

Jogos Sérios e mediação patrimonial: estratégias de identificação, valorização e transmissão do Património Cultural Imaterial

João Camara

Faculdade de Letras da Universidade do Porto



Yong's China Quest Adventure, de My Learning, 2018.

O artigo apresenta os Jogos Sérios enquanto ferramentas de mediação patrimonial capazes de favorecer os processos de identificação, valorização e transmissão do Património Cultural Imaterial (PCI). Para tal, revisa-se parte da literatura sobre o tema, sublinhando como este tipo de jogo vem sendo utilizado por instituições e sítios culturais no tratamento do património cultural e apresentando duas boas práticas. Discute-se também como uma categoria específica de jogo, os Jogos Móveis baseados em localização, podem propiciar metodologias participativas envolvendo o Património Cultural Imaterial, as suas comunidades e os seus visitantes.

Palavras-chave: jogos sérios, mediação patrimonial, património cultural imaterial, metodologias participativas.

Jogos Sérios e Património Cultural Imaterial

A elaboração e a implementação de Jogos Sérios vêm sendo cada vez mais observadas por investigadores de diversos domínios, dentre os quais os Estudos do Património. De maneira geral, os investigadores desse campo procuram identificar como essas ferramentas podem contribuir para aperfeiçoar os processos de

aprendizagem e transmissão do património cultural, tornando a experiência dos visitantes de sítios e instituições culturais mais satisfatória.

Atualmente os Jogos Sérios são compreendidos enquanto jogos desenvolvidos a partir da tecnologia digital e que possuem fundamentos pedagógicos e de

entretenimento. Desse modo, são ferramentas que proporcionam uma experiência divertida de imersão ao mesmo tempo que cumprem com objetivos pedagógicos (Sawyer & Rejeski, 2002). Pensando na sua aplicação no campo do património cultural, sublinha-se que o maior potencial dos Jogos Sérios está relacionado com o domínio afetivo do processo de aprendizagem, uma vez que a empatia com a trama de um jogo e com os seus personagens pode auxiliar na compreensão de processos históricos e culturas diferentes, além da identificação e valorização de determinado património cultural (Mortara et al., 2014). Além disso, o carácter imersivo dos jogos pode fornecer um contexto concreto para que os visitantes de sítios e instituições culturais apreciem e comuniquem com o património cultural, muitas vezes apresentado de maneira descontextualizada (Belotti et al., 2012). Ainda refletindo sobre estratégias de comunicação do património cultural, ressalta-se que os jogos têm como um dos seus elementos fundamentais a interatividade. Em outras palavras, o jogador exerce sempre agência (em maior ou menor grau) sobre o curso da narrativa, uma vez que o resultado do jogo depende diretamente das suas escolhas e ações (Zimmerman, 2004). A agência e o controle das ações por parte daqueles que aprendem são particularmente valorizados pelas teorias construtivista e sócio construtivista de aprendizagem, e as entidades culturais (como museus, galerias e arquivos) e sítios patrimoniais vêm sendo há muito tempo considerados lugares ideais para a aplicação de tais abordagens (Jeffery-Clay, 1998; Falk & Dierking, 2008).

Por se tratar de ferramentas digitais que fazem uso de diferentes recursos multimédia, os Jogos Sérios podem contribuir principalmente para a identificação e transmissão do PCI. Isso porque os elementos dramáticos dos jogos, como a narrativa, os personagens e os diálogos têm o potencial de representar a dimensão intangível do património cultural, contextualizando-a em uma atividade com regras, objetivos e resultados mensuráveis. Considerando a grande diversidade do património cultural, alguns autores propõem diferentes

classificações dos Jogos Sérios no âmbito do setor cultural. Mortara et al. (2014) estabelecem três categorias de Jogos Sérios a partir dos seus objetivos pedagógicos: consciencialização cultural, reconstrução histórica e consciencialização para o património. Na primeira categoria foram considerados os jogos que tratam particularmente dimensões do PCI, como a língua, costumes, tradições, crenças espirituais, folclore e regras de comportamento em uma sociedade. Além disso, os autores apontam de que maneira essas ferramentas podem auxiliar no tratamento do PCI:

“Os Jogos Sérios têm o potencial de recriar com precisão não apenas uma configuração física, mas sim: fornecer uma experiência holística que inclui sons (linguagem falada, música tradicional) e elementos estéticos; dar vida a eventos folclóricos e religiosos; dar a oportunidade de praticar códigos e hábitos comportamentais em primeira pessoa através de tarefas no jogo; e muito mais” (Mortara et al., 2014: 319)

De maneira geral, a produção de Jogos Sérios no âmbito do PCI é reduzida quando comparada à dos seus pares elaborados com outros objetivos pedagógicos. Esta realidade reflete-se na literatura académica, na medida em que são poucos os estudos que tratam esta questão de maneira específica e exaustiva. Todavia, Mortara et al. (2014) apresentam alguns exemplos destes jogos para consciencialização cultural e que tratam aspetos do PCI, demonstrando a riqueza temática do campo: *Icura*, *Discover Babylon* e *Papakwaqa*. O primeiro aborda aspetos da cultura e etiqueta japonesa; o segundo discorre sobre as contribuições da Mesopotâmia antiga para a cultura moderna e o terceiro apresenta um conjunto de bens culturais pertencentes ao povo nativo tailandês Atayal, como as suas crenças, costumes e cerimónias.

Este artigo chama a atenção para outro exemplo citado por Mortara et al. (2014): *Yong’s China Quest Adventure* (Figura 1). Neste videojogo de aventura ambientado na China antiga, os jogadores interpretam um estudioso dos ensinamentos de Confúcio cujo objetivo é aprender as tradições da cultura e da escrita chinesa. Ao longo da narrativa são retratados diversos

aspectos da história e da cultura chinesa, como as técnicas e ferramentas utilizadas no âmbito da

caligrafia e pintura, o processo de construção da Muralha da China e a mitologia antiga.



Fotografia 1 - O Jogo Sério para consciencialização cultural. Um exemplo

Fonte: *Yong's China Quest Adventure*, de My Learning, 2018.

Disponível em: <<https://www.mylearning.org/resources/yongs-china-quest-adventure-game-level-1>> Acesso em: 25.11.2018

O *Yong's China Quest Adventure* foi elaborado pela My Learning, uma entidade que disponibiliza recursos didáticos inspirados nas coleções e no património cultural salvaguardado por diversas instituições culturais de Inglaterra. O projeto é financiado pelo Arts Council England e atualmente gerenciado pelo Leeds Museums and Galleries. Desse modo, para além da identificação e comunicação de aspetos culturais intangíveis do PCI da China, o jogo serve também como uma plataforma de difusão e valorização da coleção e do trabalho de investigação realizado pelas seguintes entidades: Leeds Museums and Galleries, Museums Sheffield, Thackray Museum e National Railway Museum. Entende-se que esse exemplo demonstra a polivalência dos Jogos Sérios para o património cultural, uma vez que um jogo pode ser ao mesmo tempo uma ferramenta de mediação e educação patrimonial que auxilia na identificação e valorização dos bens culturais e também uma estratégia de divulgação de exposições, coleções e entidades culturais.

Jogos Móveis baseados em localização e metodologias participativas para o tratamento do património cultural

Alguns autores também classificam os Jogos Sérios para o património cultural a partir do seu género e das suas características técnicas. Nessa perspetiva, apresenta-se um tipo de jogo particularmente adequado para favorecer metodologias participativas: os Jogos Móveis baseados em localização (*mobile location-based games*). Em suma, essa categoria engloba os jogos que “são facilitados por dispositivos móveis de tal forma que a atividade do jogo evolui de acordo com a localização dos jogadores” (Avouris & Yiannoutsou, 2012: 2120). Estes jogos podem permitir até dois tipos de participação: presencial e à distância. A primeira, e mais óbvia, está relacionada com a exploração física de uma localidade com o auxílio de sistemas de posicionamento móvel (como o GPS). Essa participação, geralmente exercida pelos visitantes de determinado sítio ou entidade cultural, é imprescindível para a evolução da narrativa e para o

alcance dos objetivos previstos pelo jogo. A segunda, por sua vez, relaciona-se com a participação daqueles que pretendem contribuir para a construção do universo, narrativa, conteúdos e objetivos do jogo. Para tal, o videojogo em questão deve ser executado numa plataforma colaborativa, na qual os utilizadores podem não apenas jogar como também contribuir na expansão do universo do jogo.

Um exemplo de Jogo Móvel baseado em localização que permite os dois tipos de categorias acima mencionados é o *Tidy City* (Foto 2). Desenvolvido pelo projeto de investigação *TOTEM - Theories and Tools for Distributed Authoring of Mobile Mixed Reality Games*, esse jogo é organizado a partir de uma sequência de missões/desafios, nas quais os jogadores devem resolver enigmas para coletar objetos virtuais e colocá-los nos seus devidos lugares (físicos) de

origem. Para tal, são fornecidas uma série de informações/instruções relacionadas ao objeto e ao seu local de origem. Assim, ainda que o jogo demande interação presencial com objetos ou outros elementos materiais, essa interação pode ser utilizada somente enquanto um pretexto para a identificação, apresentação e comunicação de PCI. Por exemplo, em uma localidade pode existir um monumento que faça referência a um grupo étnico específico que tenha de alguma maneira marcado a evolução daquele espaço. Nesse caso, o conjunto de informações e instruções que os jogadores devem aceder para resolver o enigma dessa missão podem fazer menção à língua, religião, arte, rituais, cultura popular e outras expressões culturais que ainda caracterizam aquele grupo.



Fotografia 2 – Jogo móvel baseado em localização. Um exemplo

Fonte: *Tidy City*, de TOTEM, 2018

Disponível em: <<http://www.totem-games.org/index7339.html?q=tidycity>> Acesso em: 28.11.2018.

Tratando-se de uma plataforma colaborativa e aberta, os membros de determinada comunidade podem ser responsáveis pela elaboração e gestão dos conteúdos do jogo, através do qual podem apresentar aos visitantes-jogadores um conjunto de conhecimentos

vinculados ao seu PCI, num processo que reforça a agência da comunidade sobre o seu património. O carácter colaborativo, quando bem gerido, abre um horizonte de possibilidades e acima de tudo permite que a comunicação do PCI seja realizada

horizontalmente e de maneira plural, tendo em vista que nesse tipo de jogo não existe apenas uma narrativa oficial sobre os bens culturais, mas um conjunto de histórias e percepções sobre eles.

Conclusão

Este artigo apresentou os Jogos Sérios enquanto ferramentas capazes de favorecer os processos de identificação, valorização e transmissão do Património Cultural Imaterial, recorrendo, para tal, às contribuições de parte da literatura sobre o tema e também mostrando dois exemplos. Primeiro, discorreu-se sobre como esse tipo de jogo pode ser entendido simultaneamente como uma estratégia de mediação que auxilia na identificação e valorização dos bens culturais e enquanto uma estratégia de

divulgação de exposições, coleções e entidades culturais. Num segundo momento, abordou-se especificamente como os Jogos Móveis baseados em localização podem favorecer metodologias participativas de identificação, apresentação e interpretação do PCI. Por fim, ressalta-se que o campo dos Jogos Sérios para o património cultural, apesar de recente, já apresenta dados suficientes para justificar o investimento em tais ferramentas por parte de entidades de salvaguarda. Assim, este artigo procurou contribuir, ainda que brevemente, para a discussão sobre a implementação de tecnologias digitais no tratamento do património cultural, neste caso específico do PCI.

Referências

- AVOURIS, N., YIANNOUTSOU, N. (2012). «A Review of Mobile Location-based Games for Learning across Physical and Virtual Spaces». *Journal of Universal Computer Science*. 18, (15), 2120-2142.
- BELLOTTI, F., BERTA, R., DE GLORIA, A., D'URSI, A., V. FIORI. (2012). «A serious game model for cultural heritage». *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 5, 4.
- FALK, J. H., DIERKING, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- JEFFERY-CLAY, K. (1998). «Constructivism in Museums: How Museums Create Meaningful Learning Environments». *Journal of Museum Education*. 23 (1), 3-7.
- MORTARA, M., CATALANO, C. E., BELLOTTI, F., FIUCCI, G., HOURY- PANCHETTI, M., PETRIDIS, P. (2014) «Learning cultural heritage by serious games». *Journal of Cultural Heritage*. 15, 3, 318-325. Disponível em: <10.1016/j.culher.2013.04.004>. <hal-01120560>. Acesso em: 05.05.2018
- SAWYER, B., REJESKI, D. (2002). *Serious Games: Improving Public Policy Through Game- based Learning and Simulation*. Woodrow Wilson International Center for Scholars.
- ZIMMERMAN, E. (2004). «Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. 154-164.