

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

Albano Francisco Schmidt

1ª Defesa:

16 de dezembro de 2022

Membros da Banca Examinadora:

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

Profa. Dra. Mariluci Neis Carelli (Coorientadora/UNIVILLE),

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

Prof. Dr. Mário Ferreira de Pragmácio Telles, membro externo (membro externo/PPG IPHAN),

Prof. Dr. Euler Renato Westphal (membro interno/UNIVILLE)

Profa. Dra. Patrícia de Oliveira Areas (membro interno/UNIVILLE)

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, acompanham 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) mantém uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural.

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