pode, num lance de dados, tornar-se outra coisa. Ser refutado, inutilizado. Buscou-se, em toda a tese, abrir novos caminhos de pesquisas e apontar lacunas. Aos que são do meio, a tese foi um *beta test* – algo mais do que o alfa, puramente teórico e mental, mas, certamente assolado de *bugs*. Descobri-los, aprimorá-los e tornar a ideia aqui trazida algo triplo-A, é tarefa dos que vem. As teses, como os jogos, são a ponte para o futuro – do que se sabe hoje, para o que se quer construir amanhã.

O ineditismo da tese encontra-se em múltiplas frentes: desde a forma de abordagem dos jogos, passando pela sua leitura tripartida em patrimonial-econômica-jurídica, culminando na análise vívida dos jogos patrimoniais lançados no Brasil. No entanto, especial ênfase se dá para o que a tese trouxe único: a nomenclatura de jogos patrimoniais. Como se viu na Introdução, ao se discutir o estado da arte, o tema dos jogos não é novo, tão pouco a sua utilização pedagógica ou mesmo histórica. Mas, a concepção criada, de que existem jogos que tem uma

vertente patrimonial latente e aparente, de modo que possam contribuir para a exploração e experimentação de patrimônios, ainda não havia sido discutida.

Não se desconhece que o resultado aqui apresentado é um recorte. Uma fatia, um pedaço limitadíssimo da complexidade do real. Toda pesquisa – e toda tese, *a fortiori* – escolhe aquilo que vai analisar e aquilo que, mesmo com prejuízo (claro ou desconhecido *a priori*), deixará de lado. E muito teve que ser deixado de lado. Na sequência, ao se rememorar os Capítulos detalhadamente, na medida do possível, serão feitas considerações sobre as problemáticas que foram, (in)conscientemente, solapadas. Teria pouca ou nenhuma serventia uma tese que se propusesse a falar sobre tudo: pesquisar nada mais é do que selecionar quais jogos serão jogados e quais ficarão na estante, aguardando as mãos e mentes de pesquisadores mais hábeis. É o jogo da ciência, do qual falam Alves (2009) e Morin (2015).

Nesse objetivo, ousado e certamente apenas parcialmente cumprido - uma vez que se tem a clareza de que muito mais estudo e adesão científica se fazem necessários para poder chamar, efetivamente, o pequeníssimo (micro)campo dos jogos patrimoniais com esse termo - a tese estruturou-se em quatro capítulos. Dois de cunho eminentemente teórico, um com viés de pesquisa de campo e experimentação dos jogos e um voltado para a construção do panorama dos jogos no Brasil, trazendo uma gama significativa de indicadores econômicos.

A toada, sempre que possível, foi interdisciplinar, sendo chamados para o diálogo a Filosofia, Sociologia, Antropologia, Economia e o Direito. O diálogo nem sempre foi simples e fluido, com pontos de rugas e conversas monotônicas, em alguns momentos dando a impressão de uma colcha de retalhos. Todavia, não é possível desbravar uma nova área ou iniciar uma nova conversa sem momentos de silêncio e exaltação. Se a tese fosse fluida, contínua e estruturada, não seria jogo, não se criaria o saber que somente emerge dos entrechoques.

Certamente Wittgenstein, Gadamer, Caillois, Huizinga, Bourdieu, Morin, Canclini, Bauman, Castells e tantos outros citados não se sentariam, por livre e espontânea vontade, a mesma mesa, ainda que fossem contemporâneos. Entretanto, há de ter razão Dostoiévski (2011, p. 215) ao afirmar que, ao jogar, “sentimos algo de peculiar”, pois, ao redor da roleta, todos despedem-se de suas posições, de suas agruras, e trazem apenas o jogador. Huizinga chamará o momento de círculo mágico; Caillois de ilusão; Wittgenstein de indefinível. Quem sabe, ao estarem todos entregues ao *flow*, encarnados *in lusio*, numa experiência tão plena e aterradora que faz perder a noção de tempo e espaço, eles conversariam, como fizeram aqui. Pode ser que, desfeita a vivência, nunca mais se falassem; todavia ali absortos, falaram. Na tese-jogo

proposta, interagiram e muito contribuíram para o entendimento presente do fenômeno do jogo e do jogar.

A tese principiou justamente por uma abordagem filosófica, em sua Introdução-tutorial, intitulada simplesmente de “Os jogos”. Nesse primeiro momento, aos pares, estabeleceu-se, de um ponto de vista Filosófico e ontológico, o que se entende por jogos: primeiro na visão de Wittgenstein e Gadamer, depois de Huizinga e Caillois. O pano de fundo ainda é o jogo de xadrez, o representante do que se entendia, na Europa, como um jogo: fechado em si mesmo, delimitado em seu número de peças, casas e cores. Todavia, contemporaneamente, como se viu no *Gambito da Rainha* e na derrocada de Gasparov para uma máquina, numa miríade quase infinita de jogadas e estratégias possíveis. Os jogos de baralho, como no xadrez, apesar de usarem quase todos a mesma base, podem representar *ad infinitum* possibilidades e novas formas de jogar. Wittgenstein e Gadamer, por esse motivo, falam dos jogos de linguagem. Indiferenciados do xadrez e das cartas: tem regras; objetivos (ainda que nem sempre claros); estratégias; vencedores e vencidos.

Huizinga e Caillois são representantes mais técnicos de um campo dos jogos propriamente dito, pois preocupam-se com o momento do jogar: o que acontece quando se joga? Como dois seres humanos decidiram que um três de espadas vale mais do que um rei de ouros? A humanidade sempre jogou ou o fenômeno é mais recente? Aliás, são somente os homens e mulheres que jogam ou os demais animais também entram nessa brincadeira? E, um ponto relevante para a tese: aparece antes a cultura ou o jogar?

Os jogos têm um poder representativo para esses autores, capazes de serem, ao mesmo tempo lúdicos, históricos e patrimoniais. Eles têm o condão de auxiliar o campo patrimonial em suas balizas mestras de compreensão e preservação, habilitam o fazer parte, pelo homem, de algo que extrapola seu próprio eu. Este cria seu lugar no mundo e um mundo em seu lugar. Insere-o no próprio sistema da vida. No jogo,

existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando ‘instinto’ ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe ‘espírito’ ou ‘vontade’ seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2014, p. 3-4).

Jogo é material e imaterial: como em toda atividade complexa – cujo grande exemplo possa ser a própria noção de cultura – não é um mero dado, é um construído. Ao se paralisar um jogo para análise, ele não é mais jogo. O jogo só existe no jogar, na experimentação. Ainda

que as peças no tabuleiro de xadrez não estejam movendo-se o tempo todo, a mente do enxadrista está. Logo, tudo ali é tensão, é movimento. A potência dos jogos e do jogar encontra-se nesse elemento de constante vir a ser, que une passado, presente e futuro em uma singularidade atemporal: a mão do jogador move o bispo para a casa H6. Houve antes pensamento e estratégia. No presente, movimento. No futuro, (in)definição: como responderá o adversário? Ajuda, a (re)pensar as noções de cultura e patrimônio, que, se estáticas, como os jogos, perecem.

Imprimiu-se na tese um caminhar histórico, principiando com os filósofos clássicos, para desembocar em um estudo contemporâneo do estado da arte dos jogos. No estado da arte, o referencial teórico contou, além do quarteto mencionado, com um quinteto de pesquisadores nacionais, que também buscaram nos mesmos pensadores a sua fundação. Assim, delimitou-se uma lacuna de estudos contemporâneos que abordassem os jogos da maneira pensada na tese, observando-os por meio do Patrimônio Cultural, em um viés de espelhamento: como os jogos podem contribuir para uma nova visão sobre o campo do Patrimônio e como este, no mesmo âmbito, altera o jogo, o jogar e a sua perpetuação?

O panorama do estado da arte demonstrou que as pesquisas relativas aos jogos caminham muito mais em um viés de jogos e educação (inclusive com expressiva pesquisa catarinense sobre a disseminação do conhecimento por meio dos jogos) e/ou gamificação de processos variados, como o ensino e aprendizagem e iniciativas sociais. Desse modo, onde insere-se a tese nesse mosaico, já estabelecido em seu início, é o de caminhar *pari passu* ao Patrimônio, a fim de expandir suas possibilidades de diálogo.

O Capítulo 1, por sua vez, foi organizado em três pontos de análise: os jogos analógicos, os jogos digitais e o fenômeno da gamificação. Parte-se de uma análise de pano de fundo histórica, para dar início a costura com o campo do Patrimônio. Examina-se o projeto de James Newman, na Inglaterra, da criação de um Arquivo Nacional do Videogame. De relance pode parecer que os jogos digitais, por estarem disponíveis na internet e nas nuvens de dados, teriam pouca ou nenhuma possibilidade de se perderem com o tempo. Entretanto, muito rapidamente constata-se que os acervos digitais requerem investimentos significativos para a sua preservação: é o caso de estudos indianos sobre preservação da música popular, mesclando instrumentos tradicionais e *machine learning* (AJAY, 2007) e a dificuldade de se conservar músicas gravadas ao vivo (DIAS, 2009), uma vez que, além de poderem se perder nos bancos de dados, com o avanço da tecnologia, os locais em que foram armazenados podem não ser mais acessíveis.

Trata-se da obsolescência de alguns meios analógicos, por não existirem mais profissionais capacitados em suas áreas originais e, simultaneamente, a sempre presente discussão acerca do solapamento da estética anterior (DIAS, 2009), tão presente na questão musical e dos filmes, e agora ganhando corpo nos jogos digitais. Existem no Brasil revistas dos anos 90 sendo reimpressas em papel – Revista *Old Gamer* (2022) - para comemorar os vinte, trinta ou mesmo quarenta anos de jogos que atualmente são considerados *cults* e clássicos pela comunidade de jogadores. Os patrimônios, mesmo digitais, tem valor intrínseco para as pessoas.

A partir dessa breve análise do Arquivo Nacional do Videogame (que, inclusive, contou com o apoio do Museu Nacional de Mídia britânico) questiona-se, no ponto seguinte, se há oposição entre os jogos digitais e os jogos analógicos. A constatação que se faz é que o campo dos jogos, visto de maneira unificada, tem mais desafios em comum e pontos de convergência do que se poderia imaginar inicialmente. É evidente que são mídias distintas e formas bastante diversas do fenômeno do jogar, todavia, ao serem analisados e percebidos juntos, ganham muito mais potência teórica e mesmo socioeconômica.

Na linha das teses levantadas para a construção do estado da arte introdutório o Capítulo 1 analisa, também, o fenômeno da gamificação e dos jogos sérios. A gamificação, entendida como a utilização de elementos dos jogos em atividades não diretamente associadas a eles – como, por exemplo, a inserção de placares e premiações em escolas, a fim de incentivar os alunos a perseguirem melhores notas – e os jogos sérios – voltados, principalmente, para educação de maneira mais formal e treinamentos variados – são as duas vertentes que fecham o círculo dos jogos. A partir de uma análise integrada e integrativa buscou-se uma padronização de nomenclatura e sedimentação de bases.

Discutiu-se a questão dos jogos analógicos, digitais e o fenômeno da gamificação para, ao final, propor uma unificação dos conceitos, pelo menos para os fins de análise propostos pela tese, nos jogos patrimoniais. Essa unificação não passará ilesa de críticas, mas, a sua distinção rígida pouco colabora para o objetivo de estudar a questão dos jogos patrimoniais de maneira integrada.

Optou-se por definir os jogos patrimoniais apenas no Capítulo 3 da tese, por dois motivos principais: primeiro por uma questão gamificada, de aguçar a curiosidade do leitor, de chamá-lo para o jogo; segundo, e mais importante, para convencê-lo da relevância dos jogos, em uma trilha de sentido: primeiro filosoficamente, depois trazendo experiências práticas do jogar contemporâneo, a partir dos jogos analógicos, digitais e processos gamificados, passando

por uma necessária conceituação jurídica, sendo avalista da área os tratados internacionais da própria UNESCO – para enfim, devidamente preparado, levá-lo a uma nova ideia.

Naturalmente, ao caracterizar os jogos patrimoniais depois de plenamente entendidos onde estão inseridos, qual sua relevância, quais são os campos com os quais dialoga, que disciplinas os perpassam e ultrapassam, onde encontram a sua validade teórica, prática e jurídica, fica muito menos penoso o aceite de sua existência. Todavia, em sede de Considerações Finais, que tem mais o fito de rememória do que de criação, cabe sua (re)caracterização antecipada, dividida em oito elementos básicos: a) baseiam suas estruturas em culturas reais (pretéritas ou contemporâneas); b) retiram suas inspirações materiais (*design* de produto) de patrimônios culturais / naturais mundialmente reconhecidos e protegidos (tais como os constantes nas listas temáticas da UNESCO); c) adaptam sua temática na História humana e/ou em suas lendas e folclore; d) copiam mecânicas e regras de jogos tradicionais e cotidianos; e) transformam esses elementos culturais em bens (sejam materiais ou imateriais) acabados e comercializáveis; f) passíveis de replicação industrial; g) inseridos no contexto da economia criativa; h) mantendo uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural.

O último ponto (h), não foi objeto detido de apreciação da tese, uma vez que emergiu apenas quando da experimentação prática dos jogos, na lista criada para análise aprofundada, constante no Capítulo 4. Aliás, é importante que se aponte o divisor de águas que foi o referido capítulo: ali constataram-se uma série de situações que mereceriam, certamente, aprofundamentos e aportes teóricos mais robustos. Porém, foram situações imprevistas e mesmo imprevisíveis, que se desconheciam quando da formulação original da proposta de pesquisa. A toda evidência que, uma vez colocada luz sobre a situação, não poderia mais ser desvista, tampouco seria honesto, do ponto de vista científico, a tentativa de esconder os achados, que vão na linha de baixa diversidade de gênero e o reforço de estereótipos eurocêntricos nos principais autores dos jogos patrimoniais. Dados da realidade previamente ocultos que, felizmente, emergiram na pesquisa de campo. Falar-se-á mais sobre eles e suas possíveis implicações na análise do Capítulo 4.

Dessa delimitação, cumpre frisar, emerge a explicação do porquê se optou por utilizar a nomenclatura “jogos patrimoniais” e não “jogos culturais”: todo jogo, por mais simples que seja – correr atrás de uma bola, empilhar pedras, pular uma linha demarcada na areia – será cultural. O jogo brota do ímpeto mais instintivo do ser humano de competição, de diversão. Não há como se falar em jogo e não se falar da cultura de onde ele proveio. Diferente é o vocábulo patrimonial: é aquele afeito não a uma cultura abstratamente considerada, mas sim a

um ponto específico dela no espaço e no tempo. Patrimonial é o jogo que advém de um aspecto definido e marcado de uma cultura: não existe o jogo espanhol, mas, certamente existe *El Grande*, baseado nas histórias de conquista das cavalarias; ou ainda *Alhambra*, o complexo palaciano da cidade de Granada. Ambos partem da mesma cultura, espanhola, ampla, quase indefinível. Mas, chegam em pontos bem distintos dela, criando produtos totalmente únicos. Afinou-se a definição para fugir abstração totalizante: se tudo é cultura, nada é cultura.

Na mesma gama de reflexões, Harari (2015) trouxe um aporte teórico importante, que servirá de ponte entre os jogos e a economia (Capítulo 1 com o Capítulos 3), uma vez que dentro dos próprios jogos, a questão econômica ganha corpo. Para ele, os jogos tradicionais assumiam um contexto econômico estático. Uma partida de xadrez inicia com dezesseis peças para cada jogador e esse número não aumenta no decorrer da partida. As peças não podem ser compradas, ampliadas, melhoradas ou customizadas. Por isso, os jogadores de xadrez não cogitavam a noção de investimento ou ampliação. Em contraste, os jogos atuais trabalham continuamente com investimento e crescimento. Mesmo jogos baseados em culturas antigas trazem em seus elementos constitutivos e mecânicos os conceitos de desenvolvimento. Uma partida de *Catan* tem início somente com duas vilas e duas estradas por jogador, levando a uma dominação inicial de pouco mais de cinco áreas. Todavia, de início, o objetivo para a vitória é o crescimento produtivo: mais estradas, mais vilas, ampliação destas em cidades, compra de cartas de desenvolvimento, estabelecimento de cavalarias e monopólio de recursos.

As implicações desse raciocínio são poderosas: no início, os jogos eram somente sobre a disputa direta com o adversário. Na contemporaneidade, outros elementos mais complexos passam a fazer parte do panorama: economia, desenvolvimento, gerenciamento de recursos, reposições, trocas, blefes, interação constante com os demais membros da partida. Em uma partida de *Catan*, continuando no exemplo, dado o seu aspecto social – é possível transacionar com outros jogadores – e randômico – não se sabe de antemão qual a próxima carta de desenvolvimento disponível – não é possível fazer o mesmo cálculo. Os jogos passam a se assemelhar cada vez mais a realidade: resultados podem ser previstos, mas, não afirmados. Esse elemento ajuda a explicar a sua longevidade e atratividade para as novas gerações.

Ainda retecendo a costura entre os capítulos propostos e a maneira de sua divisão, esse viés econômico e de dominação dos jogos, espraiam-se para o mundo do Direito, que é estudado de maneira mais detida no Capítulo 2. Os seres humanos conseguem distender seus limites físicos de crescimento de maneira significativamente maior – ainda que não infinitamente, nem sem danos consideráveis para si e para o planeta - pois possuem conhecimentos e informações que permitem a descoberta de novos materiais, processos e fontes de energia. Essa é a lógica

da economia da informação em rede (CASTELLS, 2015) e, como uma de suas pontas, a economia criativa, que pôde semear as bases para o desenvolvimento de uma indústria / classe criativa (FLORIDA, 2012) dentro do Brasil, a partir do diálogo com os jogos patrimoniais e com estratégias de financiamento estatal (legalmente regulado) e privado, especialmente os coletivos, no segundo caso.

O termo adrede empregado – caracterizar – aponta até onde pretendeu chegar à tese: não se trata de definição precisa e imutável da linha que pretende dizer onde iniciam e onde findam os jogos patrimoniais. A tarefa, no atual estágio do desenvolvimento das pesquisas e pela transformação que os jogos têm sofrido no contexto da virtualização e das novas utilizações que se lhes tem empregado na contemporaneidade, seria, de todo modo, temporária. Definir-se-ia para, no momento seguinte, precisar apontar exceções. Ou incluir formas de jogar sequer inventadas, como, apenas a título de exemplo, parece ser o caso dos jogos a serem experimentados nos metaversos. Que, por mais paradoxal que pareça, numa primeira análise, são eles mesmo jogos – simulacros da realidade (BAUDRILLARD, 2000), jogos jogados dentro de jogos, como discutido no Capítulo 1.

Os metaversos (DIONISIO, BURNS III E GILBERT, 2013) não são ideias essencialmente novas, sendo ambientes virtuais altamente imersivos, coletivos e hiper-realistas. Desde os primórdios da internet já se cogitava a sua criação: não era uma questão de se seriam criados, mas sim de quando. A tecnologia de transferência de dados 5G e os atuais processadores (além do notável avanço dos óculos e displays 3D) permitiram, finalmente, protótipos muito avançados, que ganharam notoriedade durante a pandemia. Carregam consigo muitas das características dos jogos: uma ambientação determinada, segura e apartada da realidade; tem o condão de juntar, em um mesmo espaço, diversas pessoas; simulam / treinam habilidades. Tanto é que, em suas primeiras formas, foram pensadas e projetadas para jogos e por jogadores, como é o caso, analisado também no Capítulo 1, dos MMORPGs. Eles são, apenas, a mais nova fronteira dos jogos. Não a primeira, tampouco a última.

Parece claro, da narrativa, que a cultura digital permeou a tese, desde seus capítulos iniciais. Falar de jogos, na contemporaneidade, é falar de tecnologia. Entretanto, foi mais uma escolha consciente – ainda que difícil – deixar essa discussão como apenas um tópico do Capítulo 2. A tese nunca teve o objetivo de ser um tratado sobre os mais modernos jogos digitais, nem sobre como os meios de comunicação em massa por vídeo alteraram uma parcela significativa do jogar. Ao revés, buscou mostrar que em última análise não é onde se joga que define o jogo, sua potência e experiência. É como se olha para o momento do jogar que interessa: o estado de fluxo, as emergências, o imagético, aparece tanto no jogo *offline*, no

tabuleiro, tanto quanto na caçada espacial tridimensional *online* mais realista. Por isso defende-se que jogos, sejam digitais, sejam analógicos, devem ser vistos da mesma forma, pois ambos têm igual potência imersivo e patrimonial.

Não se quer, com isso, desprezar as pesquisas sobre cultura digital, especialmente as voltadas para o campo do patrimônio cultural: elas são indispensáveis se realmente se quiser compreender o novo milênio e para onde caminha a humanidade. Gere (2008) escreve um tratado sobre a questão, arrimado na Era da Informação de Castells (2009). As mudanças culturais foram tão significativas nas últimas duas décadas que seu estudo pode ser paralisante. Buscar imaginar a forma como os jogos são consumidos hoje e como o serão no futuro próximo é imperioso. Só não foi o recorte aqui proposto. A fim de superar a paralisia ante um *corpus* que seria infundável, admite-se a existência da problemática, mas, dela passa ao largo. A transversalidade com o tema é notável, todavia, renderia uma tese de igual monta, nos mesmos termos, para analisar, um a um, como aqui foi feito, os jogos patrimoniais totalmente digitais. Deixa-se, propositalmente, a porta aberta: se aqui encontrou-se quase uma centena de jogos patrimoniais de tabuleiro, seus exemplos digitais vêm aos milhares. E merecem estudos detidos e dedicados.

A tese se propôs - a partir da proposta de Sax (2016) - a rever o analógico: o jogo de tabuleiro, o tridimensional manual, que se pode, sem outros aparatos, ver, tocar e jogar. O pulo para a virtualização pode ser feito rapidamente, tanto que, como se constatou, uma parcela expressiva dos jogos tem hoje duas versões: uma em papel, madeira e plástico e outra pixels. Ambas são o jogo, com as mesmas mecânicas e as mesmas interações. Como se viu no Capítulo 3, sobre a economia criativa, até mesmo alguns orçamentos são os mesmos: financiamentos coletivos recentes já previram versão analógica e digital ou foram feitos para transformar o analógico em digital ou o digital em analógico. Foi o caso esmiuçado de *The Witcher*: parte-se do livro em papel para a transformação tridimensional e, ato contínuo, retornar-se ao palpável, com a utilização dos ricos modelos pixelados em estatuetas de plástico e grandes réplicas de mapas no tabuleiro.

O Capítulo 2 inicia apresentando as lentes da análise econômica do Direito e suas possibilidades de interação com o campo do Patrimônio, especialmente úteis na leitura da economia criativa e seus dados. A lógica proposta para a utilização da AED é a constatação do poder institucional promotor das mudanças: os jogos patrimoniais poderão ser utilizados como forma de se alcançar o desenvolvimento socioeconômico, um dos tripés de análise de sustentabilidade, se estiverem costurados nos ordenamentos jurídicos e nos planos econômicos

e sociais da UNESCO e, posteriormente, sendo implementados via a legislação interna dos países.

Realizou-se um jogo jurídico-normativo-patrimonial no centro do Capítulo 2, para conseguir construir as noções de alguns conceitos importantes para a tese, como cultura, desenvolvimento, sustentabilidade e a busca por perenização dos patrimônios, de modo a se construírem pontes entre as presentes e as futuras gerações, sem abandonar a memória e a identidade das passadas. O jogo caminha entre os Capítulos 2 e 3, por meio da legislação internacional da UNESCO e seus reflexos na formação da comunidade internacional e suas visões sobre o patrimônio cultural e sua preservação, espraçando no ordenamento jurídico brasileiro interno, que terá as suas próprias leis e formas de lidar com o Patrimônio a montante e a jusante com os jogos.

Analizou-se, de maneira inovadora, os principais tratados internacionais patrimoniais, no intuito de se buscar a existência da proteção prévia aos jogos e/ou a possibilidade de sua construção derivada com os instrumentos existentes. Nesse desiderato foram elencados os seguintes dispositivos legais internacionais, cronologicamente avaliados e ordenados: a Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural (1972); as Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular (1989); a Declaração sobre as Responsabilidades das Gerações Presentes em Relação às Gerações Futuras (1997); a Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural (2001); a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial (2003); a Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais (2005); os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (2000) e Sustentável (2015).

Na sequência, migrando do regramento internacional para o nacional, a fim de ligar os pontos entre os capítulos 2 e 3, analisou-se a legislação interna brasileira a partir da Constituição de 1988 e a PEC 51 (de 2017) e suas implicações no estabelecimento do Plano Nacional de Cultura, efetivado em 2010. Dessa extensa análise normativa, pôde-se, solidamente, continuar a construção e caracterização dos jogos patrimoniais. A proposta, interdisciplinar e multinormativa, foi de ampliar ao máximo a visão que se tem da cultura, pois os jogos patrimoniais repousam, justamente, nessa atualização multifacetada de seus conceitos, que advém de ambos os planos (interno e externo, em lei dura e em lei branda).

Superadas as questões teóricas e jus filosóficas que acompanham o tema dos jogos patrimoniais, o Capítulo 3 se deteve em uma estruturação econômica para possibilitar, no derradeiro Capítulo 4, uma análise de cunho experimental e experiencial da temática. Analisaram-se as possibilidades latentes dos jogos patrimoniais de impulsionarem e serem

impulsionados pela economia criativa – braço da ciência econômica que dialoga com o campo da cultura e do desenvolvimento cultural, especialmente do cinema, da música, dos livros e dos jogos.

Como proposto e realizado nos Capítulos 2 e 3, nos Capítulos 3 e 4 realizou-se uma análise dual dos mercados global e brasileiro de jogos, partindo de uma visão unificada do conceito. Salienta-se que, apesar das estruturas dúplices de cada capítulo, que podem fazer crer, em uma primeira leitura, em contrastes separadores, a intenção e os resultados alcançados sempre caminharam na integração dos conceitos e em uma visão holista dos complexos fenômenos analisados. Fraciona-se a realidade para poder compreendê-la com mais inteireza, sem perder de vista os preceitos de que o todo é sempre mais do que a soma de suas partes (LOVELOCK, 2016) e que as emergências nos sistemas complexos é que dão sentido à análise.

Os Capítulos 3 e especialmente 4 tem esse condão mais integrativo, de devolver vida ao jogo previamente desmontado. A tese, frisa-se, foi toda construída sobre a lógica do jogar: os jogos de tabuleiro vêm, completamente separados, muitas vezes até com barreiras físicas entre seus componentes. É a partir do manual e das suas explicações de *setup* (montagem, em português, mas, com tradução também de colocar algo de pé) que se constrói o bem apto para a interação humana. Somente a partir do instante em que os jogadores assumem seus lugares em volta da mesa é que a vida, o círculo mágico, o *flow*, a experiência, passa a existir no processo. A tese segue a mesma lógica: os primeiros três capítulos são apenas a montagem, o ato de aprender a jogar. O jogo, em si, de maneira orgânica, somente emerge ao final, depois de compreendidas as regras e o novo espaço que ele delimita.

O elo entre os últimos capítulos se dá primeiro com a economia criativa e, de maneira ainda mais clara, a partir da análise das plataformas de financiamento coletivo mais utilizadas nos projetos de jogos: a *Kickstarter* (EUA) e a *Catarse* (Brasil). Nesse ponto, são analisados três jogos bastante distintos que foram financiados com robusto sucesso na plataforma brasileira: *Tormenta*, o único de propriedade intelectual genuinamente brasileira; *Kemet*, jogo de tabuleiro de temática egípcia de renome internacional, traduzido e adaptado para o mercado brasileiro; e *The Witcher*, caso completo do fenômeno trans e multimídia, de livro para jogo digital e depois deste para tabuleiro. Essa análise tripla traz força a linha argumentativa das fronteiras borradas entre os jogos digitais e analógicos e - em reflexões finais se permite o salto - entre as mídias pelas quais se usufruem os patrimônios.

Hoje não é impossível falar em um fenômeno trans mídia e transcultural, advindos da mesma fonte patrimonial. Esse ensaio foi tentado por Arnaut et al (2011), no Brasil, no projeto Era Trans mídia. O tema emerge de maneira colateral na tese, por isso não se pôde dar a ele o

devido tratamento teórico, necessário para se realizarem asserções mais categóricas sobre sua possibilidade de diálogo e fomento da questão dos jogos patrimoniais. Fica, entretanto, o devido registro, pode ser uma área de contribuição recíproca para os jogos. A questão, deve-se frisar, não é desconhecida dos estudos de semiótica cultural e foi analisada no Brasil a partir das novelas, seriados e as narrativas daí decorrentes (MITTERMAYER, 2017).

A tese, em diversos momentos, esbarrou no importante arcabouço de estudos de semiótica (PIERCE, 2010) e estética (SCHILLER, 2002), todavia, como adrede discutido, teve que optar por seguir no trinômio inicialmente proposto, de analisar a problemática a partir da ótica patrimonial-jurídico-econômica. Por isso, furtou-se de intentar mais um contato de campos que ainda não dialogam em profundidade, pois poderia cair na superficialidade de uma análise açodada.

A questão da estética nos e dos jogos, inclusive patrimoniais, foi tema subjacente nos seus elementos de caracterização. Realizaram-se apontamentos estéticos em vários momentos – estilo de arte, forma de embalagem, moldagem do conteúdo interno. Apesar de ter se valido das noções básicas dos campos estético e semiótico, estudos mais densos se fazem necessários sobre esse imbricamento. É possível pensar numa outra versão da tese a partir da releitura do *corpus* de jogos pesquisados, valendo-se de seus elementos estéticos e da sua função narrativa. Ambos os campos podem, certamente, contribuir para a sedimentação, teórica e prática, do campo dos jogos patrimoniais.

A premissa metodológica empregada foi de levantar questionamentos e colocar temas de áreas cinzentas sob a luz, para permitir que os pesquisadores futuros se debrucem sobre eles e ajudem a espanar o pó do tempo que permaneceram ocultas. Tem a tese seu objetivo cumprido se ao final da leitura o leitor-jogador sentir-se inquieto e aceitar o convite para retirar a caixa do armário, sentar-se à mesa e iniciar uma nova partida com os elementos aqui delineados. Será, com toda a certeza, um jogo muito diferente do que foi aqui proposto, dado o caráter exploratório da pesquisa.

Na linha das lacunas identificadas, a questão da propriedade intelectual dos jogos é mais um dos temas que, devido ao recorte epistemológico escolhido para a confecção da tese, teve que ser deixado de lado. Ainda assim, suas implicações e registros são importantes, uma vez que é muito razoável o questionamento de quem são os verdadeiros titulares dos jogos patrimoniais, uma vez que, como apontado, eles partem de patrimônios protegidos e muitas vezes de caráter coletivos ou difusos. Pensando em um jogo como Clãs da Caledônia, que aborda a questão do desenvolvimento escocês a partir da expansão do comércio do whiskey, como delimitar, exatamente, os detentores do patrimônio em questão? Seriam os moradores da

região produtora? As casas de whiskey e as famílias representadas nas cartas? Ou seriam todos os habitantes da Escócia ou mesmo do Reino Unido? Isso desconsiderando a duplamente problemática questão de qual patrimônio foi realmente utilizado no jogo e que tipo de proteção possui. Afinal pode-se pensar não apenas no bem material em si – whiskey – mas também nas montanhas escocesas, em seu território marítimo, geografia e clima, costumes, indumentárias etc. A ideia por trás de caracterizar os jogos patrimoniais é de apontar, ao menos, um norte a ser seguido na análise, a fim de não cair na abstração paralisadora, tantas vezes combatida na tese. Mais vale uma caracterização aberta e em construção, do que simplesmente furtar-se de um problema real que merece mais atenção.

O campo da propriedade intelectual e sua dupla forma de proteção material e imaterial é vasto tanto na legislação interna brasileira - a partir das diretrizes do INPI e das leis de propriedade industrial e intelectual de software e todas as suas ramificações e atualizações, ocorridas, principalmente, a partir do final dos anos 90 – quanto internacionalmente – advindas da OMPI e seus grupos de trabalho e estudo e, especificamente no campo patrimonial, nos dispositivos internacionais da UNESCO.

Os jogos, *prima facie*, enquadram-se na delimitação de propriedade e titularidade tanto na vertente material (o jogo de tabuleiro em si, passível de replicação industrial *ad infinitum*), quanto imaterial, não apenas na forma de *software*, mas, de maneira mais incisiva, nas proteções conferidas a elementos que transcendem o suporte do bem. Um jogo de tabuleiro não se esgota na caixinha que o comporta, tampouco em sua estrutura mecânica: a partir do jogar em si, transforma-se em um bem complexo, de princípio material, mas, imaterial no que tem de mais único, que é a experiência criada para e partir de seus jogadores.

A mesma constatação vale para os jogos digitais: é o ato de jogar, de colocar os óculos de realidade virtual ou segurar o controle, que transportam o jogador para a experiência que os desenvolvedores criaram. Do contrário, enquanto bens estáticos, os jogos não têm qualquer potência. Esta cria-se a partir da interação – que, em regra, é coletiva. Desse modo, seu viés de proteção e titularidade, precisará ser novamente refletido, a fim de evitarem-se simplificações apressadas de artefatos complexos. Nesse aspecto, os estudos sobre a economia criativa têm muito a acrescentar nas discussões, justamente por já partirem do pressuposto que bens culturais - dos quais os jogos patrimoniais são apenas pequena parcela - não se comportam da mesma forma do que bens apenas pensados para a venda em massa, desenvolvidos para resolver um problema da vida. Os bens culturais, para além dessa característica utilitária, são criados para resolver questões de vida. Logo, a proteção que merece uma colher – que, certamente, resolve

com perfeição a dificuldade de comer um prato de sopa – é naturalmente distinta de um jogo que tem como base a experimentação de uma outra época ou cultura.

Nas considerações derradeiras do Capítulo 3, o Autor expõe sobre sua própria experiência com o mercado de jogos ao descrever uma tentativa (frustrada) de importação e nacionalização de um jogo patrimonial intitulado “Mediterrâneo”. Apesar de não ter rendido frutos, a experiência prática ajuda a entender o ponto anterior, sobre a relevância da propriedade intelectual nos segmentos de economia criativa. Percebeu-se, a partir da análise dos custos de importação reais que, apesar de se estarem negociando grandes e pesadas caixas de papelão, os maiores custos envolvidos (60%) adviriam do pagamento pela utilização da propriedade intelectual do jogo.

Expandindo-se o caso para uma operação concreta, ao se pensar em um jogo que esteja na prateleira por R\$500 ao consumidor final, apenas R\$200 serão destinados a pagar pelos seus custos de produção material. O volume maior retornará para seus autores e editores por terem, a partir do intelecto, desenvolvido uma experiência patrimonial que encontrou demanda no mercado de jogos. Essa simples constatação corrobora com todo o discurso trazido pelos defensores da possibilidade da utilização da economia criativa para promover o desenvolvimento e explica o porquê de marcas renomadas, na maioria das vezes, terem valor de mercado superior às empresas que efetivamente industrializam os seus bens, como é o caso da disparidade de valor entre a Apple (idealizadora do iPhone) e a Foxconn (sua industrializadora).

A contemporaneidade tem experimentado essa transição de uma economia de mercado fabril para uma economia onde o intelecto e a criação de experiências têm tido igual ou maior valor. Por esse motivo as pesquisas em economia do patrimônio e propriedade intelectual, especialmente nas suas áreas mais problemáticas, como das titularidades difusas, são cada vez mais relevantes. Os bens culturais hoje são, via de regra, produzidos por centenas e centenas de pessoas. Indeterminados, a princípio, mas tão titulares da produção final quanto os atores principais ou as empresas executoras. Mais problemática é a questão levantada acerca dos jogos patrimoniais baseados nos povos tradicionais: será que apenas seus designers devem figurar nas embalagens finais? Como ficam todos os séculos de desenvolvimento e aperfeiçoamento cultural, que tornaram o produto possível? Quantas gerações e indivíduos deveriam ser considerados nessa autoria?

Um país que não investe na área da criatividade - tanto na produção criativa propriamente dita, quanto no estudo de sua defesa jurídica e caminhos de fomento e implementação - certamente ficará para trás no desenvolvimento e aproveitamento econômico

de seus patrimônios, como demonstram Boccella e Salerno (2016), ao afirmarem que as indústrias culturais e criativas são, atualmente, fatores decisivos de crescimento econômico e desenvolvimento regional, pois os seus requisitos são, na maior parte, apenas o capital humano do qual os projetos derivam.

Streimikienė e Kačerauskas (2020, p. 1), arrimados em pesquisas empírica realizadas nos países bálticos (Estônia, Letônia e Lituânia) – que devem ser lidas com alguma cautela dadas as diferenças socioculturais existentes e a relativa escassez de dados comparáveis sobre o setor criativo, mas, parecem apontar caminhos promissores - constataram que a economia criativa “é um dos setores em desenvolvimento mais rápidos da economia global, proporcionando crescimento de renda, novos empregos e ganhos de exportação. Além dos benefícios econômicos que fluem das indústrias cultural e criativa”, podem contribuir, positivamente, para um desenvolvimento urbano mais sustentável e o avanço da Agenda 2030 da ONU, discutida no Capítulo 2 (ODS).

O mesmo estudo assinalou que a promoção de diálogos com a sociedade civil e a criação de *hubs* criativos, baseados em uma cidade-polo ou macrorregiões com afinidade temática, podem auxiliar nesse processo, uma vez que o objetivo final é o de “aumentar a visibilidade e a defesa da economia da cultura e melhorar o ambiente regulatório para a economia criativa, levando em conta as revisões dos direitos de Propriedade Intelectual” (STREIMIKIENĖ E KAČERAUSKAS, 2020, p. 8).

A mudança de mentalidade do desenvolvimento a partir das ideias e não da produção massiva de bens – sem desprezar, logicamente, a necessária produção industrial material, que fornece os suportes para o desenvolvimento das indústrias criativas, como computadores, tablets e celulares, além dos notáveis avanços das indústrias plásticas e reciclagem de componentes, como é o caso do isopor (SCHMIDT E EFING, 2015) – certamente acarretará um necessário (re)investimento e (re)valorização do ser humano, pois ele é o verdadeiro promotor do desenvolvimento. Desenvolve-se a partir de e com o investimento e posterior colheita do capital humano (BECKER, 2009). Teses são construídas e jogos jogados, em última análise, para o aprimoramento das condições de vida e potencialidades dos seres humanos e todas as áreas que possam contribuir para tanto, ainda que de maneira marginal, merecem estudos mais detidos. Os jogos patrimoniais são uma ínfima peça em meio a esse complexo jogo-sistema que é o desenvolvimento econômico-sociocultural, includente, sustentável e sustentado, que tanto se almeja (SACHS, 2004).

O Capítulo 4, que encerra o quadrilátero estrutural da tese traz, quiçá, seu ponto único e diferenciador: uma extensa pesquisa de campo realizada com os jogos patrimoniais. Desde

seu início, a tese busca desenvolver as características que tornam os jogos patrimoniais um ente singular dentro do campo dos jogos. Primeiro de maneira filosófica, depois histórico-cultural, passando pelos seus reflexos jurídico-econômicos, para chegar no plano concreto: na experimentação dos jogos patrimoniais. O início do capítulo, baseado nesse arcabouço teórico construído nos primeiros três capítulos, arquiteta um inventário dos jogos patrimoniais lançados no Brasil, em língua portuguesa, até o mês de março de 2021, em ordem cronológica, dentro de uma subdivisão por aspectos culturais. O marco temporal vai de 1992 (ano do lançamento do primeiro jogo considerado patrimonial no Brasil) até 2021, compreendendo praticamente 30 anos, com enfoque na questão patrimonial e em jogos, excluindo-se os não-patrimoniais; os digitais – patrimoniais ou não; e os patrimoniais que não sejam de tabuleiro. Em síntese, o corpo de análise foi dos jogos patrimoniais de tabuleiro.

O recorte escolhido, intencional e fundamentado, tem, como contrapartida, a nítida vantagem de permitir a descrição pormenorizada dos jogos selecionados, chegando-se assim ao seu viés qualitativo – que jogos são esses, que levam o título de patrimonial? O que os faz diferente dos demais jogos? Apesar de sabido que não se poderá depreender da restritíssima pesquisa de campo realizada uma validade universal para os resultados obtidos, a interação dinâmica entre os diversos jogos analisados, seu local de criação, o contexto de seus autores, as vendas ou não dentro do território brasileiro, a maneira como as culturas são representadas (ou invisibilizadas) e a possibilidade de retroalimentação de dados certamente contribuirão para uma aferição ímpar das variáveis postas pelo problema a fim de construir uma teoria mais local, como é o caso dos jogos patrimoniais.

As inserções de cada jogo foram divididas em nove partes: a) Nome do jogo; b) Ano de lançamento / reimplementação; c) Número de coleções; d) Autores; e) Editora no Brasil; f) Prêmios recebidos e/ou indicados; g) Posição no ranking mundial da Board Game Geek - BGG; h) Valor de mercado médio, em reais; i) Breve descrição do jogo, baseado em suas informações públicas (caixas e manuais), esmiuçando a sua vertente patrimonial.

Por fim, os jogos foram subdivididos em 9 grandes áreas temáticas patrimonial-histórico-geográficas: a) jogos baseados em períodos históricos delimitados; b) jogos baseados na cultura e desenvolvimento histórico da América do Sul, Central e Caribe; c) jogos baseados na corrida do ouro norte-americana; d) jogos baseados na cultura greco-romana; e) jogos baseados na cultura nórdico-escandinava; f) jogos baseados na cultura egípcia e babilônica; g) jogos baseados na cultura indiana; h) jogos baseados em regiões, lugares e cidades icônicas; i) jogos baseados em personalidades e histórias famosas; e j) jogos baseados na cultura brasileira.

Seguindo essa metodologia, catalogaram-se 86 jogos patrimoniais, lançados no mercado brasileiro, desde o início dos anos 90. Todos os jogos foram efetivamente jogados pelo Autor, que pôde experimentar, através de uma ativa pesquisa participativa, seu conteúdo patrimonial: desde os detalhes de caixas, manuais e componentes, passando pelas suas mecânicas constitutivas. Criou-se, ao final do experimento, a mais ampla descrição de jogos de tabuleiro patrimoniais existente dentro do estado da arte preliminarmente avaliado, que poderá servir como base para pesquisas teóricas futuras sobre os jogos e para a própria indústria cultural de jogos brasileira, dado o detalhamento da análise realizada e a metodologia empregada, pois pela primeira vez houve uma compilação de todo um segmento de jogos lançados no Brasil.

Não havia, até esse momento, de maneira estruturada, um mapa claro dos principais jogos de tabuleiro, do número de coleções em que estes se fazem presentes, do custo / valor médio de mercado dos produtos, tampouco do efeito raridade sobre seus preços. Esse ponto, aliás, apesar de não detidamente explorado no Capítulo 4, é relevante para o entendimento dos jogos patrimoniais como Patrimônios, em sentido estrito, pois funcionam, em grande medida, como o mercado de arte, analisado por De Marchi e Miegroet (2006) com uma abordagem histórica de seu funcionamento e David, Oosterlinck e Szafarz (2013) em uma perspectiva econômica e contemporânea, sobre as dificuldades de obtenção de informação confiável para precificação de obras.

Houve um pesquisador participante, que contribuiu para o aprofundamento da temática e, em igual medida, impregnou partes do trabalho com seu olhar pessoal. É um risco que se aceitou correr, pois permitiu uma visão que é, possivelmente, única no campo: um pesquisador do campo do Patrimônio que como jogador desde tenra idade e dono de loja de jogos, teve acesso irrestrito a todos os bens materiais necessários para desenvolver a pesquisa. Se for contabilizado apenas os títulos efetivamente jogados, muitos fora de catálogo e raros, em um valor médio de R\$349,90, o custo da tese, para a pesquisa de campo, teria sido de mais de R\$30.000,00. Na atual situação socioeconômica brasileira e com as fontes de fomento à pesquisa cada vez mais escassos, com elevado grau de certeza, não fosse essa combinação, seria impossível obter financiamento público ou privado para a empreitada. O que, definitivamente, seria um prejuízo para as pesquisas de jogos de tabuleiro e para a compreensão do mercado nacional de jogos como um todo.

O objetivo da tese foi, desde o seu nascedouro, para além da defesa e publicação interna no Programa de Doutorado em Patrimônio Cultural e Sociedades da UNIVILLE, a sua transformação em livro, apto a servir como um manual para os estudiosos e curiosos do campo dos jogos. Espera-se, inclusive, o fracionamento de seu último capítulo em um mapa temático,

a ser distribuído para as editoras e autores nacionais, de modo a permitir, para todos, uma compreensão mais detalhada do ocorrido no mercado nacional de jogos nas últimas décadas.

Constatou-se, a partir da pesquisa de campo e do banco de dados da Ludopedia, que dos 200 jogos mais comprados e jogados no Brasil 75 deles são patrimoniais – o correspondente a 37,5%, um percentual muito significativo. Adicionalmente, os jogos patrimoniais compõem a metade dos dez jogos mais presentes em todas as coleções brasileiras. Essa informação reforça a importância do tema, pois se pode ver que o fator patrimonial tem uma correlação expressiva com o fato do jogo ter sido efetivamente experimentado (comprado / jogado) por um jogador.

Não existem compilações abrangentes e seguras do real tamanho do mercado brasileiro de jogos de mesa, sendo os dados de difícil acesso, uma vez que as editoras – até por uma questão do fator escassez de alguns jogos lançados que alcançam vultosas cifras em sites de leilões – não divulgam abertamente o número de unidades importadas e/ou produzidas, tão pouco a quantidade efetivamente vendida. A tese, assim, valeu-se de mensurações indiretas e auxiliou a desbravar um pouco mais o mercado nacional que, certamente, carece de pesquisas mais aprofundadas sobre o tema. Espera-se conseguir sensibilizar os maiores *players* nacionais – editoras e importadoras – para que entendam a relevância da divulgação, compilação e análise de dados, a fim de evitar que mais interessados caiam na situação encontrada na importação do jogo “Mediterrâneo”.

Do último capítulo emergem, ademais, duas situações não devidamente endereçadas ou analisadas com a profundidade que mereceriam, uma vez que surgiram apenas na derradeira pesquisa de campo proposta: a sub-representação das mulheres como autoras de jogos patrimoniais e a réplica, no campo dos jogos, do cenário cultural predominantemente eurocêntrico, branco e masculino. A situação não é nova nas pesquisas de gênero e patrimônio, como bem delineado nas pesquisas de Rosa (2022) – mais voltada para o campo da educação – e Fraga (2020) – pela ótica decolonial e não-hegemônica dos patrimônios.

Os dados encontrados na pesquisa de campo não deixam margem para uma interpretação positiva em relação a essa questão: apenas uma única autora, brasileira, aparece na lista dos jogos patrimoniais estudados, o que redundava em, praticamente, apenas 1% de participação feminina. Os demais autores são todos homens, com significativa parcela de europeus, especialmente alemães (25% do total). Claro que as mulheres aparecem em maior número quando se analisa o time completo de desenvolvimento e alguns jogos pontuais não-patrimoniais, todavia, o fato de não estarem no topo da cadeia produtiva as coloca em situação desvantajosa. Essa sub-representação feminina é agravada quando contrastada com o número

de jogadoras mulheres, que tem paridade, ou, em alguns casos, até mesmo superioridade em relação aos homens (como nos jogos *mobile* estudados no Capítulo 3).

Em relação ao espelhamento eurocêntrico, este pode ser inferido a partir do dado de que cinco autores principais, todos europeus, são responsáveis por 32% de todos os jogos patrimoniais analisados. A questão decolonial apontada por Fraga (2020), ganha especial ênfase ao se analisar a quantidade de jogos livremente inspirados nos povos e culturas tradicionais, que não foram chamados para participar de sua concepção. São representados e lembrados nos jogos, evidentemente, todavia, tiveram seu poder de fala absolutamente tolhido. Poderiam ter sido acolhidos e ouvidos, de modo a construir-se um produto verdadeiramente pluri e intercultural e não apenas uma representação sob a ótica nortista.

Tudo indica que mesmo em um polo de vanguarda, como é o caso da economia criativa e seus bens e experiências derivados, ainda são encontrados resquícios dessa construção colonial-masculina que carece de uma pluralidade de vozes e luzes para, finalmente, poder ser superada. Certamente a ampliação do número de jogadoras em todo o mundo e o fato de, ao menos no Brasil, no que tange as pesquisas relativas aos jogos digitais, o nome mais relevante ser de uma professora (Santaella), indicam um caminho mais plural para as próximas gerações e a gradual e necessária supressão desses vales de representatividade.

Vale rememorar aqui, *ipsis literis*, o viés mais otimista encontrado nas pesquisas do Capítulo 4:

Apesar da concentração dos jogos patrimoniais em poucos autores, é bastante amplo o eixo temático dos jogos, que vão desde a utilização de cidades mundialmente famosas, como Paris; passando por períodos históricos específicos, como a Guerra Fria e o reinado de Gengis Khan; culturas específicas (indiana, greco-romana, toscana etc.); chegando a povos tradicionais ameríndios. O ponto de partida inicial pode, efetivamente, dar-se sob a ótica masculina, branca e eurocentrista, todavia, o ponto de chegada parece apontar para um cenário cultural mais plural, especialmente nos anos recentes, com a explosão de lançamentos patrimoniais e a entrada de produtoras fora do eixo Alemanha/Estados Unidos no cenário, como é o caso das editoras brasileiras Devir Livraria e Meeple BR Jogos, que tiveram importantes lançamentos traduzidos para várias línguas e destaque em feiras internacionais, como foi o caso, respectivamente, de *The Red Cathedral* e *Brazil: Imperial* (SCHMIDT, 2022).

Não é o lugar de fala do Autor o aprofundamento do tema, nem tem a vivência necessária para a plena compreensão da magnitude das discussões suscitadas pelos pontos anteriores, contudo, certamente cabe a tese não apenas o registro, mas também a ênfase no rechaço da situação encontrada: a replicação patriarcal-eurocêntrica-dominadora no campo dos jogos patrimoniais – dos jogos, em sentido amplo - merece ser combatida, desde o início de sua

caracterização, a fim de que se possa construir um ambiente mais plural e representativo, que é, em última análise, o que se verdadeiramente almeja com a problemática levantada.

Esses pontos – e a tese como um todo – merecem ser lidos por meio da potência dos jogos como formadores de pontes entre as passadas e futuras gerações e, de igual medida, entre os diferentes povos e históricos das presentes. Nessa linha, o legado que se quer deixar aqui é um de diálogo, de abertura, de início do desbravamento. Não de certezas, de fechamentos e de chegadas. Entre o rolar dos dados para determinar o primeiro jogador – ou o apertar do botão de início, em seu ambiente digital – e a movimentação da última peça, o desfecho do último combo, a solução do último enigma, cabe um jogo inteiro. Jogo esse que replica a vida, em sua intensidade e em seu estranhamento; em suas possibilidades e seus desafios. Buscou-se aqui discutir a maneira como os jogos, ao final patrimoniais, podem trazer algo de fresco para as leituras patrimoniais. Como, através de seu específico modo de enxergar os patrimônios e suas discontinuidades, podem colocar lentes, pixels e jogadas que até então não se percebiam.

Os jogos podem ser lidos / vividos / experienciados de diversas maneiras: como círculo mágico; como facilitadores de socialização e cooperação; como e em dimensão comunitária; como lazer e diversão; como estado de fluxo; como tanto se falou, ponte entre as presentes e futuras gerações. Os jogos patrimoniais são isso e mais: pedaços de um determinado patrimônio, empacotado, encaixotado, preservado e vivo. O desejo é que possam também ser lidos como uma possibilidade de desenvolvimento, algo que a economia criativa está apenas Tateando. O desenvolvimento a partir dos jogos: de sua produção, comercialização e utilização, em uma cadeia de retroalimentação.

Quem joga sempre aprende algo: sobre si e sobre o outro. Jogar com alguém é aceitar o outro jogador como igual, em viés de cooperação ou superação, pouco importa. Aceitar o convite ao círculo é permitir (se) conhecer e ser conhecido. É colocar, como Alexei Ivánovitch, toda a vida em jogo. Sua história termina *pari passu* com a tese, em forma de entrega, de eterno retorno, não de fechamento:

Saio então do cassino, e percebo que no bolso do meu colete se mexe ainda um florim. “Ah, então tenho com que jantar!” – pensei, mas, percorrendo uns cem passos, mudei de ideia e voltei. Coloquei aquele florim no manque; e, realmente, sentimos algo de peculiar nessa sensação, amigos, e sem saber o que vamos comer nesse dia, apostamos o último florim, o último dos últimos, o derradeiro! Ganhei e, vinte minutos depois, saí do cassino com cento e setenta florins no bolso. Eis uma realidade! Eis o que pode significar, às vezes, o derradeiro florim! E o que aconteceria, se eu naquele momento tivesse perdido a confiança, se não me atrevesse a decidir-me?... Amanhã, amanhã tudo estará terminado! (DOSTOIÉVSKI, 2011, p. 215)

REFERÊNCIAS

Livros, artigos e periódicos

ADLER, Mortimer J; VAN DOREN, Charles. **Como ler livros**. São Paulo: É realizações, 2010.

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz & Terra, 2008.

AGÊNCIA BRASIL. **Brasil tem de investir R\$225 bilhões a mais para cumprir Plano Nacional de Educação**. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2016-11/brasil-tem-de-investir-r-225-bi-mais-para-cumprir-plano-nacional-de>>. Acesso em: 21 agosto, 2020.

AJAY, Kapur. **Digitizing North Indian music: preservation and extension using multimodal sensor systems, machine learning and robotics**. 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1828/202>>. Acesso em: 9 maio, 2022.

ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.

ALCÂNTARA, Maurício Fernandes de. 2018. **Gentrificação**. In: Enciclopédia de Antropologia. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia. Disponível em: <<http://ea.fflch.usp.br/conceito/gentrificacao>>. Acesso em: 8 nov, 2022.

ALEXANDRINO, José de Melo. **O conceito de bem cultural**. Área Científica de Direito–IPBeja, 2009. Disponível em: <<http://icjp.pt/sites/default/files/media/565-466.pdf>> Acesso em: 5 maio, 2020.

ALVES, Rubem. **Filosofia da ciência**: introdução ao jogo e a suas regras. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

AMADOR, Filomena. **O terramoto de Lisboa de 1755**: colecções de textos do século XVIII. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.14, n.1, p.285-323, jan.-mar. 2007.

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

ANICO, Marta. **A pós-modernização da cultura**: património e museus na contemporaneidade. Horiz. antropol. vol.11 no.23 Porto Alegre Jan./June 2005. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-71832005000100005>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

APATIAS, Jaime C. **O espetáculo no telejornal sensacional**. In: **Cultura, comunicação e espetáculo**. COELHO, Carlos N. P.; CASTRO, Valdir J. (Orgs.) - São Paulo. Paulus, 2016 - Coleção Comunicação.

ARNAUT et al. **Era transmídia**. São Carlos: Editora Cubo, 2011.

ARNSWALD, Ulrich. **On the certainty of uncertainty**: Language games and forms of life in Gadamer and Wittgenstein. In: MALPAS et al. Gadamer's century: essays in honor of Hans-Georg Gadamer. Cambridge: The MIT Press, 2002.

ATKINSON, Paul. **Do it yourself**: democracy and design. *Journal of Design History*, Volume 19, Issue 1, Spring 2006, Pages 1–10. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/jdh/epk001>>. Acesso em: 28 jan, 2022.

AVERBAKH, Yuri. **A history of chess: from chaturanga to the present day**. Milford: Russel Enterprise, 2012.

AXELROD, Robert. **The evolution of cooperation**. Nova Iorque: Basic Books, 2009.

AZEVEDO, Théo. Mundos Virtuais dos MMOGs como disseminadores da Cultura. In: **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, p. 211-220, 2009.

BANCO MUNDIAL. **Populações**. Disponível em: < <http://datatopics.worldbank.org/world-development-indicators/>>. Acesso em: 7 fev, 2020.

BARBIER, Edward. **The policy challenges for green economy and sustainable economic development**. *Natural resources forum*. Volume 35, Issue 3. Special Issue: Green Economy and Sustainable Development. August 2011. Pages 233-245.

BARROS, Alan Dias; Oliveira, Gleydson Kleber Lopes de. **Os direitos econômicos, sociais e culturais: da programaticidade à juridicidade**. *Revista Constituição e Garantia de Direitos*. Natal: Editora da UFRN, 2012. Volume 5, número 1.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and simulation**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BAUMOL, William J. **Unnatural value**: or art investment as floating crap game. *The American Economic Review*. Vol. 76, No. 2, Papers and Proceedings of the Ninety-Eighth Annual Meeting of the American Economic Association (May, 1986), pp. 10-14.

BBC. **World of Warcraft Classic**: hit game goes back to basics (2019). Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-49448935>>. Acesso em: 05/2020.

BBC. **Por que guerra na Ucrânia aumenta preço da gasolina e do diesel no Brasil**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-60711085>>. Acesso em: 4 abril, 2022.

BECKER, Gary S. **Human capital**. Chicago: University of Chicago Press, 2009.

BENHAMOU, Françoise. **Economia do patrimônio cultural**. São Paulo: Edições SESC, 2016.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: LP&M, 2018.

BLOOM, Benjamin S et al. **Taxionomia de objetivos educacionais** - 1 Domínio Cognitivo. São Paulo: Globo, 1976.

BOARD GAME GEEK. **BGG Top 100**. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>>. Acesso em: 24 set, 2020.

BOARD GAME GEEK. **Good Games Designed by Women**. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/geeklist/33115/good-games-designed-women/page/3>>. Acesso em: 24 jan, 2022.

BOARD GAME NEWS. **Dale Yu Interview with Tom Werneck, Spiel des Jahres jury member**. 2009. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090322131757/http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/dale_yu_interview_with_tom_werneck_spiel_des_jahres_jury_member_part_1_of_3/>. Acesso em: 3 fev, 2021.

BOCCELLA, Nicola; SALERNO, Irene. **Creative economy, cultural industries and local development**. Procedia - Social and Behavioral Sciences. Volume 223, 10 June 2016, Pages 291-296. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.370>>. Acesso em: 13 maio, 2022.

BONAVIDES, Paulo. **Curso de direito constitucional**. 26 ed. São Paulo: Malheiros, 2020.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pesquisa participante: um falar sobre ausências e silêncios**. Campinas: Escritos da Rosa dos Ventos, 2008.

BRANDÃO, Lucas. **A história do azulejo português**. Comunidade, cultura e arte. Disponível em: <<https://comunidadeculturaearte.com/a-historia-do-azulejo-portugues/>>. Acesso em: 11 jan, 2022.

BRANDÃO, Lucas. **A sociedade da informação em rede**. Artigo, 2018, Comunidade, Cultura e Arte. Disponível em: <<https://www.comunidadeculturaearte.com/a-sociedade-da-informacao-em-rede-aos-olhos-de-manuel-castells/>>. Acesso em: 9 abril, 2020.

BRITISH COUNCIL. **The creative economy: an introductory guide**. Inglaterra: The British Council, 2010.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento**. In: Gamificação em Debate. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018.

BUSINESS INSIDER. **The 10 highest-grossing movies of all time, including 'Avengers: Endgame'**. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/highest-grossing-movies-all-time-worldwide-box-office-2018-4>>. Acesso em: 6 fev, 2020a.

BUSINESS INSIDER. **Why Mario is the most popular video game character ever.** Disponível em: < <https://www.businessinsider.com/why-mario-is-the-most-popular-video-game-character-ever-2012-3>>. Acesso em: 2 abril, 2020b.

BUSINESS INSIDER. **With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand-new game and \$10 million in esports prize money.** Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12>>. Acesso em: 4 maio, 2020c.

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

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

CAMPBELL, Murray; HOANE, Joseph; HSU, Feng-hsiung. **Deep blue.** Revista Artificial Intelligence. Volume 134, 2002, páginas 57-83. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0004370201001291>>. Acesso em: 25 out, 2021.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: EDUSP, 2013.

CANCLINI, Néstor García; URTEAGA, Maritza. **Cultura y desarrollo: una visión crítica desde los jóvenes.** Buenos Aires: Paidós, 2012.

CANDAU, Joel. **Memória e identidade.** São Paulo: Editora Contexto, 2018.

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.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos.** São Paulo: Cultrix, 2012.

CARDOSO, Ruth. **Sustentabilidade, o desafio das políticas sociais no século 21.** Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-88392004000200005&script=sci_arttext>. Acesso em: 16 out. 2015.

CARRION, Luanne da Cruz. **Entre a rua e a cypher: processos de reapropriação da cidade de Curitiba através da dança breaking.** Dissertação de mestrado. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2020. Disponível em: <<https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/70005>>. Acesso em: 9 nov, 2022.

CARROL, Lewis. **Alice's adventures in Wonderland & through the looking-glass.** Nova Iorque: Bantam Classics, 1984.

CARSE, James P. **Finite and infinite games.** Nova Iorque: Free Press, 2011.

CARTER, Ian. **Railways and culture in Britain: the epitome of modernity.** Manchester: Manchester University Press, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz & Terra, 2009.

CASTOR, Belmiro Valverde Jobim. **Custo Brasil**: muito além dos suspeitos habituais. Revista da FAE. 1999. Disponível em: <<https://revistafae.fae.edu/revistafae/article/view/515>>. Acesso em: 21 jan, 2022.

CATARSE. **Nerdcast RPG**: coleção Cthulhu. Disponível em: <https://www.catarse.me/nerdcastpg?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022j.

CATARSE. **The Witcher**: old world. Disponível em: <https://www.catarse.me/thewitcher?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022i.

CATARSE. **Kemet**: blood and sand. Disponível em: <https://www.catarse.me/kemetbrasil?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022h.

CATARSE. **A song of ice and fire**. Disponível em: <https://www.catarse.me/songoficeandfire?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022g.

CATARSE. **The few and cursed**. Disponível em: <https://www.catarse.me/jogo_da_ruiva?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022f.

CATARSE. **Nosferatu**: desmascare o terrível vampiro. Disponível em: <https://www.catarse.me/nosferatu?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022e.

CATARSE. **Tormenta 20 bate recorde histórico de financiamento coletivo no Brasil**. Disponível em: <<https://blog.catarse.me/post/tormenta-20-bate-recorde-historico-de-financiamento-coletivo-no-brasil>>. Acesso em: 6 abril, 2022d.

CATARSE. **O desafio dos deuses**. Disponível em: <https://www.catarse.me/tormentadesafio?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022c.

CATARSE. **Tormenta - 20**. Disponível em: <https://www.catarse.me/tormenta20?ref=ctrse_explore_pgsearch>. Acesso em: 6 abril, 2022b.

CATARSE. **Retrospectiva 2020**. Disponível em: <https://ano.catarse.me/2020?ref=ctrse_footer>. Acesso em: 12 jan, 2022a.

CATARSE. **Kardnarök**. 2020. Disponível em: <<https://www.catarse.me/kardnarok>>. Acesso em: 22 dez, 2021.

CATARSE. **Sala de imprensa**. 2022. Disponível em: <<https://crowdfunding.catarse.me/imprensa>>. Acesso em: 12 jan, 2022.

CCXP. **Para nós o mundo é assim**. Disponível em: <<https://www.ccxp.com.br/a-ccxp>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

CERTEAU, Michel de. **Invenção do cotidiano vol. 1**: artes de fazer. São Paulo: Vozes, 2014.

CLÍMACO, Maria Isabel. **O jogo patológico** - A adição menos visível. Revista portuguesa de medicina geral e familiar. Volume 20, número 1, 2004. Disponível em: <<http://rpmgf.pt/ojs/index.php/rpmgf/article/view/10014>>. Acesso em: 30 abril, 2020.

CNBC. **This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger**. Disponível em: <<https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>>. Acesso em: 25 jul, 2019.

COASE, Ronald H. The nature of the firm. In: WILLIAMSON, Oliver E; WINTER, Sidney G. **The nature of the firm: origins, evolution, and development**. Oxford: Oxford University Press, 1993. p. 18-33.

COASE, Ronald. **The firm, the market, and the law**. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

COBOS, Carla Pinochet; BICECCI, Verónica Gerber. Compendio para ciegos (o donde buscar el relato de una generación invisible). In: CANCLINI, Néstor García; URTEAGA, Maritza. **Cultura y desarrollo: una visión crítica desde los jóvenes**. Buenos Aires: Paidós, 2012.

COISINHA VERDE. **Amigo dragão**. Disponível em: <<https://coisinhaverde.com.br/jogos/portfolio/amigo-dragao/>>. Acesso em: 10 fev, 2022.

COMPARATO, Fábio Konder. **A afirmação histórica dos direitos humanos**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2018.

COMPARATO, Fábio Konder. **A afirmação histórica dos direitos humanos**. São Paulo: Saraiva, 2015.

CONCLAVE. **Quem somos**. Disponível em: <<https://www.conclaveweb.com.br/quem-somos/>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

CNI. **Perdas com a pandemia**. Disponível em: <<https://noticias.portaldaindustria.com.br/>>. Acesso em: 1 mar, 2022.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS. **Concentração dos recursos captados por meio do incentivo fiscal da lei Rouanet**. Brasília: CNM, 2018. Disponível em: <<https://www.cnm.org.br/biblioteca/download/3608>>. Acesso em: 11 fev, 2022.

COOTER, Robert; ULEN, Thomas. **Law & economics**. Boston: Pearson, 2012.

COSTA, Armando Dalla; SOUZA-SANTOS, Elson Rodrigo de. **Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual**. Disponível em: <<http://www.economiaetecnologia.ufpr.br/revista/25%20Capa/Armando%20Dalla%20Costa%20-%20Elson%20Rodrigo%20Souza-Santos.pdf>>. Acesso em: 7 fev, 2020.

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

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**. Boston: Harper Perennial Modern Classics, 2008.

CUNHA, Danilo Fontenele Sampaio. Crise econômica e possíveis perspectivas jurídico-sociais. **Revista Direito GV**, São Paulo, v.5, n. 2, p. 343-358, jul./dez., 2009.

CHAGAS, Mário. **Educação, museu e patrimônio**: tensão, devoração e adjetivação. Revista eletrônica do IPHAN, 2013. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/educacao_museu_patrimonio_tensao.pdf>. Acesso em: 2 abril, 2020.

CHANG, Ha-Joon; GRABEL, Ilene. **Reclaiming development**: an alternative economic policy manual. Londres: Zeb Books, 2014.

CHOAY, Françoise. **Alegoria do patrimônio**. São Paulo: Almedina Brasil – Edições 70, 2018.

CHOU, Yu-Kai. **Actionable gamification** – beyond points, badges and leaderboards. Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

CHUVA, Márcia Regina R. **Os arquitetos da memória**: sociogênese das práticas de preservação do patrimônio cultural no Brasil (Anos 1930-1940). Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

CHUVA, Márcia Regina R; NOGUEIRA, Antonio Gilberto Ramos. **Patrimônio cultural**: políticas e perspectivas da preservação no Brasil. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.

CURIÓ JOGOS. **Quem somos**. Disponível em: <https://www.curiojogos.com.br/?fbclid=IwAR3ELM7iGk1037LVE5iLhNm3LXh7g4OVz0bzSQCm4_as8AZD5AYSxMULak>. Acesso em: 10 fev, 2022.

DARZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed Bookman, 2006.

DAVID, Géraldine; OOSTERLINCKA, Kim; SZAFARZC, Ariane. **Art market inefficiency**. In: Economics Letters. Volume 121, Issue 1, October 2013, Pages 23-25. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.econlet.2013.06.033>>. Acesso em: 10 maio, 2022.

DAVIS, Kevin E; TREBILCOCK, Michael J. A relação entre direito e desenvolvimento: otimistas e céticos. **Revista Direito GV**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 217-268, Jan./Jun., 2009.

DE MARCHI, Neil; MIEGROET, Hans J. Van. **The history of art markets**. IN: Handbook of the Economics of Art and Culture. Volume 1, 2006, Pages 69-122. Disponível em: <[https://doi.org/10.1016/S1574-0676\(06\)01003-9](https://doi.org/10.1016/S1574-0676(06)01003-9)>. Acesso em: 10 maio, 2022.

DEL DEBBIO, Marcelo. **Enciclopédia de mitologia**. São Paulo: Daemon Editora, 2008.

DELLEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

DESCARTES, René. **Discurso do método**. São Paulo: L&PM, 2005.

DEYRA, Michel. **Direito internacional humanitário**. Lisboa: Procuradoria Geral da República de Portugal – Gabinete de Documentação e Direito Comparado, 2001.

DIAS, António de Souza. **Case studies in live electronic music preservation: recasting Jorge Peixinho's Harmónicos (1967-1986) and Sax-Blue (1984-1992)**. 2009. Disponível em: <<https://journals.ucp.pt/index.php/jsta/article/view/6957>>. Acesso em: 9 maio, 2022.

DICE. **How to start developing for the Nintendo Switch**. Disponível em: <<https://insights.dice.com/2017/01/16/develop-nintendo-switch/>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

DICIONÁRIO MACMILLAN. Disponível em: <<https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/meeples>>. Acesso em: 3 fev, 2020.

DICIONÁRIO OXFORD. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/>>. Acesso em: 30 jun, 2020.

DICIONÁRIO PRIBERAM. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/jogo>>. Acesso em: 3 fev, 2020.

DINEHART IV, Stephen E. **Narrative designer: fabulator ludus**. Scotts Valley: Createspace Independent Publishing Platform, 2018.

DIONISIO, John David N; BURNS III, William G; GILBERT, Richard. **3D virtual worlds and the metaverse: current status and future possibilities**. ACM Computing Surveys Volume 45 Issue 3 June 2013 Article No.: 34pp 1–38. Disponível em: <<https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>>. Acesso em: 5 maio, 2022.

DISKIN, Patrick. **Nintendo entertainment system documentation**. Disponível em: <<http://nesdev.com/NESDoc.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2015.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **Um jogador**. São Paulo: Editora 34, 2011.

DOWELL-JONES, Mary. **Contextualising the international covenant on economic, social and cultural rights: assessing the economic deficit**. Leiden/Boston: Martinus Nijhoff Publishers, 2004.

DREWNIAK, Paulina. **Literary translation and digital culture: the transmedial breakthrough of Poland's The Witcher**. In: CHITNIS et al. Translating the Literatures of Small European Nations. Liverpool: Liverpool University Press, 2020.

DRING, Christopher. **UK video games market is now 80% digital**. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-02-uk-video-games-market-is-now-80-percent-digital>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

DWORKIN, Ronald. **Taking rights seriously**. Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2013.

ENGADGET. **Resident Evil 7' is the most terrifying VR game on the Market**. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2017-01-28-resident-evil-7-vr-ps4-psvr-review-video.html>>. Acesso em: 4 maio, 2020.

ENTREPRENEUR. **Mario, the world's most famous video-game character, is 30 years old**. Disponível em: <<https://www.entrepreneur.com/article/250524>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

ESQUEMELING, John. **The buccaneers of America**. Londres: Swan Sonnenschein, 1893.

ESTADÃO. **BGS 2019: maior evento de games da América Latina**. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/games,bgs-2019-maior-evento-de-games-da-america-latina-comeca-na-quarta-feira,70003037728>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

EUROSTAT. **Minimum wage statistics.** Disponível em: <https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Minimum_wage_statistics>. Acesso em: 22 jan, 2022.

FAVA, Fabrício. **A emergência da gamificação na cultura do jogo.** In: Gamificação em Debate. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018.

FERREIRA, Jaime M. **Numismas das Sete Maravilhas do Mundo Antigo.** In: Boletim da Sociedade de Geografia de Lisboa. Série 132, número 1-12. Janeir-Dezembro, 2014. Disponível em: <<http://www.socgeografialisboa.pt/wp/wp-content/uploads/2017/11/SGL-Boletim-132-Ano-2014.pdf#page=85>>. Acesso em: 22 dez, 2021.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. **As pesquisas denominadas “estado da arte”.** Educação & Sociedade. On-line version ISSN 1678-4626. Educ. Soc. vol.23 no.79 Campinas Aug. 2002 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302002000300013&script=sci_arttext>. Acesso em: 1 abril, 2020.

FIRJAN. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil.** Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>>. Acesso em: 6 fev, 2020.

FLORIDA, Ricard. **The rise of the creative class – revisited: 10th anniversary edition.** Boston: Basic Books, 2012.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Magazine Luiza compra empresas em serie para criar superapp.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/04/magazine-luiza-compra-empresas-em-serie-para-criar-superapp.shtml>>. Acesso em: 10 abril, 2022.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Empresas recriam jogos de tabuleiro e crescem dez vezes em cinco anos.** Publicada em 03/12/2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2018/12/empresas-reciam-jogos-de-tabuleiro-e-crescem-dez-vezes-em-cinco-anos.shtml>>. Acesso em: 10 jul, 2020.

FONSECA, Ana Carla. **Economia criativa – um novo olhar sobre o que faz a diferença.** In: **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações – 2011 a 2014.** Brasília: Ministério da Cultura, 2011.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla do patrimônio cultural.** In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

FORBES. **Mercado de jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil.** Forbes. 2019. Disponível em: <<https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/>>. Acesso em: 14 maio, 2021.

FORGIONI, Paula A. **Teoria geral dos contratos empresariais.** São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

FORTIM, Ivelise. **Alice no país do espelho: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em texto.** Revista Imaginário, v.12 n.12 São Paulo jun. 2006.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 8 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FRAGA, Hilda Jaqueline de. **Gênero no patrimônio**: por uma decolonialidade das políticas de salvaguarda. Anais do III Congresso Internacional e Interdisciplinar de Patrimônio. Disponível em: <

https://www.ciipc2020.rj.anpuh.org/resources/anais/13/ciipc2020/1624019425_ARQUIVO_8658f0c76e68285905a68730876b6a5b.pdf>. Acesso em: 17 maio, 2022.

FREGUESIA DE ALMAGREIRA. O coração de Santa Maria. Disponível em: <
<https://freguesiaalmagreira.com/>>. Acesso em: 15 dez, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz & Terra, 2013.

FRIEDMAN, Milton. **Capitalism and freedom**. Chicago: Chicago University Press, 2020.

FRIEDMAN, Thomaz. **The world is flat**: a brief history of the twenty-first century. Nova Iorque: Picador USA, 2007.

FUCHS, Mathias. **Precursores pré-digitais da gamificação**. In: Gamificação em Debate. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018.

FUKUYAMA, Francis. **The end of History and the Last Man**. Nova Iorque: FreePress, 2006.

GADAMER, Hans-Georg. **Truth and method**. Inglaterra: Bloomsbury Academic, 2013.

GAMEREPORTER. **Cultura gamer**. Disponível em: <
<https://www.gamereporter.com.br/tag/newzoo/#:~:text=O%20estudo%20da%20firma%20de%20an%C3%A1lise%20Newzoo%20em,se%20levadas%20em%20contas%20todas%20as%20plataformas%20dispon%C3%ADveis.>>>. Acesso em: 11 fev, 2022.

GAMESPOT. **The Witcher**. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/the-witcher-series-has-sold-50-million-copies/1100-6477851/>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

GERE, Charlie. **Digital culture**. Londres: Reaktion Books, 2008.

GLOBO ESPORTE. **Bach diz que eSports podem entrar nas Olimpíadas**: "Depende de quando esse dia chegará" – 10/01/2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/bach-diz-que-esports-podem-entrar-nas-olimpiadas-depender-de-quando-esse-dia-chegara.ghtml>>. Acesso em: 20 nov, 2020b.

GLOBO ESPORTE. **Com apoio do COI, torneio de Starcraft 2 será disputado antes dos Jogos de Inverno** – 03/11/2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-apoio-do-coi-torneio-de-starcraft-2-sera-disputado-antes-dos-jogos-de-inverno.ghtml>>. Acesso em: 20 nov, 2020a.

GOETHE, Johann Wolfgang Von. **Os sofrimentos do jovem Werther**. São Paulo: Martin Claret, 2014.

GONÇALVES, Everton das Neves. **A necessária transição planetária**: (in) convenientes do Covid-19 para viabilizar a benfeitoria colheita futura no Brasil e na comunidade internacional de estados. Revista Jurídica, vol. 02, n.º. 59, Curitiba, 2020. pp. 255 -282. Disponível em:

<<http://revista.unicuritiba.edu.br/index.php/RevJur/article/download/4091/371372405>>. Acesso em: 9 set, 2020.

GONZALES et al. **Trans/Form/Ação**. Resenha. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-31731983000100007>>. Acesso em: 22 jan, 2021.

GRAMÁTICA DA LINGUA PORTUGUESA. **Verbetes – processo**. Disponível em: <<https://www.gramatica.net.br/origem-das-palavras/etimologia-de-processo>>. Acesso em: 27 set, 2021.

GREENGARD, Samuel. **The internet of things**. Cambridge: MIT Press, 2015.

GUBERT, Roberta Magalhães. **Nova teoria das fontes: da diferença ontológica entre fonte normativa e norma jurídica**. Tese, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7060>>. Acesso em: 16 set, 2020.

GUEDES, Clarissa Diniz; TUCCI, José Rogério Cruz e. **Persuasão racional e limitações probatórias: enfoque comparativo entre os processos civil e penal**. 2013. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/2137/tde-14102016-103730/pt-br.php>>. Acesso em: 1 abril, 2021.

GUIMARÃES, Bruno Costa. **Concentração cultural: por que podemos dizer que, no Brasil, o investimento na cultura está mais concentrado que o PIB?**. Instituto Brasileiro de Estudos Políticos. Disponível em: <<https://www.ibepbrasil.org/artigo/concentracao-cultural-por-que-podemos-dizer-que-no-brasil-o-investimento-na-cultura-esta-mais-concentrado-que-o-pib/>>. Acesso em: 11 fev, 2022.

GUINNESS WORLD RECORDS. **Top 10 best-selling videogame consoles**. Disponível em: <<https://guinnessworldrecords.com/news/2018/12/top-10-best-selling-videogame-consoles-551938/>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

HACHEM, Daniel Wunder. **Tutela administrativa dos direitos fundamentais sociais: por uma implementação espontânea, integral e igualitária**. 2014. 625 f. Tese (Doutorado em m Direito do Estado) – Universidade Federal do Paraná - UFPR. Curitiba: UFPR, 2014. Disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/35104/R%20-%20T%20-%20DANIEL%20WUNDER%20HACHEM.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 15 set. 2015.

HACHEM, Daniel Wunder; BONAT, Alan. **O direito ao desenvolvimento de um projeto de vida na jurisprudência da Corte Interamericana de Direitos Humanos e a educação como elemento indispensável**. Revista Opinião Jurídica, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.unichristus.edu.br/opiniaojuridica/article/view/1787#:~:text=A%20jurisprud%C3%Aancia%20da%20Corte%20Interamericana%20de%20Direitos%20Humanos,quais%20caminhos%20ir%C3%A1%20seguir%20para%20se%20realizar%20existencialmente.>>. Acesso em: 28 jan, 2022.

HALTER, Ed. **From Sun Tzu to Xbox: war and video games**. Nova Iorque: Public Affairs, 2006.

HAMAYON, Roberte. **Why we play: an anthropological study**. Chicago: HauBooks, 2016.

HANCIAU, Núbia Jacques. **O entre-lugar**. In: FIGUEIREDO, E. Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora:Editora UFJF/Niterói:EdUFF, 2005, p. 215-141.

HANS, Michael van Bellen. **Indicadores de sustentabilidade**: uma análise comparativa. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

HARARI, Yuval Noah. **Homo deus**: a brief history of tomorrow. Londres: Penguin RandomHouse UK, 2018.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens**: a brief history of humankind. Londres: Penguin RandomHouse UK, 2020.

HARDIN, Stephan. **Terra viva**. São Paulo: Cultrix, 2006.

HASBRO. **Magic 25th anniversary**. Disponível em: <<https://magic.wizards.com/en/content/magic-25th-anniversary-page-facts-and-figures>>. Acesso em: 3 set, 2020.

HESSE, Konrad. **A força normativa da constituição**. São Paulo: Safe, 2004.

HILL, T.P. **Do-it-yourself and GDP**. 1979. The review of income and wealth. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/j.1475-4991.1979.tb00075.x>>. Acesso em: 28 jan, 2022.

HIRATA, Helena. **Tendências recentes da precarização social e do trabalho**: Brasil, França, Japão. Caderno CRH. Universidade Federal da Bahia. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccrh/a/M4ycWQHC74JXtmXcfqNxTyy/?lang=pt&format=html>>. Acesso em: 21 jan, 2022.

HOBSBAWN, Eric. **The age of extremes**: a history of the world, 1914-1991. Nova Iorque: Vintage, 1996.

HOLMES, Stephen; SUNSTEIN, Cass R. **The cost of rights**: why liberty depends on taxes. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2000.

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

HYPENESS. **Quanto você gasta para completar o álbum da Copa do Mundo**. Disponível em: < <https://www.hypeness.com.br/2018/04/quanto-voce-gasta-para-completar-o-album-da-copa-do-mundo-spoiler-e-muito/>>. Acesso em: 22 jan, 2021.

IBGE. **PNAD 2019**. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?=&t=o-que-e>>. Acesso em: 14 jan, 2021a.

IBGE. **PNAD Contínua**: Com pandemia, 20 estados têm taxa média de desemprego recorde em 2020. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/30235-com-pandemia-20-estados-tem-taxa-media-de-desemprego-recorde-em-2020>>. Acesso em: 27 abril, 2021c.

IBGE. **Sistema de informações e indicadores culturais**: 2007-2018. Disponível em: < <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101687.pdf>>. Acesso em: 15 jan, 2021b.

IBGE. **PIB Brasil – 2021**. Disponível em: <<https://ibge.gov.br/explica/pib.php/>>. Acesso em: 15 mar, 2022a.

IBGE. **Cobertura de internet**. Disponível em: <<https://censo2022.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 20 set, 2022b.

IGDA - International Game Developers Association. **Game developers have a voice**. Disponível em: <<https://igda.org/>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

IGN. **Top 10 Best-Selling Video Games of All Time**. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2019/04/19/top-10-best-selling-video-games-of-all-time>>. Acesso em: 6 fev, 2020.

INFORUM. **Great Western Cattle Trail marked with obelisks to preserve western heritage**. Disponível em: <<https://www.inforum.com/community/history/7089764-Great-Western-Cattle-Trail-marked-with-obelisks-to-preserve-western-heritage>>. Acesso em: 15 dez, 2021.

ITO ET AL. **The use of memory and causal chunking in the game of shogi**. Disponível em: <<https://www2.teu.ac.jp/gamelab/RESEARCH/iccs2001.pdf>>. Acesso em: 22 set, 2021.

JAMBÔ. **Institucional**. Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

JANEIRA, Ana Luísa. **Ruptura epistemológica, corte epistemológico e ciência**. Análise Social Segunda Série, Vol. 9, No. 35/36 (1972), pp. 629-643. Disponível em: <<http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1224260984P0tKE6sa0Ch37TP8.pdf>>. Acesso em: 3 jul, 2020.

JARVIS, Peter. **Globalisation, lifelong learning and the learning society – sociological perspectives**. Nova Iorque: Routledge, 2007.

JAYME, Erik. **Direito internacional privado e cultura pós-moderna**. In: O Novo Direito Internacional. Estudos em Homenagem a Erik Jayme. MARQUES, Cláudia Lima; ARAÚJO, Nadia de. São Paulo: Renovar, 2005a.

JAYME, Erik. **O direito internacional privado do novo milênio: a proteção da pessoa humana face à globalização**. In: O Novo Direito Internacional. Estudos em Homenagem a Erik Jayme. MARQUES, Cláudia Lima; ARAÚJO, Nadia de. São Paulo: Renovar, 2005b.

JEON, Doh-Shin; ROCHET, Jean-Charles. **The pricing of academic journals: a two-sided market perspective**. American Economic Journal: Microeconomics, 2 (2): 222-55, 2010. Disponível em: <<https://www.aeaweb.org/articles?id=10.1257/mic.2.2.222>>. Acesso em: 9 abril, 2020.

JOHANSSON, Frans. **O efeito Medici**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2008.

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, pp. 19-27, October/ December 2009. Disponível em: <<https://ssrn.com/abstract=159i31>>. Acesso em: 14 set, 2019.

JOVEM NERD. **Um bilhão de downloads.** Disponível em: <<https://www.jovemnerd.com.br/nerdcast/um-bilhao-de-downloads/>>. Acesso em: 7 abril, 2022.

JOVEM NERD. **Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>>. Acesso em: 7 fev, 2020.

JUDT, Tony. **Ill fares the land.** Londres: Penguin Book, 2010.

JUSTIÇA FEDERAL. Mandado de segurança número 5005250-10.2018.4.03.6100. 2019. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/dl/cartas-magic-nao-imunidade-tributaria.pdf>>. Acesso em: 20 jan, 2021.

JUUL, Jesper. **Half-real:** videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

KEIFER-BOYD, Karen. **Jogos computacionais:** arte no século xxi in: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, p. 113-121, 2009.

KELMAN, Celeste Azulay; AMPARO, Mario do. **Sociedade, educação e cultura.** In: MACIEL, Diva Maria Albuquerque. Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar. Brasília: Editora UNB, 2015.

KELSEN, Hans. **Teoria pura do direito.** São Paulo: WMF, 2009.

KELLER, John M. Development and use of the ARCS model of motivational design. **Journal of Instructional Development**, v. 10, n. 3, p. 2–10, 1987.

KILLANDER, Magnus. **Interpretação dos tratados regionais de direitos humanos.** Revista SUR. V 7, nº 13, dez. 2010, pags. 149-175.

KICKSTARTER. **Stats.** Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/help/stats?ref=press>>. Acesso em: 4 abril, 2022.

KIRTON, John J; TREBILCOCK, Michael J. **Hard choices, soft law:** voluntary standards in global trade, environment, and social governance. Nova Iorque: Routledge, 2004.

KNACK, Stephen; KEEFER, Philip. Why don't poor countries catch up? A cross-national test of an institutional explanation. **Economic Inquiry**, v. 35, p. 590-602, Jul. 1997. Disponível em: <http://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/101470/mod_resource/content/0/4KnackKeefer1998.pdf>. Acesso em: 14 out. 2015.

KOHLER, Chris. **Saving Japan's games.** 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/saving-japans-games-1819339226>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

KUHN, Thomas. **The structure of scientific revolutions:** 50th Anniversary Edition. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

LA ALHAMBRA. **Alhambra de Granada** - entradas y visitas guiadas. Disponível em: <https://www.alhambra.org/?gclid=Cj0KCQiAmaibBhCAARIsAKUlaKSatBV_JyiEMChRlN65Xoy1JOKCbkB_fq59yr80felROTVep-gTAQkaAtmFEALw_wcB>. Acesso em: 8 nov, 2022.

LASAR, Matthew. **Saving “virtual worlds” from extinction**. Disponível em: < <https://arstechnica.com/gaming/2010/06/the-art-of-archiving-virtual-worlds/>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

LASSALE, Ferdinand. **O que é uma constituição?** Rio de Janeiro: Pillares, 2014.

LAW et al. **Transitioning to a green economy**: the case of tourism in Bali, Indonesia. Journal of Cleaner Production. Volume 111, Part B, 16 January 2016, Pages 295-305.

LAWSON, Tony. **An orientation for a green economics?** International Journal of Green Economics. Volume 1, edição 3-4, abril, 2007.

LEÃO, Lúcia. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, p. 113-121, 2009.

LEFEBVRE, Henri. **Direito a cidade**. São Paulo: Nebli, 2016.

LEFF, Enrique. **Ecologia, capital e cultura**: A territorialização da racionalidade ambiental. São Paulo: Editora Vozes, 2009.

LEWIS, Carroll. **Alice através do espelho**. São Paulo: Principis, 2019.

LOFGREN, Eric; FEFFERMAN, Nina. **The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics**. The Lancet Infectious Diseases. Volume 7, Issue 9, September 2007, Pages 625-629.

LOPES JR, Aury. **Direito processual penal**. São Paulo: Saraiva, 2019.

LOPES, David Santana. **Marãná e suas potencialidades como artefato de mediação cultural em sala de aula**. Disponível em: < <https://ludocraciabr.com/artigos/marana-artefato-de-mediacao-cultural/>>. Acesso em: 15 dez, 2021.

LOSURDO, Domenico. **A luta de classes**: uma história política e filosófica. São Paulo: Boitempo, 2015.

LOTUFO, José Otávio. **Oikos**: Reintegrando natureza e civilização. Revista LABVERDE, [S. l.], n. 2, p. 108-127, 2011. DOI: 10.11606/issn.2179-2275.v0i2p108-127. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistalabverde/article/view/61398>. Acesso em: 14 maio. 2021.

LOVATO, Ana Carolina; DUTRA, Marília Camargo. **Direitos fundamentais e direitos humanos – singularidades e diferenças**. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/n116/14405.pdf>>. Acesso em: 6 fev, 2020.

LOVELOCK, James. **Gaia**: a new look at life on Earth. Oxford: OUP, 2016.

LOWOOD et al. **Before it's too late**: a digital game preservation white paper. IGDA, 2009. 13 June 2009. Disponível em: <http://www.igda.org/wiki/images/8/83/IGDA_Game_Preservation_SIG_-_Before_It%27s_Too_Late_-_A_Digital_Game_Preservation_White_Paper.pdf>. Acesso em: 2 abril, 2020.

LUDOPEDIA. **Os 200 jogos mais presentes nas coleções 03/2021**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/47452/os-200-jogos-mais-presentes-nas-colecoes-03-2021>>. Acesso em: 3 ago, 2021a.

LUDOPEDIA. **Imagem dos jogos**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/imagens>>. Acesso em: 13 ago, 2021b.

LUDOPEDIA. **Censo Ludopedia**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/19780/censo-ludopedia-2017-resultado>>. Acesso em: 4 abril, 2022.

LUZ, Alan Richard da. **Gamificação motivação e a essência do jogo**. In: Gamificação em Debate. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018.

LUZ et al. **Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic**. Athenea Engineering Sciences Journal, 1(1), 5-13. Disponível em: <<https://doi.org/10.47460/athenea.v1i1.1>>. Acesso em: 15 nov, 2022.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. São Cristovão: José Olympio Editora, 2020.

MACKAAY, Ejan. **Law and economics for civil law systems**. Cheltenham: Edward Elgar, 2014.

MARÉS, Carlos Frederico. **Bens culturais e sua proteção jurídica**. 3. ed. Ampl. Atual. Curitiba: Juruá, 2011

MARQUES, Cláudia Lima. **Diálogo das fontes: do conflito à coordenação de normas do direito brasileiro**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012.

MARTINS, Clélia Aparecida. **Sobre jogo de linguagem: Habermas e Wittgenstein**. Disponível em: <<https://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/download/RESF1010220091A/8839>>. Acesso em: 1 abril, 2020.

MAUS, Victor. **A aplicabilidade da lei das contravenções penais no ordenamento jurídico contemporâneo**. Monografia, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/1662/1/Victor%20Maus.pdf>>. Acesso em: 30 abril, 2020.

MAZZUOLI et al. **Direitos Humanos na jurisprudência internacional**. São Paulo: Método, 2019.

MAZZUOLI, Valério de Oliveira. **Curso de direito internacional público**. São Paulo: Forense, 2020.

MBEMBE, Achille. **Crítica da Razão Negra**. São Paulo: N-1 Edições, 2018.

MCKINSEY & COMPANY. **Brazil 2020: Opportunity tree**. Disponível em: <<https://www.mckinsey.com.br/our-insights/brazil-2020-opportunity-tree>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

MEADOWS, Donella H. *et al.* **Limits to grow**. Disponível em: <<http://tinyurl.com/nw2ekmj>>. Acesso em: 6 jun, 2014.

MEDEIROS, Fábio; CRUZ, Dulce Márcia. **Narrativa e gamificação ou, com quantos pontos se faz uma boa história?** In: Gamificação em Debate. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018.

MELO NETO, João Cabral de. **Morte e vida severina**. São Paulo: Alfaguara, 2016.

MENDONÇA, Bruno Macêdo. **O conceito de sociedade internacional na teoria de relações internacionais contemporânea**. Dissertação de mestrado, Brasília, 2012. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/10714/1/2012_Bruno%20Macedo%20Mendonca.pdf>. Acesso em: 5 fev, 2015.

MENEGUELLO, Cristina. **Da ruína ao edifício**. São Paulo: Annablume Editora, 2008.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. **O campo do patrimônio cultural**: uma revisão de premissas. IPHAN. I Fórum Nacional do Patrimônio Cultural: Sistema Nacional de Patrimônio Cultural: desafios, estratégias e experiências para uma nova gestão, Ouro Preto/MG, p. 25-39, 2009.

MERCADO LIVRE. **Álbuns da Copa do Mundo 1970**. Disponível em: <[https://lista.mercadolivre.com.br/album-copa-70#D\[A:album%20copa%2070\]](https://lista.mercadolivre.com.br/album-copa-70#D[A:album%20copa%2070])>. Acesso em: 21 jan, 2021.

MIALHE, Jorge Luís. **Relações internacionais e direito internacional numa sociedade globalizada: breves anotações**. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/vj/article/download/14888/8447>>. Acesso em: 5 fev, 2015.

MIGUEZ, Paulo. **Economia criativa**: uma discussão preliminar. In: Teorias e políticas da cultura: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA, 2007. Páginas 95-113.

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia**: uma releitura conceitual. São Bernardo do Campo: Editora C0D3S, 2017.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX - O Espírito do Tempo**. São Paulo: Forense, 2018.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

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

MORIN, Edgar; KERN, Anne Brigitte. **Terra-pátria**. Lisboa: Instituto Piaget, 1993.

MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena. **Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas**: uma abordagem histórico-cultural. Tese, Universidade Federal do Paraná. Design.

NASCIMENTO JÚNIOR, José do. **Escritos não criativos sobre economia criativa**: por um novo olhar da relação cultura e desenvolvimento. Revista Cadernos do CEON: Chapecó, Editora da Unichapecó. v. 26 n. 39: Economia Criativa e Economia da Cultura. Disponível

em: <<http://pegasus.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/view/1736>>. Acesso em: 3 set, 2020.

NASCIMENTO, Evandro. **A Semana de Arte Moderna de 1922 e o Modernismo Brasileiro**: atualização cultural e “primitivismo” artístico. Gragoatá, Niterói, n. 39, p. 376-391, 2. sem. 2015.

NAVARRO, José Ruiz. **Creación de empresas en el ámbito cultural**. Madri: Fundación Autor, 2009.

NESTERIUK, Sérgio. **Reflexões acerca do videogame**: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, p. 23-36, 2009.

NEUMANN, John von; MORGENSTERN, Oskar. **Theory of games and economic behavior**: 60th anniversary commemorative edition. Princeton: Princeton Classic Editions, 2007.

NEWMAN, James. **Save the videogame!** The national videogame archive: preservation, supersession and obsolescence. M/C Journal, [S.l.], v. 12, n. 3, july 2009. ISSN 14412616. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/167%3E>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

NEWZOO. **Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>>. Acesso em: 18 out, 2021.

NIOU, Emerson; ORDESHOOK, Peter. **A game-theoretic interpretation of Sun Tzu's: the art of war**. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0022343394031002004>>. Acesso em: 1 abril, 2020.

NORTH, Douglass. **Economic performance trough time**. Nobel Prize winners. Disponível em: <http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/economic-sciences/laureates/1993/north-lecture.html>. Acesso em: 20 jun. 2015.

NORTH, Douglass. **Institutions, institutional change and economic performance**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

NOVA ESCOLA. **A educação era melhor na época da ditadura?** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/12558/a-educacao-era-melhor-na-epoca-da-ditadura>>. Acesso em: 23 jul, 2019.

OLHAR DIGITAL. **Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021**. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>>. Acesso em: 11 fev, 2022.

OLIVEIRA, Luiz Fernandes de; CANDAU, Vera Maria Ferrão. **Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil**. Educação em revista. Volume 26, número 1. Páginas 15-40. Belo Horizonte: Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

OLIVEIRA, A. V.; SANTOS, L. S. C.; KUABARA, S. Y. **Transformando o ensino de literatura: uma reflexão sobre tradição e eurocentrismo**. *Diálogo das Letras*, v. 5, n. 1, p. 160-174, 10 jun. 2016.

OMAI, Sálua. **Jogos de azar** - análise do impacto psíquico e sociofamiliar do jogo patológico a partir das vivências do jogador. Curitiba: Juruá, 2009.

OMELETE. **Álbum de figurinhas da Copa do Mundo**. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/album-de-figurinha-da-copa-do-mundo-todas-as-capas-das-publicacoes-oficiais-do-mundial#1>>. Acesso em: 22 jan, 2021.

OMPI. **Curso de propriedade intelectual** – módulo 13. Disponível em: <<https://welc.wipo.int/>>. Acesso em: 15 jun, 2020.

ONU. **Nosso futuro comum – relatório Brundtland**. 1987. Disponível em: <<https://ambiente.files.wordpress.com/2011/03/brundtland-report-our-common-future.pdf>>. Acesso em: 16 dez, 2020.

ONU. **Objetivos de desenvolvimento sustentável**. 2015. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 6 fev, 2020.

OSTROM, Elinor. **Governing the commons: the evolution of institutions for collective action**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

PALMA, Rodrigo Freitas. **O Direito entre os povos nórdicos na chamada “Era Viking”**. Disponível em: <http://www.unieuro.edu.br/sitenovo/revistas/downloads/consilium_02_05.pdf>. Acesso em: 20 dez, 2021.

PAIVA, Vanilda. **Sobre o conceito de capital humano**. *Temas em Debate. Cad. Pesqui.* (113). Jul 2001. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0100-15742001000200010>>. Acesso em: 27 jan, 2022.

PAIVA NETO, Carlos B. **Políticas culturais, financiamento e asfixia da cultura**. In: RUBIM, Antonio Albino Canelas; TAVARES, Márcio. *Cultura e política no Brasil atual*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2021.

PASE, André Fagundes. **Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais**. XII SBGames, 2013. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/21601/2/Pirataria_no_Brasil_dos_produtos_baratos_s_prticas_culturais.pdf>. Acesso em: 15 nov, 2022.

PCGAMER. **The researchers who once studied WoW's Corrupted Blood plague are now fighting the coronavirus**. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/the-researchers-who-once-studied-wows-corrupted-blood-plague-are-now-fighting-the-coronavirus>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

PEDERSON, Cláudia Costa. **The museology of computergames** - an interview with the curator of the computerspiele museum, Andreas Lange, and art historian and archivist Dr. Winfried Bergmeyer, Berlin. *Revista Eludamos: Journal for Computer Games Culture*. 2010. Disponível em: <<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/81>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

PEREIRA *et al.* **Efeitos do Programa Bolsa Família nas condições de vida de beneficiários em municípios de muito baixo IDH.** Disponível em: <<http://www.ipc-undp.org/publications/mds/33M.pdf>>. Acesso em: 14 set, 2015.

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, set./dez. 2015.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Videogames e conexões na semiosfera:** uma visão ecológica da comunicação. In: *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage learning, p. 195-210, 2009.

PESQUISA GAMES BRASIL. **Pesquisa Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/#:~:text=Pesquisa%20Games%20Brasil%202021%20mostra%20crescimento%20do%20consumo,a%20ter%20uma%20import%C3%A2ncia%20maior%20com%20o%20isolamento.>>>. Acesso em: 20 jan, 2022.

PEW RESEARCH CENTER. **Defining generations: where millennials end and generation Z begins.** Disponível em: <<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>>. Acesso em: 6 maio, 2020.

PICOLI, Adriano. **O conceito de jogo como guia de Gadamer:** as diferentes formas e sentidos de apresentação. *Theoria: Revista Eletrônica de Filosofia*. Faculdade Católica de Pouso Alegre. Volume VI -Número 16 -Ano 2014 -ISSN 1984-9052.

PIERCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

PIKETTY, Thomas. **A economia da desigualdade**. São Paulo: Intrínseca, 2015.

PIOVESAN, Flávia. **Direito ao desenvolvimento.** Disponível em: <http://dhnet.org.br/direitos/militantes/flaviapiovesan/piovesan_direito_ao_desenvolvimento.pdf>. Acesso em: 9 fev, 2015.

PIOVESAN, Flávia. **Direitos humanos e o direito constitucional internacional**. São Paulo: Saraiva, 2010.

PIOVESAN, Flavia. **Direitos sociais, econômicos e culturais e direitos civis e políticos.** *Sur, Rev. int. direitos human.* [online]. 2004, vol.1, n.1, pp.20-47. ISSN 1806-6445. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1806-64452004000100003>>. Acesso em: 10 fev, 2020.

PIRES, Maria Coeli Simões. **Da proteção ao Patrimônio Cultural**. Belo Horizonte: Del Rey, 1994.

POCKETGAMER. **Top 25 best digital board games.** Disponível em: <<https://www.pocketgamer.com/android/best-digital-board-games/?page=25>>. Acesso em: 20jan, 2022.

POLANIY, Karl. **The great transformation:** the political and economic origins of our time. Boston: Beacon Press, 2001.

POLTRONIERI, Fabrizio Augusto. **O jogo do parangolé**. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, 2009.

PORTAL DA TRANSPARÊNCIA. **Gastos em cultura para o ano de 2019**. Disponível em: <<http://transparencia.gov.br/funcoes/13-cultura?ano=2019>>.

PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO – PNUD. **Relatório de Desenvolvimento Humano 2010**. Disponível em: <http://www.pnud.org.br/hdr/arquivos/RDHglobais/PNUD_HDR_2010.pdf>. Acesso em: 1 out. 2015.

RAMON, Grosfoguel. **Para um pluri-versalismo transmoderno decolonial**. Tabula Rasa [online]. 2008, n.9, pp.199-216. ISSN 1794-2489.

RAWLS, John. **A theory of justice**. Cambridge: Harvard University Press, 2009.

REIS, Alessandro Vieira dos. **Mecânica de jogos – parte 1**. Disponível em: <<https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>>. Acesso em: 31 mar, 2020.

REVISTA OLD GAMER. **20 anos do PlayStation**. São Paulo: Editora Europa, 2022.

REVISTA VEJA. **Álbum de figurinhas da Copa bate recorde de vendas**. Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/album-figurinhas-da-copa/>>. Acesso em: 22 jan, 2021.

RIEGL, Alois. **O culto moderno dos monumentos: sua história e suas origens**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

RIES, Erick. **The lean startup: how today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses**. Nova Iorque: Currency, 2011.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. **As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em educação**. Revista Diálogo Educacional, vol. 6, núm. 19, septiembre-diciembre, 2006, pp. 37-50. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/1891/189116275004.pdf>>. Acesso em: 1 abril, 2020.

ROSA, A. José Farrujia de la Rosa. **Patrimonio cultural, género y educación**. Barcelona: Ediciones Octaedro, 2022.

ROSS, Alf. **Direito e justiça**. São Paulo: Edipro, 2008.

ROTH, Veronica. **The divergent series**. Nova Iorque: Katherine Tegen Books, 2016.

SACHS, Ignacy. **Desenvolvimento includente, sustentável e sustentado**. Rio de Janeiro: SEBRAE, 2004.

SALINGER, J.D. **The catcher in the rye**. Cambridge: Penguin Books, 2020.

SALOMÃO, Waly. **Hélio Oiticica: qual é o parangolé?** São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SANCHEZ, Michelle Ratton. **Atores não-estatais e sua relação com a Organização Mundial do Comércio**. Disponível em:

<<http://www.geocities.ws/cesariopereira/mestrado/AtoresnaoestataiseaOMC.doc>>. Acesso em: 16 set, 2020.

SANTAELA, Lúcia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. Paulus, 2007

SANTAELLA, Lucia. **O paroxismo da auto referencialidade nos games**. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning. 2009.

SANTOS, Andrea Paula dos. **Trajetórias da história social e da nova história cultural: cultura, civilização e costumes no cotidiano do mundo do trabalho**. IX Simpósio Internacional de Processo Civilizador. Disponível em: <http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais9/artigos/mesa_debates/art3.pdf>. Acesso em: 11 set, 2020.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. São Paulo: Saraiva, 2000

SANTOS, Wanderley Guilherme dos. **O paradoxo de Rousseau: uma interpretação democrática da vontade geral**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

SATO, Adriana Kei Ohashi. **Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo**. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, p. 38-48, 2009.

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

SAX, David. **The revenge of analog: Real things and why they matter**. New York: PublicAffairs, 2016.

SCRANTON, Roy. **Learning to die in the Anthropocene: reflections on the end of a civilization**. São Francisco: City Lights Publishers, 2015.

SCRYFALL. **Island**. Disponível em: <<https://scryfall.com/card/pelp/7/island>>. Acesso em: jan, 2021a.

SCRYFALL. **Tidings**. Disponível em: <<https://scryfall.com/card/s99/54/tidings>>. Acesso em: jan, 2021b.

SCHAAN, Denise Pahl. **Arqueologia, público e commodificação da herança cultural: o caso da cultura Marajoara**. Revista Arqueologia Pública, v. 1, n. 1 [1], p. 19-30, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8635819/3531>>. Acesso em: 05/2020

SCHAPIRO, Mario Gomes. Repensando a relação entre estado, direito e desenvolvimento. **Revista Direito GV**, São Paulo, v.6, n. 1, p. 213-252, Jan./Jun., 2010.

SCHILLER, Johann Christoph Friedrich von. **A educação estética do homem**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

SCHMIDT, A. F.; BERGER, B. C. **A Trilogia das Máscaras e os bens culturais**: um estudo de caso sobre a expansão da economia criativa no Brasil e suas implicações patrimoniais e econômicas. RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade, [S. l.], v. 7, n. 1, 2021. DOI: 10.23899/relacult.v7i1.1929. Disponível em: <https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1929>. Acesso em: 26 jul. 2021.

SCHMIDT, Albano Francisco. **Os custos de oportunidade inerentes ao novo plano nacional de educação**: análise econômica do orçamento federal no quinquênio 2009-2014. In: XIX Conferencia Anual de la Asociación Latinoamericana e Ibérica de Derecho y Economía, 2015, Santo Domingo. ALACDE 2015, 2015.

SCHMIDT, Albano Francisco; EFING, Antônio Carlos. **O papel do consumidor na reciclagem do EPS (isopor) segundo a política nacional de resíduos sólidos**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2015.

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

SCHMIDT, Albano Francisco; GONÇALVES, Oksandro Osdival. **Breve análise da política pública conhecida como Bolsa Família e os Objetivos do Milênio da ONU** In: XXIV Encontro Nacional do CONPEDI. Anais, 2015.

SCHMIDT, Albano Francisco; GONÇALVES, Oksandro Osdival. **Fomentando a legalidade e a estabilidade do mercado de videogames no Brasil**: em busca da nomenclatura correta, da igualdade e tributária e do preço justo. Revista Opinião Jurídica, volume 12, número 16, 2014.

SCHMIDT, Albano Francisco; GONÇALVES, Oksandro Osdival. **Os gastos do governo federal na área da educação entre 2009-2014**: uma análise econômica. In: XII Seminário Internacional de Demandas Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea, 2015, Santa Cruz do Sul. VIII Mostra de Trabalhos Científicos, 2015. Disponível em: <<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/view/13085>>. Acesso em: 23 jul, 2019.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. **O patrimônio cultural e os jogos**: o estado de fluxo como um facilitador da interface patrimonial. Revista Confluências Culturais. v. 9, n. 1: Patrimônios e sociedade: desafios ao futuro – 2020a.

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”. Revista Patrimônio e Memória. Assis, SP, v. 16, n. 1, p. 478-495, janeiro-junho de 2020b. Disponível em: <<https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/1147/1171>>. Acesso em: 3 maio, 2021b.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. **As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos**: fliperamas, lan houses, luderias e a pandemia do covid-19. Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura, v.10, nº1, edição de Julho de 2021(c).

SCHMIDT, Albano Francisco; LAPA, Fernanda Brandão. **O controle de convencionalidade no Brasil**: da convenção de Viena ao bloco de constitucionalidade. Disponível em: <<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/derechoshumanos/article/viewFile/4212/4057>>. Acesso em: 16 jun, 2014.

SCHMIDT, Albano Francisco; REINERT, Thiago Luís. Revista Argumentum, v15, 2014. **Os primeiros 30 anos do Fundo de Defesa de Direitos Difusos sob a luz da análise econômica do direito: “contribuintes”, projetos apoiados e novas perspectivas sociais**. Disponível em: <<http://ojs.unimar.br/index.php/revistaargumentum/article/view/89>>. Acesso em: 17 mar, 2015.

SCHUMPETER, Joseph Alois. **Capitalism, socialism and democracy**. Nova Iorque: Harper Perennial, 2008.

SCHWAB, Klaus. **The fourth industrial revolution**. Nova Iorque: Currency, 2017.

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA. **Economia da cultura**: um setor estratégico para o país. Disponível em: <<http://www.rubi.casaruibarbosa.gov.br/bitstream/20.500.11997/7275/1/592.%20texto-sobre-o-prodec-paula-porta.pdf>>. Acesso em: 6 fev, 2020a.

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA. **Plano da Economia Criativa** - políticas, diretrizes e ações para os anos de 2011 a 2014. Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2012/08/livro_web2educacao.pdf>. Acesso em: 7 fev, 2020b.

SELONI, Daniela. **New Forms of Economies**: Sharing Economy, Collaborative Consumption, Peer-to-Peer Economy. Disponível em: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-53243-1_2>. Acesso em: 7 fev, 2020.

SEN, Amartya. **Desenvolvimento como liberdade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

SERIQUE, Israel. **PAX Romana e a Eirene do Cristo**. Fragmentos de Cultura. Volume 21. Número 1. 2011. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.18224/frag.v21i1.1667>>. Acesso em: 20 dez, 2021.

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

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. **Jogos digitais como ferramenta cultural**: uma proposta interdisciplinar. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157228.pdf>>. Acesso em: 27 jan, 2021.

SILVER ET AL. **Mastering chess and shogi by self-play with a general reinforcement learning algorithm**. Disponível em: <<https://arxiv.org/abs/1712.01815>>. Acesso em: 22 set, 2021.

SISCOMEX. **Governo reduz em 10% imposto de importação de bens comercializados**. Disponível em: <<http://siscomex.gov.br/governo-reduz-em-10-imposto-de-importacao-de-bens-comercializados/>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

SNIDAL, Duncan. **Coordination versus Prisoners' Dilemma: implications for international cooperation and regimes**. The American Political Science Review. Vol. 79, No. 4 (Dec., 1985), pp. 923-942 (20 pages). Published By: American Political Science Association.

SOARES, Inês Virgínia Prado. **Direito ao (do) patrimônio cultural brasileiro**. Belo Horizonte: Fórum, 2009.

SOTIROVA, Kalina. **Edutainment games** – homo culturalis vs homo ludens. 2004, p. 84-98. Disponível em: <<http://elib.mi.sanu.ac.rs>>. Acesso em: 11 maio, 2021.

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**: um estudo do impacto do engajamento em videogames sobre desempenho acadêmico e carreira de estudantes de Administração de Empresas. Tese, Universidade Federal de Pernambuco.

SPIEL. **Internationale Spieltage**. Disponível em: <<https://www.spiel-messe.com/en/>>. Acesso em: 31 jan, 2022.

STATISTA. **Daily time spent with the internet per capita worldwide from 2011 to 2021**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/319732/daily-time-spent-online-device/>>. Acesso em: 4 set, 2020.

STATISTA. **Steam gaming platform**. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/4282/steam/#dossierKeyfigures>>. Acesso em: 19 jan, 2022.

STEAM. **Carcassonne**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/598810/Carcassonne__Tiles__Tactics/?l=brazilian>. Acesso em: 13 ago, 2021.

STEIN, Fernanda. **Por uma cidade brincante**: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo. Tese, Universidade Federal de Pelotas, 2018. Educação física.

STIGLITZ, Joseph E. **Making globalization work**. Londres, W.W.Norton & Company, 2007.

STIGLITZ, Joseph. **The great divide**. Nova Iorque: Penguin, 2015.

STREECK, Wolfgang; THELEN, Kathlen. **Beyond continuity**: institutional change in advance political economies. Oxford: Oxford University Press, 2005.

ŠTREIMIKIENĖ, Dalia; KAČERAUSKAS, Tomas. **The creative economy and sustainable development**: the Baltic states. Sustainable Development: Volume 28, Issue 6, November/December 2020, Pages 1632-1641. Disponível em: <<https://doi.org/10.1002/sd.2111>>. Acesso em: 13 maio, 2022.

TACTILEO. **Taxonomia de Bloom e digital learning**. Disponível em: <<https://www.tactileo.com/br/educacao-corporativa/taxonomia-de-bloom-e-digital-learning/>>. Acesso em: 22 set, 2019.

TECMUNDO. **Gastos com jogos mobile chegam a US\$ 116 bilhões em 2021**. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/231874-gastos-jogos-mobile-chegam-us-116-bilhoes-2021.htm>>. Acesso em: 20 jan, 2022.

TESSARO, Annye Cristiny. **Narrativas e games**: um olhar do design literário-artístico. Tese, PUC/SP, 2018. Tecnologias da inteligência e design digital.

THALER, Richard. **From homo economicus to homo sapiens**. Journal of Economic Perspectives, 2000, 14 (1): 133-141. DOI: 10.1257/jep.14.1.133.

THALER, Richard; SUNSTEIN, Cass. **Nudge**: improving decisions about health, wealth, and happiness. Nova Iorque: Penguin Books, 2009.

THE TOP 10s. **Most recognizable fictional characters**. 2019. Disponível em: <<https://www.thetoptens.com/recognizable-fictional-characters/>>. Acesso em: 2 abril, 2020.

THE VERGE. **Netflix reveals that 76 million people watched at least two minutes of The Witcher**. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2020/1/21/21075927/netflix-the-witcher-viewer-numbers-length-metrics-q4-2019-earnings>>. Acesso em: 6 abril, 2022.

THUNBERG, Greta. **No one is too small to make a difference**. Nova Iorque: Penguin, 2019.

TOCATI. **International festival of street games**. Disponível em: <<https://tocati.it/en/nomination-unesco-send/>>. Acesso em: 14 maio, 2021.

TOSCANA CERTIFICAZIONE AGROALIMENTARE. Quem somos. Disponível em: <https://www.tca-srl.org/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=113>. Acesso em: 23 dez, 2021.

TRADING ECONOMICS. **New Zealand GDP – 2021**. Disponível em: <<https://www.bing.com/search?q=new+zealand+gdp&cvicid=c91ef6f7980c4536b42b1bedff50725d&aqs=edge..69i57j0l8.3963j0j9&FORM=ANAB01&PC=U531>>. Acesso em: 15 mar, 2022.

TRIPADVISOR. **Europa**. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com/ShowUserReviews-g187190-d11931317-r683822540-Le_Havre_Port_Center-Le_Havre_Seine_Maritime_Haute_Normandie_Normandy.html>. Acesso em: 22 dez, 2021.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TURKLE, Sherry. **Alone together**. Nova Iorque: Basic books, 2017.

TURKLE, Sherry. **Constructions and reconstructions of self in virtual reality**: playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity, Volume 1, número 3, 1994, 158-167, DOI: 10.1080/10749039409524667.

TZU, Sun. **The art of war**. Nova Iorque: Ixia Press, 2019.

UNCTAD – United Nations Conference on Trade and Development. **Creative Economy Outlook**: Trends in international trade in creative industries. 2018. Disponível em: <https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf>. Acesso em: 6 fev, 2020a.

UNCTAD – United Nations Conference on Trade and Development. **Economia Criativa**: Uma Opção de Desenvolvimento Viável. 2010. Disponível em: <https://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf>. Acesso em: 6 fev, 2020b.

UNESCO. **Roda de Capoeira**. 2014. Disponível em: < <https://ich.unesco.org/en/RL/capoeira-circle-00892>>. Acesso em: 14 jan, 2022.

UNESCO. **Cultura: futuro urbano; informe mundial sobre la cultura para el desarrollo urbano sostenible**. 2017. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248920>>. Acesso em: 14 jan, 2021.

UNESCO. **Cultura: no coração dos ODS**. Disponível em: <<https://pt.unesco.org/courier/april-june-2017/cultura-no-coracao-dos-ods>>. Acesso em: 10 dez, 2020.

UNESCO. **Arquivos – instrumentos legais**. Disponível em: < http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=12024&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso em: 8 set, 2021a.

UNESCO. **Intangible cultural heritage**. Disponível em: <<https://ich.unesco.org/en>>. Acesso em: 14 maio, 2021b.

UNESCO. **Pre-Hispanic city of Teotihuacan**. Disponível em: <<https://whc.unesco.org/en/list/414>>. Acesso em: 3 dez, 2021c.

UNESCO. **Maya site of Copan**. Disponível em: <<https://whc.unesco.org/en/list/129>>. Acesso em: 3 dez, 2021d.

UNESCO. **Historic sanctuary of Machu Picchu**. Disponível em: <<https://whc.unesco.org/en/list/274>>. Acesso em: 7 fev, 2022a.

UNESCO. **Historic centre of Mexico City and Xochimilco**. Disponível em: <<https://whc.unesco.org/en/list/412>>. Acesso em: 7 fev, 2022b.

US DEPARTMENT OF LABOR. **Consolidated minimum wage table**. Disponível em: <<https://www.dol.gov/agencies/whd/mw-consolidated>>. Acesso em: 22 jan, 2022.

VALOR ECONÔMICO. **Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo**. Disponível em: < <https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>>. Acesso em: 20 jan, 2022.

VEIGA, José Eli da. **A emergência socioambiental**. São Paulo: Senac, 2007.

VEIGA, José Eli da. **Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

VIZEU et al. **Por uma crítica ao conceito de desenvolvimento sustentável**. Cad. EBAPE.BR vol.10 no.3 Rio de Janeiro Sept. 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1679-39512012000300007>>. Acesso em: 16 dez, 2020.

WACQUANT, Loïc. **As duas faces do gueto**. São Paulo: Boitempo, 2008.

WALKER, Douglas M. **Casinonomics: The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry**. Nova Iorque: Springer, 2013.

WESTPHAL, Euler Renato. **A pós-modernidade e as verdades universais**: a descoberta dos vínculos e a descoberta da alteridade. In: LAMAS, Nadja de Carvalho; RAUEN, Taiza Mara. (Pro)Posições culturais. Joinville: UNIVILLE, 2010.

WILLIAM, Rodney. **Apropriação cultural**. São Paulo: Pólen, 2019.

WILLIAMSON, Oliver E. **The economic institutions of capitalism**. Nova Iorque: The Free Press, 1985.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Remarks on the foundations of mathematics**. Oxford: Basil Blackwel, 1956.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical remarks**. Oxford: Basil Blackwel, 1975.

Jogos

7 WONDERS DUEL. São Paulo: Galápagos, 2015. Jogo de tabuleiro.

7 WONDERS. São Paulo: Galápagos, 2014. Jogo de tabuleiro.

ALHAMBRA. São Paulo: Flick Game Studio, 2017. Jogo de tabuleiro.

AMONG Us. Redmond: InnerSloth, 2018. Jogo eletrônico.

ANIMAL Crossing: new horizons. Quioto: Nintendo, 2020. Jogo eletrônico.

ARQUITETOS DO REINO OCIDENTAL. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.

ARTE MODERNA CARDS. São Paulo: Galápagos, 2008. Jogo de tabuleiro.

ARTE MODERNA. São Paulo: Galápagos, 2017. Jogo de tabuleiro.

AS VIAGENS DE MARCO POLO. São Paulo: Devir Livraria, 2015. Jogo de tabuleiro.

ATARI. Pong. Disponível em: <<https://www.atari.com/about-us/>>. Acesso em: 22 abril, 2020.

AZUL - PAVILHÃO DE VERÃO. São Paulo: Galápagos, 2019. Jogo de tabuleiro.

AZUL - VITRAIS DE SINTRA. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.

AZUL. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.

BLOOD RAGE. São Paulo: Galápagos, 2016. Jogo de tabuleiro.

BRASS - BIRMINGHAM. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2018. Jogo de tabuleiro.

BRASS - LANCASHIRE. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2017. Jogo de tabuleiro.

BRAZIL IMPERIAL. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2021. Jogo de tabuleiro.

CALL OF CTHULHU. Paris: Focus Home Interactive, 2018. Jogo eletrônico.

CARCASSONE. São Paulo: Devir Brasil, 2002. Jogo de tabuleiro.

CATAN. São Paulo: Devir, 1995. Jogo de tabuleiro

CENTURY - A ROTA DAS ESPECIARIAS. São Paulo: Devir Livraria, 2017. Jogo de tabuleiro.

CENTURY - MARAVILHAS DO ORIENTE. São Paulo: Devir Livraria, 2018. Jogo de tabuleiro.

CENTURY - NOVO MUNDO. São Paulo: Devir Livraria, 2019. Jogo de tabuleiro.

CHRONO TRIGGER. Squaresoft: Tóqui, 1995. Jogo eletrônico.

CIVILIZATION. Redwood City: Electronic Arts, 1991. Jogo eletrônico.

CLÃS DA CALEDÔNIA. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.

CLEÓPATRA E A SOCIEDADE DOS ARQUITETOS. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2006. Jogo de tabuleiro.

COATL. Santo André: FunBox Editora, 2021. Jogo de tabuleiro.

COIMBRA. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.

CONCÓRDIA. Rio de Janeiro: Buró Editora, 2017. Jogo de tabuleiro.

CONQUISTADORES DE MIDGARD. Santos: Mosaico Jogos. 2020. Jogo de tabuleiro.
 CUZCO. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2018. Jogo de tabuleiro.
 CYCLADES. São Paulo: Galápagos, 2015. Jogo de tabuleiro.
 DUNE. Earlysville: Gale Force Nine, 2019. Jogo de tabuleiro.
 EL GRANDE. Almere: 999 Games, 1995. Jogo de tabuleiro.
 FIVE TRIBES. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 FORTNITE. Potomac: EpicGames, 2017. Jogo eletrônico.
 GANGES. São Paulo: Devir Brasil, 2018. Jogo de tabuleiro.
 GRAND AUSTRIA HOTEL. Americana: Paper Games, 2018. Jogo de tabuleiro.
 GREAT WESTERN TRAIL. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2017. Jogo de tabuleiro.
 HALLERTAU. São Paulo: Galápagos, 2021. Jogo de tabuleiro.
 HANSA TEUTONICA. São Paulo: Galápagos, 2009. Jogo de tabuleiro.
 HEARTHSTONE. Irvine: Blizzard Games, 2014. Jogo eletrônico.
 INVASORES DO MAR DO NORTE. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 ISHTAR – OS JARDINS DA BABILÔNIA. Rio de Janeiro: Buró Editora, 2017. Jogo de tabuleiro.
 ISTANBUL. São Bernardo dos Campos: Grow Jogos e Brinquedos, 2016. Jogo de tabuleiro.
 JAIPUR. São Paulo: Galápagos, 2020. Jogo de tabuleiro.
 JAMAICA. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 JENGA. Pawtucket: Hasbro, 1983. Jogo de tabuleiro.
 KARDNARÖK. Juiz de Fora: On The Table Jogos. 2021. Jogo de tabuleiro.
 LE HAVRE. São Paulo: Ludofy Creative, 2017. Jogo de tabuleiro.
 LEAGUE OF LEGENDS. Los Angeles: Riot Games, 2009. Jogo eletrônico.
 LEGO. Billund: The Lego Company, 1934. Brinquedo.
 LISBOA. São Paulo: Mandala Jogos. 2017. Jogo de tabuleiro.
 LORENZO IL MAGNIFICO. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 LUXOR. Natal: Vem Pra Mesa Jogos, 2022. Jogo de tabuleiro.
 MAGIC: the gathering. Renton: Wizards of the Coast, 1993. Jogo de cartas colecionáveis.
 MAHARAJA. São Paulo: Galápagos, 2021. Jogo de tabuleiro.
 MARACAIBO. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2020. Jogo de tabuleiro.
 MARANÁ. São Paulo: Galbs Games, 2021. Jogo de tabuleiro.
 MARCO POLO II - AO SERVIÇO DO KHAN. São Paulo: Devir Livraria, 2019. Jogo de tabuleiro.
 MÉDICI. Americana: Paper Games, 2018. Jogo de tabuleiro.
 MÉXICA. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2015. Jogo de tabuleiro.
 MINECRAFT. Estocolmo: Mojang Studios, 2011. Jogo eletrônico.
 MOMBASA. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 NEW YORK 1901. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 ORLÉANS. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 PALADINOS DO REINO OCIDENTAL. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 PÁPUA. São Paulo: Devir Livraria, 2018. Jogo de tabuleiro.
 PARANAUÊ. Santo André: Ludens Spirit, 2015. Jogo de tabuleiro.
 PARIS. São Paulo: Grok Games, 2020. Jogo de tabuleiro.
 PARIS - LA CITÉ DE LA LUMIÈRE. São Paulo: Devir Livraria, 2019. Jogo de tabuleiro.
 PITFALL. Sunnyvale: Activision, 1982. Jogo eletrônico.
 POKÉMON. Quioto: Nintendo, 1996. Jogo multimídia.
 PONG. Sunnyvale: Atari, 1987. Jogo eletrônico.
 PUERTO RICO. São Bernardo dos Campos: Grow Jogos e Brinquedos, 2015. Jogo de tabuleiro.

QUISSAMÃ. Santo André: Ludens Spirit, 2015. Jogo de tabuleiro.
 RÁ. São Paulo: Precisamente Jogos, 2020. Jogo de tabuleiro.
 RESIDENT EVIL. Osaka: Capcom, 2017. Jogo eletrônico.
 ROBINSON CRUSOE – AVENTURAS NA ILHA AMALDIÇOADA. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2016. Jogo de tabuleiro.
 SAGRADA. São Paulo: Galápagos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 SANTA MARIA. Americana: Paper Games, 2017. Jogo de tabuleiro.
 SANTORINI. São Paulo: Galápagos, 2019. Jogo de tabuleiro.
 SID MEIER'S CIVILIZATION – UM NOVO AMANHECER. São Paulo: Galápagos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 SPARTACUS. Itajaí. Kronos Games, 2017. Jogo de tabuleiro.
 TAZO. Curitiba: Elma Chips, 1997. Jogo de discos colecionáveis.
 TEKHENU - OBELISCO DO SOL. Santos: Mosaico Jogos. 2020. Jogo de tabuleiro.
 TEOTIHUACAN - CITY OF GODS. Bauru: Bucaneiros Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 TETRIS. Honolulu: Sega, 1984. Jogo eletrônico.
 THE CASTLES OF BURGUNDY. São Bernardo dos Campos: Grow Jogos e Brinquedos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 THE QUEST FOR EL DORADO. São Paulo: Precisamente Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 THE RED CATHEDRAL. São Paulo: Devir Livraria, 2021. Jogo de tabuleiro.
 THE WITCHER: wild hunt. Varsóvia: CD Projekt RED, 2015. Jogo eletrônico.
 THROUGH THE AGES. São Paulo: Devir Brasil, 2017. Jogo de tabuleiro.
 TICKET TO RIDE - EUROPA. São Paulo: Galápagos, 2015. Jogo de tabuleiro.
 TICKET TO RIDE. São Paulo: Galápagos, 2014. Jogo de tabuleiro.
 TIGRIS & EUPHRATES. São Paulo: Galápagos, 2019. Jogo de tabuleiro.
 TIKAL. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2018. Jogo de tabuleiro.
 TOMB RAIDER. Londres: Eidos Interactive. Jogo eletrônico.
 TORMENTA. Porto Alegre: Jambô, 2021. Jogo de RPG.
 TRAJAN. Americana: Gigante Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 TUKI. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019. Jogo de tabuleiro.
 TWILIGHT STRUGGLE. São Paulo: Devir Livraria, 2016. Jogo de tabuleiro.
 TZOLK'IN – O CALENDÁRIO MAIA. São Paulo: Devir Livraria, 2012. Jogo de tabuleiro.
 UM BANQUETE A ODIN. São Paulo: Grok Games, 2018. Jogo de tabuleiro.
 VISCONDES DO REINO OCIDENTAL. Embu-Guaçu: Meeple Br Jogos, 2017. Jogo de tabuleiro.
 VITICULTURE. São Paulo: Grok Games, 2015. Jogo de tabuleiro.
 WESTERN LEGENDS. Juiz de Fora: Conclave Editora, 2020. Jogo de tabuleiro.
 XINGU. São Paulo: MS Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 XINGU. São Paulo: MS Jogos, 2018. Jogo de tabuleiro.
 YOKOHAMA. Itajaí. Kronos Games, 2017. Jogo de tabuleiro.
 YUGIOH. Tóqui: Konami, 1996. Jogo multimídia.
 ZELDA. Quioto: Nintendo, 1994. Jogo eletrônico.

Filmes

AVATAR. Direção: James Cameron. Santa Mônica: Lightstorm Entertainment, 2009. (162 min).
 GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. Universal City: Universal Pictures, 2000. (155 min).
 MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Los Angeles: Warner Bros Entertainment, 1999. (136 min).

MARCO POLO. Direção: John Fusco. Los Gatos: Netflix, 2014.
 NÁUFRAGO. Direção de Robert Zemeckis. Universal City: DreamWorks Pictures, 2000. (144 min).
 STAR WARS: Han Solo. Direção de Ron Howard. São Francisco: Lucasfilm, 2018. (135 min).
 STAR WARS: O despertar da Força. Direção de J.J. Abrams. São Francisco: Lucasfilm, 2015. (135 min).
 VINGADORES: Ultimato. Direção: Joe e Anthony Russo. Orlando: Disney, 2019. (182 min).
 PIRATAS DO CARIBE. Direção: Gore Verbinski. Orlando: Disney, 2003. (143 min).

Legislação

BRASIL. Código civil. 2002.
 BRASIL. **Constituição da república federativa brasileira de 1988**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 10 fev, 2020.
 BRASIL. Decreto-Lei número 9.215 de 30 de abril de 1946.
 BRASIL. Lei das contravenções penais (Decreto-lei número 3.688 de 3 de outubro de 1941).
 BRASIL. Lei de Informática (Lei federal número 8.248 de 1991).
 BRASIL. Lei de propriedade industrial (Lei Federal número 9.279 de 14 de maio de 1996).
 BRASIL. Lei de propriedade intelectual de programa de computador (Lei Federal número 9.609 de 19 de fevereiro de 1998).
 BRASIL. Lei do Bem (Lei federal número 11.196 de 2005).
 BRASIL. Plano nacional de cultura – lei federal número 12.343 de 2 de dezembro de 2010. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112343.htm>. Acesso em: 1 jul, 2020.
 BRASIL. Plano nacional de educação (Lei federal número 13.005 de 25 de junho de 2014).
 BRASIL. Política Nacional do Livro (lei federal número 10.753 de 2003).
 BRASIL. Projeto de emenda constitucional número 51 de 2017.
 BRASIL. Projeto de emenda constitucional número 57 de 2016.
 BRASIL. Projeto de lei número 186 de 2014.
 OEA. **Convenção americana de direitos humanos**. Disponível em: <https://www.cidh.oas.org/basicos/portugues/c.convencao_americana.htm>. Acesso em: 16 nov, 2020.
 ONU. **Declaração universal dos direitos humanos**. 1948. Disponível em: < <https://nacoesunidas.org/direitoshumanos/declaracao/>>. Acesso em: 6 fev, 2020.
 ONU. **Pacto internacional dos direitos econômicos, sociais e culturais**. 1976. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d0591.htm>. Acesso em: 6 fev, 2020.
 ONU. **Convenção sobre os Direitos da Criança**. 1989. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm>. Acesso em: 28 jan, 2022.
 SENADO FEDERAL. **Proposta de emenda à constituição nº 51**. 2017. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/132049>>. Acesso em: 18 jan, 2021.
 UNESCO. **Convenção para a proteção do patrimônio mundial, cultural e natural**. 1972. Disponível em: < <https://whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf>>. Acesso em: 1 jul, 2020.
 UNESCO. **Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial**. 2003. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>>. Acesso em: 1 jul, 2020.

UNESCO. **Convenção sobre a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais.** 2005. Disponível em: <<http://www.iber museus.org/wp-content/uploads/2014/07/convencao-sobre-a-diversidade-das-expressoes-culturais-unesco-2005.pdf>>. Acesso em: 1 jul, 2020.

UNESCO. **Declaração de Hangzhou.** 2013. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/FinalHangzhouDeclaration20130517.pdf>>. Acesso em: 14 jan, 2021.

UNESCO. **Declaração sobre as responsabilidades das gerações presentes em relação às gerações futuras.** 1997. Disponível em: <http://www.mprj.mp.br/documents/20184/1330730/1997_declaracaosobreasresponsabilidad esdasgeracoespresentesemrelacaoasgeracoesfuturas.pdf>. Acesso em: 1 jul, 2020.

UNESCO. **Declaração universal sobre a diversidade cultural.** 2001. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/declaration_cultural_diversity_pt.pdf>. Acesso em: 1 jul, 2020.

UNESCO. **Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular.** 1989. Disponível em: <<http://www.portaldoconhecimento.gov.cv/bitstream/10961/238/4/Anexo%203%20-%20Doctos%20Unesco.pdf>>. Acesso em: 20 nov, 2020.

WHO. **Coronavirus dashboard.** Disponível em: <<https://covid19.who.int/>>. Acesso em: 1 mar, 2022.

Julgados

CORTE IDH. **Caso de los “Niños de la Calle” (Villagrán Morales y otros) versus Guatemala.** Fondo. Sentencia de 19 de noviembre de 1999, Ser. C, n. 63. Disponível em: <http://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/Seriec_63_esp.doc>. Acesso em: 29 jan, 2022.

CORTE IDH. **Caso Loayza Tamayo versus Perú (Reparaciones y Costas).** Sentencia de 27 de noviembre de 1998a, Ser. C, n. 42. Disponível em: <http://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec_42_esp.doc>. Acesso em: 29 jan, 2022.

STF. RE 179893, 2008.

STF. RE 183403, 2000.

STF. RE 221239, 2004.

STF. RE 330817, 2017.

STF. RE 595676, 2017.

STF. RE 656203, 2012.

STF. RE 794285, 2016.

STF. RE 888090, 2018.

TRIBUNAL REGIONAL FEDERAL DA 3ª REGIÃO. **Apelação cível número 5005250-10.2018.4.03.6100.**

Termo de Autorização para Publicação de Teses e Dissertações

Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação, autorizo a Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) a disponibilizar em ambiente digital institucional, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT) e/ou outras bases de dados científicas, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o texto integral da obra abaixo citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data 25/01/2023.

1. Identificação do material bibliográfico: (x) Tese () Dissertação () Trabalho de Conclusão

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

Autor: Albano Francisco Schmidt

Orientador: Luana de Carvalho Silva Gusso

Coorientador: Mariluci Neis Carelli

Data de Defesa: 16/12/2022

Título: Jogos Patrimoniais: diálogos entre cultura, direito, economia e criatividade

Instituição de Defesa: UNIVILLE – Universidade da Região de Joinville

3. Informação de acesso ao documento:

Pode ser liberado para publicação integral (x) Sim () Não

Havendo concordância com a publicação eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese, dissertação ou relatório técnico.

Joinville, 25 de janeiro de 2022



Assinatura do autor