Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH

Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCTIC

Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS
Mestrado em Museologia e Patrimônio

MUSEUM LUDENS:

o jogo digital como ponte entre o (não)público e o museu

Jessica Oliveira da Silva Botelho

UNIRIO / MAST - RJ, Abril de 2024

MUSEUM LUDENS:

O JOGO DIGITAL COMO PONTE ENTRE O (NÃO) PÚBLICO E O MUSEU

por

Jessica Oliveira da Silva Botelho,
Curso de Mestrado em Museologia e Patrimônio
Linha 01 – Museu e Museologia

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS (UNIRIO/MAST)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Orientador: Professora Doutora Julia Nolasco Leitão de Moraes

UNIRIO/MAST - Rio de Janeiro, abril de 2024

FOLHA DE APROVAÇÃO

MUSEUM LUDENS

O jogo digital como ponte entre o (não) público e o museu

Dissertação de Mestrado de Jessica Oliveira da Silva Botelho submetida ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio, do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO e Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCTI, como requisito final para a obtenção do grau de Mestre em Museologia e Patrimônio.

Aprovada por

gov.br Documento assinado digitalmente
JULIA NOLASCO LEITAO DE MORAES
Data: 20/06/2024 13:18:52-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profª. Drª. Julia Nolasco Leitão de Moraes
(orientador - PPG-PMUS, UNIRIO/MAST)

gov.br Documento assinado digitalmente
MONIQUE BATISTA MAGALDI
Data: 21/06/2024 00:43:24-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profª. Drª. Monique Batista Magaldi
(membro interno - PPG-PMUS, UNIRIO/MAST)

Prof. Dr. Guilherme de Almeida Xavier
(membro externo – PUC-Rio)

Rio de Janeiro, abril de 2024

Dados internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

B748

Botelho, Jessica Oliveira da Silva
Museum Ludens: o jogo digital como ponte entre o (não) público e o museu / Jessica Oliveira da Silva Botelho. -- Rio de Janeiro, 2024.
106 p

Orientador: Julia Nolasco Leitão de Moraes.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, 2024.

1. Museu. 2. Públicos de museus. 3. Jogos digitais. I. Moraes, Julia Nolasco Leitão de, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Não posso começar de outra forma a não ser agradecendo à minha família: Minha mãe, meu irmão, meu noivo, minhas tias e meus avós maternos. Cada um, de sua forma e às vezes até mesmo sem perceber, de forma direta ou indireta, me ajudou a perseverar e a continuar no mestrado até finalizar minha dissertação. Minha mãe, meu irmão e meu noivo em especial, pois estes foram os que lidaram com meus piores momentos, não desistindo de mim.

Quero agradecer também aos meus amigos, que estão ao meu lado desde a graduação, Luiz Felipe Sanches e Letícia Meirinho, por ainda insistirem em mim e acreditarem que, de alguma forma, eu ainda valho a pena. Luiz me incentivou a fazer o processo seletivo para o mestrado e, mesmo que não tenhamos feito o mesmo programa de pós-graduação, ainda sim passamos pelo mestrado juntos, compartilhando materiais, conversas, frustrações e apoio; Letícia tem sido uma grande amiga, e mesmo à distância sempre me apoiou.

À minha orientadora, Prof.ª Julia Moraes, por todas as vezes que me ouviu, me orientou, me ajudou a focar, puxou minha orelha - da maneira mais positiva possível - e me fez chegar até aqui, até a defesa desta pesquisa. Foi uma surpresa incrível tê-la como orientadora, e acredito que tenha gerado um resultado positivo. Quero agradecer a ela também pelo feedback dado quando foi parte da banca do meu TCC da graduação em museologia, pois sem tal eu não teria feito meu anteprojeto para o processo seletivo.

Agradeço também aos demais professores que tive aulas durante o PPG-PMUS e por todos saberes que estes compartilharam: Bruno Brulon, Márcio Rangel, Tereza Scheiner, Diana Lima e Helena Uzeda.

Aos colegas, não apenas da minha turma, mas também aos demais que compartilhei aulas. Aos que fizeram trabalho junto, aos que dividiram seus pontos de vista durante as aulas, e aos que simplesmente dividiram uma parte do trajeto entre as aulas e nossas casas. Mesmo as coisas pequenas para mim foram importantes.

Aos membros da banca, tanto na qualificação, me ajudando a rever meu trabalho, a perceber novos aspectos e alimentando com novos autores, quanto na defesa, por aceitarem avaliar meu trabalho.

À CAPES, pois sem o incentivo da bolsa de pesquisa minha trajetória no programa de pós-graduação seria muito mais difícil. Graças a bolsa pude comprar toda a bibliografia e materiais necessários para a escrita desta dissertação, além de poder ajudar em casa em um período mais difícil para mim e minha família.

Agradeço também aos entrevistados, que me doaram um pouco de seu tempo para auxiliar em minha pesquisa. Sem o auxílio destes, não teria conseguido finalizar o último capítulo.

Para meus eternos e saudosos sidekicks, em especial, Yoshi

“Make it for the best times, growing pains, good times”
Gorillaz

“I must become the lion-hearted girl, ready for a fight, before I make the final sacrifice”
Florence + The Machine

RESUMO

BOTELHO, Jessica Oliveira da Silva. **Museum Ludens: o jogo digital como ponte entre o (não)público e o museu.**
Orientador: Julia Nolasco Leitão de Moraes. UNIRIO/MAST. 2024. Dissertação.

A presente dissertação tem como proposta explorar de que forma e o quanto as representaçòes lúdicas sobre museus e suas práticas em jogos digitais podem sensibilizar e gerar interesse nos jogadores em visitar museus, transformando-os em públicos efetivos, a partir da análise do jogo digital *Animal Crossing New Horizons* e da entrevista semi-estruturada como consumidores do título. O objetivo é identificar quais são as representações relacionadas a museus presentes em jogos digitais para que se possa analisar seu potencial de difusão cultural entre os jogadores, a partir do entendimento da importância e do impacto da interação jogo-jogador na divulgação de saberes e do comportamento que se segue. A pesquisa tem caráter descritivo e exploratório, principalmente em relação ao que é apresentado como museu e práticas museológicas em *ACNH*, possuindo também embasamento bibliográfico e aporte de entrevistas semi-estruturadas aos jogadores do jogo anteriormente citado. Ao usar como referência uma representação de museu baseada no que é comumente visto em locais como países da Europa ou até nos Estados Unidos da América - museus estes influenciados pela colonização europeia -, torna-se aparente a diferença com o que é apresentado no cenário museológico brasileiro, principalmente em relação à percepção dos jogadores (e possíveis públicos) quanto à essas instituições. Apesar do jogo gerar interesse na visitação, esse desejo, por vezes, volta-se para os museus de fora, reforçando a imaginação museal eurocentrada. Por mais que seja possível gerar interesse por visitar museus a partir dos jogos digitais, a análise das entrevistas também demonstra a preferência por museus internacionais em detrimento aos nacionais.

Palavras-chave: **Museu; (Não)Público de museus; Jogos digitais**

ABSTRACT

BOTELHO, Jessica Oliveira da Silva. **Museum Ludens: o jogo digital como ponte entre o (não) público e o museu.**
Orientador: Julia Nolasco Leitão de Moraes. UNIRIO/MAST. 2024. Dissertação.

This dissertation aims to explore in what way and how much representations about museums and their practices in digital games can raise awareness and create interest among players in visiting museums, transforming them into effective publics, based on the analysis of the digital game Animal Crossing New Horizons and the semi-structured interview with game players. The objective is to identify which representations are related to the museums present in digital games so their potential for cultural dissemination among players can be analyzed, based on an understanding of the importance and impact of game-player interaction in the dissemination of knowledge and the behavior that follows. The research has a descriptive and exploratory character, mainly in relation to what is presented as a museum and museological practices in ACNH, also having a bibliographical basis and support from semi-structured interviews with players of the game mentioned above. When using as a reference a museum representation based on what is commonly seen in places such as European countries or even the United States of America - museums influenced by European colonization - the difference with what is presented in the museum setting becomes apparent. Brazilian, mainly in relation to the perception of players (and possible publics) regarding these institutions. Although the game generates interest in visitors, this desire sometimes turns to museums abroad, reinforcing the Eurocentric museum imagination. As much as it is possible to generate interest in visiting museums through digital games, the analysis of the interviews also demonstrates the preference for international museums over national ones.

Keywords: **Museum; (Non)Museum Publics ; Digital Games**

SIGLAS E ABREVIATURAS UTILIZADAS:

AC - *Animal Crossing*

ACNH - *Animal Crossing New Horizons*

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CEO - *Chief Executive Officer* (Diretor Executivo)

COVID - *Corona Virus Disease*

DIY - *Do It Yourself* (“Faça você mesmo”)

DLC - *Downloadable Content* (Conteúdo baixável)

ICOM - *International Council of Museums* (Conselho Internacional de Museus) - órgão filiado à UNESCO

ILS - Interação Lúdica Significativa

IPHAN – Instituto de Patrimônio Artístico e Histórico Nacional

MRPV - *Museums’ Representation in Popular Videogames* (Representação de museus em jogos digitais populares)

NES - *Nintendo Entertainment System*

NPC - *Non-Playable Character*

PPG-PMUS - *Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio*

RPG - *Role-Player Game*

SNES - *Super Nintendo Entertainment System*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

		Pág.
Figura 01	Vídeo de rede social de jogador de ACNH que visitou todas as obras de arte representadas no jogo	8
Figura 02	Comentário em rede social sobre visita às obras anterior ao jogo *ACNH*	8
Figura 03	Personagens de ACNH em frente ao museu da ilha	32
Figura 04	Opções de formatos de ilha para serem escolhidos	32
Figura 05	Personagem jogável fazendo uso da vara de pescar	33
Figura 06	Personagem jogável fazendo uso da rede entomológica	34
Figura 07	Blathers no interior da tenda	34
Figura 08	Personagem jogável fazendo uso da pá	35
Figura 09	Comemoração do *New Year's Day* (Ano Novo Ocidental)	36
Figura 10	Comemoração do *Festivale* (referente ao carnaval)	36
Figura 11	Blathers apresentando o International Museum Day	38
Figura 12	Cartela de selos da seção de fósseis preenchida	38
Figura 13	*Stand* do *Rally Stamp* para a coleta de carimbos	39
Figura 14	Prêmios que podem ser obtidos ao completar as cartelas de selos de cada exposição, enfeitando a casa do personagem jogável	39
Figura 15	Jolly Redd e suas visitas indicadas como suspeitas	40
Figura 16	Barco mercador de Jolly Redd aportado na ilha do jogador	41
Figura 17	Obras ofertadas em uma visita	41
Figura 18	Personagem jogável ao encontrar animais marinhos durante mergulho	42
Figura 19	Tom Nook, Timmy e Tommy	43
Figura 20	Tanuki, o cão-guaxinim japonês (*Nyctereutes procyonoides viverrinus*)	43
Figura 21	*Youkai Bake-Tanuki*	43
Figura 22	O curador Blathers e sua irmã Celeste	44
Figura 23	Mercador de obras Jolly Redd	44
Figura 24	*Kitsune*, a raposa japonesa (*Vulpes vulpes schrencki*)	45
Figura 25	*Youkai Kyūbi no Kitsune* (Raposa de Nove Caudas) por Utagawa Kuniyoshi	45
Figura 26	*NPC* expressa seus sentimentos quanto à galeria de arte	47
Figura 27	*NPC* expressando suas impressões sobre "A Grande Onda de Kanagawa" de Katsushika Hokusai	47
Figura 28	Fachada do museu em *ACNH*	48
Figura 29	Fachada neoclássica do Museu Nacional	48
Figura 30	Detalhe do frontão com medalhão ilustrado com uma coruja	48
Figura 31	Saguão do museu e placas indicativas de exposição	49
Figura 32	Menu customizável de ferramentas do personagem jogável	50
Figura 33	*Critterpedia* da coleção de peixes com as espécies coletadas assinaladas	51
Figura 34	*Critterpedia* da coleção de criaturas marinhas com as espécies coletadas assinaladas	51
Figura 35	*Critterpedia* da coleção de insetos com as espécies coletadas assinaladas	52
Figura 36	*Gyroids* ao serem desenterrados	53
Figura 37	*Haniwas*	53

Figura 38	Etapas da coleta dos fósseis	54
Figura 39	Blathers indicando desejo no fóssil repetido enquanto o devolve ao jogador	55
Figura 40	Blathers e sua aversão a insetos	55
Figura 41	Trailer de Jolly Redd na Ilha de Harvey	56
Figura 42	Comparativo entre a obra real e a falsa do quadro “Dama com Arminho”, de Leonardo Da Vinci	56
Figura 43	Legendas das objetos em exposição	57
Figura 44	Blathers oferecendo mais informações sobre objetos de acervo	57
Figura 45	Entrada da galeria de arte	58
Figura 46	Salões dos fósseis	59
Figura 47	Exemplo de interação entre o personagem jogável e o crânio de hominídeo. Ao lado, sombra sugerindo as espécies de *villagers* relacionados a alguns outros fósseis.	59
Figura 48	Informações fornecidas sobre o fóssil *Dunkleosteus* ao interagir com sua legenda em *ACNH*	60
Figura 49	Exposição de insetos	60
Figura 50	Borboletário	61
Figura 51	Aquários de água doce	62
Figura 52	Aquários de água salgada	62
Figura 53	Postagens sobre museus “reais” nos grupos de *Facebook*	68
Figura 54	Autor do vídeo indicando seu país de residência e como alguns países foram de fácil acesso	70
Figura 55	Postagem realizada pela autora no grupo de Facebook “*Animal Crossing* - Brasil” solicitando voluntários para a entrevista	71
Figura 56	Comparação entre a representação lúdica em *ACNH* e o Besouro Golias	72
Figura 57	Fachada do Museu do Ipiranga	73
Figura 58	Parte do acervo exposto no Museu de Zoologia da USP	74
Figura 59	“A Grande Onda de Kanagawa”, de Katsushika Hokusai, parte da série “As trinta e seis vistas do Monte Fuji” (séc. XIX)	76
Figura 60	“A Grande Onda de Kanagawa” de Hokusai exposta no museu de *ACNH* ao lado de outras obras de origem japonesa	76
Figura 61	Fachada da UFPR	77
Figura 62	Quadro “As Meninas”, de Diego Velázquez (1656), sendo observada por visitantes no Museu do Prado	78
Figura 63	“Busto de Nefertiti”, parte do acervo do Museu Egípcio de berlim e a representação lúdica da obra em *ACNH*	80
Figura 64	Fóssil completo de *Tiranossauro Rex* no espaço da galeria e a representação lúdica do fóssil em *ACNH*	80
Figura 65	Exemplo de Museu de História Natural nos EUA, o *National Museum of Natural History*, em Washington.	81
Figura 66	Galeria do Museu do Louvre representada no jogo digital *Tomb Raider: the angel of the darkness*	84

SUMÁRIO

Pág.

INTRODUÇÃO **2**

Cap. 1 UM CHAMADO PARA A AVENTURA **16**

1.1 - MENTORES ENCONTRADOS PELO CAMINHO 16

1.2 - A ESTRADA PRINCIPAL INDICADA NO MAPA 23

1.3 - EM OUTROS CAMINHOS TAMBÉM EXISTEM AVENTURAS 33

Cap. 2 INVESTIGANDO A ILHA **38**

2.1 – ENCONTRO COM A MUSA 38

2.2 - ALIADOS NA JORNADA 51

2.3 - A BARRIGA DO TUBARÃO-BALEIA 55

Cap. 3 ENCARANDO O CHEFÃO **79**

3.1 - OS DESAFIOS ATÉ A APOTEOSE 79

3.2 -(RE)CONHECENDO O CAMPO DE BATALHA 81

3.3 – RUMO A BATALHA FINAL? 85

CONSIDERAÇÕES FINAIS - RECOMPENSA E TRAVESSIA DO RETORNO **106**

REFERÊNCIAS **112**

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Em 1938, com a publicação do livro *Homo Ludens*, o historiador holandês Johan Huizinga aprofunda a análise do conceito de jogo, relacionando-o principalmente à cultura, entendendo-o como um elemento fundamental desta. Deste modo, sugere que a cultura tem um caráter lúdico, o qual pode estar manifestado em jogos, acreditando que "(...) é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve" (Huizinga, 2017).

Huizinga (2017) também define que o "ato de jogar" muito se assemelha ao "ato de brincar", porém este segundo seria mais instintivo, observado até mesmo entre os animais, embora ainda assim possa contar com regras. O "ato de jogar" se diferenciaria por não ser impulsivo e natural, mas uma atividade voluntária e que necessita do interesse e imersão dos participantes, para que possa se desenvolver. E, o mais importante para o autor, o jogo sempre iria impactar diretamente o jogador e este sempre iria aprender e absorver aspectos do jogo, pois nele sempre existiria algum conhecimento a ser transmitido para o jogador.

Para Roger Caillois (2017), sociólogo e ensaísta francês, "todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo". Na obra "Os Jogos e os Homens" (2017), o autor busca alargar o conceito de jogo proposto por Huizinga para além do aspecto competitivo, buscando apresentar como os diversos tipos de jogos se encaixam em diferentes contextos sociais e culturais, assim como dividir os jogos em tipologias para melhor entender suas influências.

Os jogos de *Role-Playing Game* (*RPG*) são, por conceito, um gênero em que o jogador se vê no papel de um personagem fictício, em um mundo fictício, que pode ou não ser baseado na realidade e ter objetos reais representados. Quando tal aspecto é apresentado no jogo, ele passa a também ser classificado com o gênero Simulação, que é quando o jogo imita atividades da vida real, mesmo com mecânicas estilizadas, e aproxima o seu enredo da realidade, deixando também o jogador mais livre para explorar seu conteúdo.

Animal Crossing New Horizons (*ACNH*) é um jogo que pertence a esses dois gêneros (*RPG* e simulação), e por ser um jogo de simulação, apresenta muitos símbolos e atividades que remetem à "vida real", tais como dinheiro, lojas, datas comemorativas, influência do clima e das estações no bioma e a noção de comunidade.

Além desses, outro elemento presente e central no andamento do jogo é um museu, cujo nome é escolhido pelo jogador ao nomear sua ilha. No caso desta pesquisa, o museu que se configura como objeto de análise é o chamado "Museu de Andromeda", nomeado como tal por esta autora. A ilha que abriga a "instituição" é onde as dinâmicas

do jogo *ACNH* ocorrem, as quais têm início com a escolha do layout e do hemisfério de onde se joga - influenciando as estações do ano -, seguidas da nomeação deste lugar e a "mudança" para lá. Nos primeiros momentos, o personagem jogável tem acesso a poucos recursos e conforme vai aprendendo os comandos, vão surgindo mais tarefas e construções a serem implementadas. Um dos objetivos do jogo é fomentar o desenvolvimento social e cultural da ilha, sustentado em alguns fatores de impacto, dentre eles a criação do museu e a celebração de datas comemorativas de diferentes partes do mundo - Carnaval, Ano novo chinês, Páscoa, Natal, Dia das bruxas, Dia de ação de graças, Ano novo ocidental - entre outros.

Aspecto que interessa a essa pesquisa é a relevância atribuída à criação do museu como fator de impacto para o desenvolvimento da ilha e de sua comunidade. Nesse sentido, um dos objetivos é que o jogador colete objetos que servirão de acervo e os doe para a instituição. A expansão do acervo influencia em outras fases do jogo - sendo então movimento essencial para a dinâmica -, caracterizando-se pela diversidade de tipologia de objetos. Destaca-se, ainda, que todos os itens a serem "musealizados" têm correspondência com objetos reais, como exemplo: obras de arte (Van Gogh, Da Vinci, etc.), patrimônios de culturas não-ocidentais, vestígios arqueológicos e paleontológicos, além de coleções vivas. Outro aspecto marcante do jogo e que interessa particularmente a esta pesquisa é a referência a diversos sujeitos, linguagens e procedimentos característicos do universo dos museus: as ideias de curador e curadoria; as práticas de coleta, pesquisa e comunicação; a difusão de informações sobre o acervo em formato de legenda; a imagem do que seja um museu; etc. Verifica-se, assim, que uma ideia específica de museu é mobilizada pelo jogo, favorecendo a conformação de uma imaginação museal por entre seus jogadores, entendendo-se o termo imaginação museal a partir do proposto por Chagas (2009): "(...) conjunto de pensamentos e práticas que determinados atores sociais desenvolvem sobre os museus e a museologia", não referindo-se apenas aos profissionais ligados a museus e patrimônios, mas para toda e qualquer pessoa que tenha "(...) interesse na mediação entre mundos e tempos diferentes, significados e funções diferentes, indivíduos e grupos sociais diferentes" (Chagas, 2009).

Lançado em 2020 para o *Switch*, console da empresa *Nintendo*, o jogo *ACNH* também marca presença em comunidades de diversas plataformas e redes sociais, tais como Discord (Animal Crossing: New Horizons), Reddit (r/AnimalCrossing, r/AnimalCrossingTrading), Facebook (Animal Crossing: New Horizons, Animal Crossing - Brasil, Animal Crossing: Dodo Codes) e afins. Nestas outras plataformas, os jogadores de *Animal Crossing* interagem sobre suas experiências com o jogo, tiram dúvidas, expõem as construções de suas ilhas e também trocam códigos para visitar um o jogo do outro,

para poder adquirir qualquer objeto que queira ou precise. Segundo o relatório fiscal mais recente da empresa, do trimestre de Abril a Junho de 2023, o jogo vendeu 42,79 milhões de cópias desde seu lançamento, sendo o segundo jogo de *Nintendo* mais vendido de todos os tempos. Em 2022 foi lançada a *DLC* (sigla para *Downloadable Content*, "conteúdo baixável" em português), mas que não tem relação com o Museu, pois essa outra parte do jogo se passa em um *resort* em outra ilha, e não adiciona novas galerias ou acervos.

Admite-se que os jogadores de *ACNH* possam ter interesses específicos mais, menos ou nada relacionados a museus e temas/leituras afins. Deste modo, o que os motiva a ingressar e avançar no jogo pode ter relação com alguma afinidade relacionada a museus ou não. Entretanto, entende-se que todos aqueles que efetivamente cumprem a proposta de dinâmica do jogo passam a ter contato com uma representação museal e podem ser compreendidos como público em potencial para os museus. Diante disso, a questão que mobiliza esta pesquisa é: até que ponto e de que maneira as representações lúdicas de museu e de suas práticas presentes no jogo *Animal Crossing New Horizons* são capazes de sensibilizar e fomentar o interesse de seus jogadores por museus e patrimônios, conformando públicos potenciais ou consolidando públicos efetivos de museus?

Para tentar responder esta pergunta, tem-se como objetivo geral da pesquisa identificar as representações relacionadas a museu e imaginação museal presentes no jogo digital *Animal Crossing New Horizons*, a fim de analisar seu potencial de difusão cultural junto a jogadores de jogos digitais, entendendo-os como um público potencial de museus. Como objetivos específicos da pesquisa temos: a) entender como a interação que o jogador tem com o jogo pode ser um fator de sensibilização e difusão de saberes; b) descrever a dinâmica proposta pelo jogo *ACNH,* a fim de caracterizar e analisar elementos conformadores da representação de museu e de suas práticas mobilizadas pelo jogo; e identificar até que ponto e de que maneira o jogo é capaz de fomentar a difusão cultural e a conformação de novos públicos para os museus.

A pesquisa, para além do caráter acadêmico e científico, possui uma motivação de cunho pessoal, a semente para o tema escolhido. Por esta razão, para melhor relatar essas motivações, será usado o tempo verbal em primeira pessoa.

Tenho videogame desde que "me entendo por gente", e desde então já tentava entender o "como jogar" de um jogo digital. Meu primeiro videogame foi comprado por meus pais em meados da década de 1990, quando eu tinha por volta 3 ou 4 anos de idade. A partir de então não passei um ano da minha vida sem jogar jogos digitais. O jogo fez parte do meu desenvolvimento e até hoje faz parte da minha rotina, atividade à qual dispenso pelo menos 30 minutos ao dia.

O jogo digital sempre foi importante, rendendo boas lembranças me ensinando e influenciando a buscar conhecimentos diversos por meios alternativos e lúdicos. Meu desejo em jogar da melhor maneira, conseguir as melhores pontuações, decifrar as pistas para avançar na história, entender os diálogos para fazer as melhores escolhas me impulsionou a aprender a ler mapas, ter noção de raciocínio lógico, a melhorar minha coordenação motora e a aprender inglês, pois na época nenhum ou quase nenhum jogo possuía ao menos legenda em português. Nunca fiz curso de línguas e sempre utilizei de diversas mídias como filmes, livros e músicas, mas o jogo digital foi fundamental para meu aprendizado.

A vivência como jogadora assídua de jogos digitais levou-me a defender a ideia de que eles podem ser uma forma de adquirir conhecimentos de variados tipos. Voltou a minha memória diversas situações onde colegas relataram que haviam aprendido melhor sobre determinado assunto do que nas aulas, como por exemplo, a mitologia greco-romana utilizada como contexto e narrativa para o desenvolvimento da história no jogo *God of War*.

Na época eu ainda não fazia ideia de que já havia um termo específico para ideia - *gamification*, cunhada em 2002 por Nick Peeling, e que 70 anos antes um historiador e linguista holandes já havia publicado um livro sobre o caráter lúdico da cultura e a influência dos jogos na manutenção da sociedade e do aprendizado.

Já na graduação em Museologia, após cursar a disciplina de heráldica e enquanto cursava a de indumentária, percebi o quanto do que era apresentado nas aulas eu já havia visto no jogo *Assassin's Creed*, que eu tinha um (re)conhecimento mesmo que superficial, mas que de qualquer forma era alguma coisa. Nesse ponto, como forma de debruçar-me academicamente sobre os jogos digitais no contexto dos museus e da Museologia, realizei monografia que visava aproximar o museu e o videogame como formas de mídia comunicacionais, desenvolvendo uma pesquisa quantitativa sobre os jogadores de jogos digitais e a relação destes com o museu, verificando se enxergavam uma relação entre o jogo e o museu.

Para a pesquisa de Mestrado, escolhi o Jogo *Animal Crossing New Horizons* por dois motivos: por nele conter representações da instituição museu e de práticas museológicas (mesmo que de forma simplificada e poetizada) e ser um dos meus jogos favoritos, sendo importante para manter minha sanidade durante a quarentena de COVID-19. Em 2020 fui presenteada com a cópia digital de *ACNH* por meu noivo - que também adquiriu uma cópia -, justamente por morarmos em casas separadas e sentirmos a necessidade de algo que nos distraísse da situação caótica da pandemia. Com o jogo, pudemos interagir visitando um a ilha do outro, trocando presentes e ajudando no desenvolvimento de nossos respectivos jogos, e havia o sentimento de estar visitando um

ao outro, mesmo que de forma virtual, digital e lúdica. Como a ilha é nomeada de acordo com a escolha do jogador, o nome que escolhi foi Andromeda.

A relevância acadêmica e científica da pesquisa sustenta-se na abordagem do jogo como via para oportunizar novos públicos aos museus, tanto por sua narrativa quanto pelo que se apresenta de forma imagética na tela, bem como o registro e análise do imaginário museal mobilizado na dinâmica e o impacto disso na conformação de uma possível relação entre jogador-público-museu. Para além da museologia, a relevância também apoia-se no fomento dos *games studies* (estudos de jogos e suas multidisciplinaridades) nas pesquisas de pós-graduação relacionadas à cultura, uma das quatro subdivisões de temas dos estudos de jogos utilizados em eventos do tema - relacionando também a parte de computação e programação, a artística e de design, e a de indústria de jogos - , que foi criado por último, mas que tem crescido e se apresenta como "(...) o espaço para se discutir o impacto que jogos tem na cultura de uma sociedade e as conotações de sua utilização." (Fragoso, 2017). Neste aspecto, percebe-se a intersecção onde esta pesquisa se adequa, ao buscar entender como um jogo pode impactar no comportamento de um grupo social em relação aos museus.

Entende-se público de museus como um conceito plural, como apresentado por Sepúlveda (2012) e Moraes (2019), cujo recorte não se limita àqueles que efetivamente visitam museus, mas também se refere aos que fazem parte do público-alvo, dos que têm interesse em visitar mas que ainda não o fizeram por alguma razão pessoal e específica ou aqueles que poderiam ser públicos potenciais ou até mesmo efetivos, mas que por diversos motivos - como por exemplo não saber da existência do museu ou de determinada exposição - não criam interesse ou curiosidade. A partir dessa perspectiva, estuda-se o ato de jogar por meio digital como instigador para as diversas tipologias de público tomarem conhecimento e criarem curiosidade sobre museus, seus acervos e suas práticas.

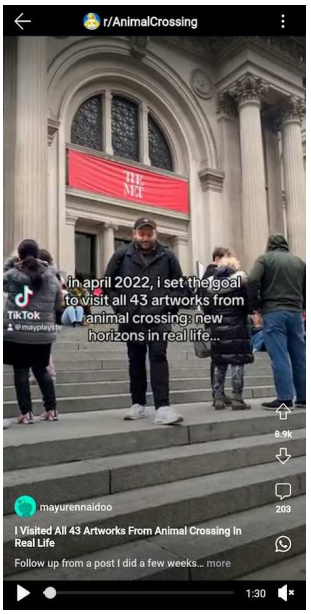
Em "*Living in a Learning Society: Museums and free choice learning*" ("Vivendo em uma Sociedade de aprendizagem: Museus e aprendizagem de livre escolha" - tradução da autora) os autores Falk, Dierking e Addams (2006) pontuam que em uma sociedade que se desenvolve a partir do aprendizado, a necessidade deste se faz cada vez mais importante na contemporaneidade. Porém com a enxurrada de informações provenientes de diversas plataformas, fontes e meios de comunicação, desponta a necessidade dos indivíduos em pensar e organizar formas para manejar essa carga. A partir deste contexto, há uma crescente valorização da aprendizagem por livre escolha (*free choice learning*), tipo de aprendizado que sempre existiu, porém foi definida em 2006 pelos autores como aquele aprendizado que se constrói a partir das experiências de cada

indivíduo sem cobrança externa, movidas e alimentadas unicamente pelo desejo de aprender algo (Falk; Dierking; Addams, 2006).

Neste sentido, lança-se um olhar sobre o museu como instância de educação não-formal, o que segundo Falk, Dierking e Addams (2006 apud MORAES, 2014) “são lugares de destaque para este tipo de aprendizado” cuja experiência a ser provocada está em sintonia com curiosidades individuais e conhecimentos prévios, tal como apresentado no Modelo contextual de Aprendizagem (*Contextual model of learning*) de Falk, Dierking e Addams (2006). A partir deste escopo pode-se aproximar o jogo digital do museu por este também ser encarado como uma forma de educação não-formal, pois se encaixa nos conceitos de aprendizagem de livre escolha (*free-choice learning*) e também do Modelo contextual de aprendizagem citado anteriormente; tanto que os estudos e aplicações relacionados a gamificação tem grande foco, para além do *marketing*, na educação e na aprendizagem.

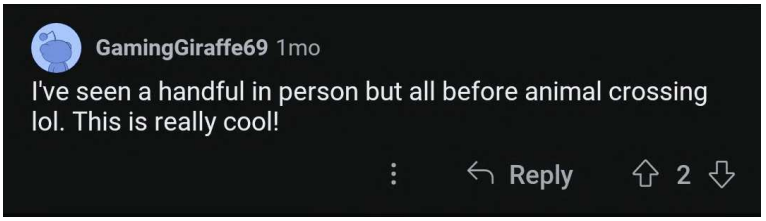
De maneira empírica, e levando em consideração publicações e/ou interações em postagens de grupos *online* dedicados a *ACNH*, é possível verificar o desejo frequente de parte dos jogadores em visitar museus reais e ver objetos de acervo com os quais tiveram contato na dinâmica do jogo. Alguns conseguem fazer o movimento de efetivamente realizar visitas a museus orientadas ao contato direto com obras representadas em *ACNH*, e outros celebram que em algum momento de suas vidas, anterior ao jogo, visitaram os museus com obras que reconheceram posteriormente no jogo, por vezes expressando o desejo de voltar a apreciá-las. Como exemplos, temos a figura 1 apresenta um jogador que registrou sua viagem por diversos países e museus até visitar todas as obras vistas em *ACNH*, que compilou em um vídeo postado em sua rede social e compartilhado no *Reddit* (legenda central, do vídeo: “Em abril de 2022, eu defini como objetivo visitar todas as 43 obras de arte presentes em *Animal Crossing: New Horizons* na vida real…”; legenda no canto inferior esquerdo, da publicação: “Eu visitei todas as 43 obras de arte presentes em *Animal Crossing* na vida real” - tradução da autora); já a figura 2,apresenta um dos comentários encontrados na publicação do *Reddit* de outro jogador relatando que havia visitado parte das obras antes de adquirir e jogar *ACNH* (comentário: “Eu já havia visto boa parte em pessoa, porém antes de *Animal Crossing* risos. Isso é muito legal!” - tradução da autora).

Figura 1 – Vídeo de rede social de jogador de ACNH que visitou todas as obras de arte representadas no jogo



Fonte: Captura de tela. Disponível em: https://reddit.com/r/AnimalCrossing/s/OY2UkmBNhA

Figura 2 – Comentário em rede social sobre visita às obras anterior ao jogo *ACNH*



Fonte: Captura de tela. Disponível em: https://reddit.com/r/AnimalCrossing/s/OY2UkmBNhA

Ainda que exista uma quantidade considerável de pesquisas e trabalhos científicos e acadêmicos relacionando os jogos digitais às expressões culturais e museus, muitos se mantêm nos eixos do educativo-pedagógico, da documentação e da divulgação, como os autores utilizados nessa pesquisa - Brian Burke (2015), Jane McGonigal (2012) - e outros acessados porém não utilizados - Flora Alves (Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras) e Mario Heger (*Enterprise Gamification*). Os que mantêm o foco no estudo da presença do museu no jogo, como Sakellariou e Papaioannou, pouco ou nada apresentam sobre a prática museal apresentada nos jogos digitais, complexificando a fundamentação da pesquisa. Assim, esta pesquisa ancora-se na tentativa de compreender em que medida a vivência do jogo fomenta a criação e ou consolidação de públicos para os museus, abordagem ainda incipientemente explorada.

Esta pesquisa tem caráter essencialmente descritivo e exploratório, apoiando-se em viés bibliográfico e em entrevistas. Para tanto, serão consultadas fontes nas áreas de Museologia e Educação no que tange à potência de espaços e práticas de educação não formais, tais como museus e jogos, como meios para a aprendizagem de livre escolha

(Falk, Dierking, Addams, 2006), além de estudos que abordam a presença do jogo como fator de impacto na sociedade, a fim de embasar a discussão sobre estudo de jogos, interação lúdica e formação de públicos em museus. A descrição da dinâmica do jogo será realizada com base na vivência da própria autora da pesquisa e na sua confrontação com descrições sintéticas realizadas pelos entrevistados a serem convidados a colaborar com a investigação.

As entrevistas com jogadores de *ACNH* visam levantar a representação de museu forjada, a relação afetiva com museus e patrimônio e o interesse dos entrevistados em visitar museus e contribuir para a preservação de patrimônios. As entrevistas foram realizadas a partir de roteiro semi estruturado e ocorreram em modo *online* a partir de uma plataforma de reunião (*Google Meeting*, *Messenger* e *WhatsApp*) com um voluntário de cada vez, sendo feita anotações das respostas durante a entrevista e confirmação das respostas para evitar erros de interpretação ou entendimento. As informações pessoais dos entrevistados não foram divulgadas, sendo o nome atribuído de maneira fictícia. Por serem feitas individualmente, dependeram do tempo disponível dos entrevistados. Com a intenção de analisar impressões e sentimentos, foi utilizada uma amostragem reduzida de três pessoas, contemplando jogadores de *ACNH* que participam de pelo menos um dos grupos *online* anteriormente citados e que neles já tenham expressado o desejo, o ato ou a memória de visitar um museu que contenham as obras representadas no jogo ou que lembre das mesmas. A fim de esquematizar o que se pretende em termos de recursos metodológicos, recorre-se ao seguinte quadro:

Quadro 1 - Procedimentos metodológicos pretendidos

Questão mobilizadora	Objetivo	Recurso metodológico
Qual a relação dos jogos e o aprendizado não-formal?	Entender a ludicidade como fator de sensibilização dos indivíduos em relação a diversos saberes	Pesquisa bibliográfica
Como o museu e suas práticas são representados nos jogos digitais?	descrever a dinâmica proposta pelo jogo *Animal Crossing New Horizons* a fim de caracterizar e analisar elementos conformadores da representação de museu e de suas práticas mobilizadas pelo jogo	Análise descritiva
Como e quanto o jogo digital pode difundir de saberes e cultura, e como essa ação pode influenciar os jogadores?	realizar entrevistas junto a jogadores de *Animal Crossing New Horizons,* a fim de identificar até que ponto e de que maneira o jogo é capaz de fomentar a difusão cultural e a conformação de novos públicos para os museus.	Entrevistas semi estruturadas

Assim como os jogos digitais, os capítulos do presente trabalho foram divididos e organizados como fases, e nomeados com inspiração no método de *storytelling* criado em 1949 por Joseph Campbell no livro “O Herói de Mil Faces”, e é utilizado até hoje não só na criação de livros, filmes e séries, mas também para narrativas de jogos. No início, é apresentado o *plot* do jogo, ou seja, o enredo principal, nos familiarizamos com ele e a relação que o jogo espera de nós; em seguida nos aventuramos pelos caminhos mais tortuosos e profundos, sempre encontrando novos aprendizados, relações e memórias; ao final, chegamos ao último desafio da jornada, popularmente conhecido pelo termo “chefão do jogo”, onde tudo que percorremos, aprendemos, coletamos, ressignificamos e relacionamos se tornam a chave de acesso para superarmos aquilo que se coloca como um impedimento para o final vitorioso, neste caso, sendo o desejo dos jogadores tornarem-se públicos efetivos de museus.

Para tanto, a estrutura da dissertação foi desenvolvida de da seguinte maneira:

O Capítulo 1 - Um Chamado para a Aventura, tal qual um convite para viajar e (re)conhecer conceitos e contextos, apresenta os conceitos relacionados ao tema da pesquisa, sendo o item 1.1 - Mentores Encontrados pelo Caminho, a apresentação de autores, conceito e aplicação do Jogo (Ludus) desde o século V a.C. por Heródoto até o século XIX, com as definições atualmente utilizadas, descritas por Johan Huizinga e Roger Caillois; suas relações com a cultura e a sociedade, para fim de relacionar com o papel do museu nos mesmos âmbitos. No item 1.2 - A Estrada Principal Indicada no Mapa, é apresentado a história do jogo digital como um reconhecimento do “território”, seus impactos e influências nas mudanças sociais, o conceito de Interação Lúdica Significativa e a aplicação do *free-choice learning* a partir do jogo digital, aproximando-o do museu a partir da perspectiva de que ambos podem ser entendidos como instâncias de educação não-formal. O item 1.3 - Em Outros Caminhos Também Existem Aventuras é dedicado a explorar a presença dos museus nos jogos digitais e como ele normalmente é contextualizado na narrativa do jogo.

No Capítulo 2 - Investigando a Caverna, para melhor compreensão do objeto de estudo, são feitas descrições analíticas e críticas do jogo *Animal Crossing New Horizons* sendo o item 2.1 - Encontro com a Musa, a descrição do jogo de forma geral, sua narrativa, seus objetivos e sua trajetória desde o início do jogo até a instalação do museu, como uma forma de explorar o território e como esse museu se encaixa nesta emulação digital de sociedade. O item 2.2 - Aliados na Jornada apresenta os personagens principais do jogo e que se relacionam diretamente com o museu, analisando suas representações imagéticas e a simbologia presente. No item 2.3 - A Barriga do Tubarão-baleia, é feita a descrição e análise crítica do museu representado no jogo e as

práticas museais nele representadas, como o colecionismo e a curadoria, relacionando-o a seu acervo com versões imagéticas verdadeiras para fins de comparação.

Já no Capítulo 3: Encarando o Chefão, depois de perpassar por todo o caminho, ao se aproximar do final da jornada, tudo que foi adquirido e reunido é utilizado para apresentar e defender a ideia de que o jogo digital pode criar e alimentar relações entre o(s) público(s) e o Museu, sendo utilizado também o recurso da entrevista com jogadores de *ACNH*. No subitem 3.1 - Os Desafios até a Apoteose, são apresentados os procedimentos metodológicos, a composição da amostragem de jogadores-entrevistados, a semiestrutura da entrevista e as perguntas mobilizadoras. No subitem 3.2 - (Re)Conhecendo o Campo de Batalha, será apresentada uma análise das redes sociais onde há a presença de grupos e interações relacionadas à *ACNH* e como o museu - tanto o do jogo como os geolocalizados - e a imaginação museal aparecem e as interações são feitas. E por fim, no subitem 3.3 - Rumo a Batalha Final?, é apresentado o resultado das entrevistas feitas à jogadores de Animal Crossing New Horizons, a partir de perguntas que acessem sua memória afetiva em relação a representação de instituição museal, curadoria, acervo e coleção, presentes no jogo.

As considerações finais, Recompensa e Travessia do Retorno, apresentam o final dessa jornada, o qual, no entanto, não significa o final da aventura, mas representa os resultados alcançados com a pesquisa e possíveis desdobramentos.

Finalmente, é importante ressaltar que a pesquisa foi realizada com o fomento da CAPES, o qual possibilitou a compra de bibliografia pertinente que não se encontra disponível sem custo na internet para consulta e a compra de equipamento necessário para a escrita do documento.

CAPÍTULO 1

UM CHAMADO PARA A AVENTURA

CAPÍTULO 1 - UM CHAMADO PARA A AVENTURA

Construindo a conceituação do que é o jogo, sua presença no desenvolvimento da sociedade e da cultura, e o impacto do ato de jogar em quem o pratica, Johan Huizinga (2017) e Roger Caillois (2017) discorrem sobre o desenvolvimento dos jogos entrelaçado ao desenvolvimento humano enquanto parte de uma sociedade e da sociedade a partir de sua cultura.

Com o desenvolvimento dos jogos, sua apresentação em meio digital e popularização, o aspecto visual se tornou um aspecto importante para que as pessoas tenham o desejo de adquiri-lo e criem curiosidade em relação a diversos aspectos apresentados, como saber quem foi o idealizador, o estúdio responsável, a inspiração para a história e o *design* e etc. Movidos pela curiosidade e o interesse repentino em entender mais sobre o que lhes é apresentado durante o ato de jogar, o indivíduo pode mover-se em direção ao conhecimento e sanar suas dúvidas, ponto principal na chamada aprendizagem por livre escolha (*free-choice learning*) abordada por Falk, Dierking e Addams (2006), que pode ser instigada não só pelo jogo, mas também por uma visita a um museu. Nesse ponto, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta útil tanto para a educação não-formal, o museu, assim como para o marketing.

Neste capítulo serão explorados os principais conceitos orientadores desta pesquisa, como o de *Ludus* (Caillois, 2017; Huizinga, 2017), de *free choice learning* (Falk; Dierking; Addams, 2006) e de Interação Lúdica Significativa a partir dos jogos digitais (Salen; Zimmerman, 2012a, 2012b, 2012c)

1.1 Mentores encontrados pelo caminho

O jogo está presente na natureza antes mesmo que nós, seres humanos, nos organizássemos como sociedade, pois os animais jogam e brincam como meio de aprender regras, lições e noções de sobrevivência. Na sociedade humana ele está envolvido e enraizado também nos aspectos sociais e culturais, desde a religião, guerra, leis até ao que mais relacionamos aos jogos: o lazer (Huizinga, 2017).

Heródoto, filósofo grego do século V a.C. narra em seus escritos, posteriormente combinados, chamado *História* como o ato de jogar é indispensável para nosso desenvolvimento, e descreve como tal atividade ajudou a garantir a sobrevivência de um povo. A passagem conta que o Reino de Lídia, durante o reinado de Átis, foi atingido pela fome. Passado um período e vendo que nada melhorava, o rei instituiu que se intercala-se um dia dedicado a jogar e outro a descansar e se alimentar. Neste ínterim,

muitos jogos foram inventados, na esperança de distrair o povo da desgraça que os assolava. Após oito anos desta rotina e nenhuma melhora na situação, o rei fez o povo se dividir em dois grupos, separados a partir de um jogo de sorte, para que um grupo permanecesse e ficasse sob seu comando e o outro, seguindo o príncipe Tirrênio, fosse em busca de um novo território para prosperar (História Livro I - Clio, 2012, e-book). Esta passagem demonstra como o jogo foi influência fundamental para a forma como uma sociedade inteira lidou com a realidade e suas questões sociais em um momento precário.

Johan Huizinga, historiador e linguista holândes, propõe em seu livro *Homo Ludens* (2017) que, ao sermos classificados como *Homo Sapiens* – nomenclatura dada pelo desenvolvimento do pensamento lógico na espécie – poderíamos também ser classificados como *Homo Faber*, por termos desenvolvido maneiras de forjar nossas próprias ferramentas, e outras nomenclaturas que pudessem ser utilizadas de acordo com o desenvolvimento humano. Seguindo essa lógica, ele cunha o termo *Homo Ludens*, pois para ele a civilização surge e se desenvolve através dos jogos (Huizinga, 2017), ou seja, tem caráter lúdico. Para o autor, o ato de jogar não é apenas uma ação intuitiva e natural, pois sua prática é significativa, visto que o resultado da interação lúdica impacta o jogador de alguma forma e em algum nível pois toda atividade lúdica traz consigo algum conhecimento a ser apreendido; sendo assim o jogo como forma de função social, onde o jogador apreende, manipula e poetiza a realidade. *Ludus* é a atividade que está submetida a regras, para que tudo funcione de acordo para que o objetivo seja cumprido. Apesar de serem usados como sinônimos, o “ato de brincar” e o “ato de jogar” são trabalhados de formas distintas pelo autor, tendo em vista que o “brincar” envolve uma ação impulsiva e instintiva como forma de interação social, mesmo que com objetivo de aprendizado, e o “jogar” apresenta uma evolução, pois nele há algo “(...) que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação” (2017), ou seja, conscientemente há uma finalidade pré-determinada e talvez até a realização de um desejo envolvido no ato. Apesar de uma das características do jogo ser o fato dele ser voluntário, segundo Huizinga, existem condutas que funcionam de forma similar aos jogos e não percebemos, como a religião, a política, as convenções sociais e a guerra, onde cada indivíduo tem seu papel e se suas funções não forem cumpridas, dificulta-se ou se perde o objetivo da situação em questão. Todo culto, criação e imaginação vem da abstração da realidade, criando um “outro mundo” para a aplicação de seus significados, assim como os jogos.

O “ato de jogar” pode ser entendido como uma variação descendente do “ato de brincar”, sendo este segundo um meio de interação instintivo, observado principalmente

nos animais, mas também praticado pelos seres humanos. As brincadeiras têm regras e limitações, e em relação aos animais é um meio dos filhotes aprenderem aspectos necessários para sua relação com seu grupo e seu meio. É um ato significativo, mesmo que impulsivo, e independente de sua teoria tem como resultado o impacto em quem estiver envolvido na brincadeira: a atividade prepara os mais jovens para a vida adulta, a exercitar o autocontrole e a dispersar “impulsos prejudiciais” como a energia acumulada. O “ato de jogar”, apesar de envolver estes mesmos fatores, se difere no ponto que “no jogo existe alguma coisa ‘em jogo’, que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (Huizinga, 2017), ou seja, participa-se de maneira consciente da atividade, havendo uma finalidade, uma razão e talvez a realização de um desejo atrelado à vontade de participar da atividade.

Os jogos tendem a ser vistos como uma atividade que se opõe a seriedade, que sugere as ideias de desenvoltura, risco ou de habilidade, estimulando assim a atmosfera de divertimento ou até mesmo de relaxamento, como forma de distração. Uma atividade sem pressão e sem consequências para a “vida real” - opõe-se ao trabalho e por esta razão nada produz, é estéril - e essas características junto com a potencial gratuidade e entrega sem preocupações permitida aos jogadores criam uma percepção depreciativa do jogo como atividade. Essas características são usadas por quem quer (se) convencer de que o jogo não é mais do que uma agradável fantasia para uma distração infrutífera, e qualquer esforço, rigor e habilidades que sejam dedicados a esta atividade, ao findar do jogo, volta à estaca zero e nada se leva da experiência.

A partir do trabalho publicado de Huizinga, iniciou-se um movimento de estudos e pesquisas voltados para fazer do espírito do jogo um motor para o desenvolvimento das manifestações de cultura na sociedade, de educação e progresso intelectual para os indivíduos. Estudar as influências do jogo, a luz de diversos significados e tipologias, é uma forma de entender e traçar o que podemos e o que estamos aprendendo a partir desta atividade, pois “se o jogo é verdadeiramente um motor primordial de civilização, não é possível que seus outros significados não se revelem instrutivos” (Caillois, 2017). Huizinga trabalha com o conceito amplo da palavra “jogo”, mas seu recorte não trabalha com o específico, pois apesar de afirmar que o ato de jogar impacta quem o pratica, não considera como o indivíduo responde e se relaciona com o jogo, como se todos os envolvidos respondessem da mesma forma à prática do ato, colocando seu foco em como se manifesta “o espírito do jogo no campo da cultura” (Caillois, 2017) e com isso limitando aos jogos de competição regrada, negando ou diminuindo a influência da liberdade de imaginação e de reinterpretação das regras, o que elimina parte do que também é considerado jogo. Coloca a atividade lúdica como “(...) uma ação desprovida

de qualquer interesse material" (Caillois, 2017), o que desqualifica as apostas - cassinos, loterias, jogo do bicho - como uma tipologia de jogo.

Como uma proposta de continuidade de desenvolvimento das pesquisas de Huizinga, o sociólogo e ensaísta francês Roger Caillois publica "*Os Jogos e os Homens - A Máscara e a Vertigem*" em 1958, 20 anos após "*Homo Ludens*", onde trabalha outros aspectos e tipologias de jogos. Não busca contrariar as definições do que é o Ludus apresentado por Huizinga, e sim complementar e abraçar outras manifestações de jogo para além do competitivo.

Para Caillois (2017) "(...) todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou não é do jogo" e se opor a elas é não aceitar jogar, assim como descumpri-las causa punição ou término do jogo para quem violou quaisquer das regras ou até mesmo termino do jogo como um todo: "é preciso jogar o jogo ou nem jogá-lo" (Caillois, 2017). Sendo assim, se faz imprescindível ressaltar que quem joga deve saber que está jogando e aceitar as regras antes do início da partida, não se pode obrigar nenhum indivíduo ao jogo, caso contrário perde-se sua natureza de divertimento e tal ato passa a ser encarado como uma obrigação.

O jogo passa a ideia de amplitude e liberdade, mas ele deve se manter dentro de uma certa rigidez para que se mantenha a eficácia, ou seja, deve ser livre dentro das regras estabelecidas para atingir seu objetivo, como por exemplo o futebol: há liberdade e improvisação em fazer os passes e movimentações, desde que as regras pré-estabelecidas não sejam desrespeitadas - o descumprimento acarreta punições de diferentes níveis, de acordo com a situação - e o jogo tem por objetivo definir o vencedor de acordo com o time que mais fizer gols.

Para melhor definir o que pode ser entendido como jogo, Caillois propõe os seguintes parâmetros para a atividade: a) livre, pois não se pode obrigar a participação; b) separada, deve ser feita em limite de espaço e de tempo pré-determinados; c) incerta, o desenrolar não pode ser pré-determinado e o resultado não pode ser obtido previamente; d) improdutiva, nela bens e riquezas não são criados, podem apenas ser deslocados entre os jogadores; e) regrada, é necessário que se instaure um conjunto de leis momentâneas, válidas para aquele recorte de espaço e de tempo; f) fictícia, a irrealidade deve ser perceptível em relação à vida cotidiana.

Uma classificação geral do jogo às vezes suscita aspectos antagônicos, deixando sua definição incerta ou exclusiva. Um mesmo jogo pode ser jogado sozinho ou junto de outros indivíduos, em lugares diferentes, pode ter seus acessórios improvisados ou até mesmo a inserção de outras ferramentas, o que influencia no jogo e no conjunto de

regras utilizadas. Ainda usando o futebol como exemplo: quando em quadra fechada, adiciona-se a especificação “de salão” e as regras são modificadas; quando na praia, mudando as ferramentas - rede e bola - novas regras são impostas e passa a ser chamado futevôlei.

Pensando na variedade de formas que o jogo se manifesta e o que ele exige de quem o pratica - seja sorte ou habilidade - Roger Caillois além de definir o que é do campo da brincadeira ou do jogo, apresenta tipologias presentes no jogo. O autor separa em polos opostos um “(...)princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia incontrolada (...)” (Caillois, 2017), denominada por ele como *Paidia*, referente às brincadeiras. Em contraponto temos “(...)uma necessidade crescente de curvá-la às convenções arbitrárias, imperativas e propositalmente incômodas, de contrariá-las sempre mais, erguendo diante dela obstáculos mais e mais embaraçosos para que lhe seja cada vez mais difícil chegar ao resultado desejado” (Caillois, 2017), definição dada pelo autor para o *Ludus*.

O que pertence à *Paidia* pode ser correlacionado às atividades instintivas dos animais citadas por Huizinga (2017) como a forma que os filhotes aprendem funções importantes e necessárias para a sua vida adulta, mas como estes não possuem o nível de racionalidade e de convenções sociais que os seres humanos, não há a definição de regras claras e participação totalmente voluntária, é algo inato dos animais assim como outros de seus comportamentos característicos, então ambos autores não classificam tais atividades como *Ludus*.

No campo do *Ludus,* Caillois (2017) separa os jogos em quatro categorias fundamentais, sendo elas *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, conforme pode ser sintetizado da seguinte forma (quadro 2):

Quadro 2 - Categoria fundamentais do Ludus segundo Caillois (2017)

Agôn	Jogos de competição	ex.: xadrez, corrida
Alea	Jogos de azar/sorte	ex.: roleta, jogo de dados
Mimicry	Jogos de representação	ex.: mímica, faz-de-conta
Ilinx	Jogos de vertigem e adrenalina	ex.: jogos acrobáticos

Ainda no mesmo livro, Caillois (2017) disserta sobre o fato de muitos dos jogos não apresentarem características de uma única categoria, e sim uma combinação de duas delas. Tais divisões servem como um meio de aprofundar a definição do que é o jogo e o porquê de atividades que parecem tão distintas entre si serem entendidas como jogos.

Utilizando uma perspectiva que insere a forma digital de jogar, em “A Realidade em Jogo” (2012) a *game designer* norte-americana Jane McGonigal defende e exemplifica o impacto e a influência positiva dos jogos nos indivíduos que costumam fazer uso dos jogos digitais definindo os jogadores como um dos recursos possíveis para uma mudança positiva no mundo real, utilizando os jogos como plataforma para tal ação e fonte de conhecimento que possibilita os jogadores a usar o que aprendem e as aptidões que desenvolvem ao jogar na vida real visando um objetivo.

Pensando no jogo como produto de manipulação e poetização da “vida real” e que está diretamente relacionado ao desenvolvimento cultural, podemos nos questionar sobre o quanto de informação e saberes reais, válidos e intrínsecos à narrativa os indivíduos que jogam podem adquirir. Os significados e simbologias intrínsecos podem se conectar a um conhecimento prévio ou ser uma forma de adquirir novos saberes. Conectar (ou criar pontes) entre o indivíduo e a fonte de saberes para obter outros conhecimentos é uma teoria já proposta por Aristóteles ao descrever a terceira função sobre as atividades lúdicas, como por exemplo a música:

> Ou deveríamos antes dizer que a música conduz a virtude na medida em que, tal como a ginástica, é capaz de exercitar o corpo, alimenta uma certa ética e nos permite gozar as coisas de maneira adequada? Ou por último, não contribuirá ela para a recreação mental e para a aquisição de conhecimento? (Aristóteles, *Política*, VIII,)

Ainda que permaneça até os dias atuais a percepção de “algo a ser feito nas horas vagas”, Huizinga (2017) discorre sobre a relação do lúdico com a sua contemporaneidade no século XIX, e descreve um movimento, ainda que feito de forma inconsciente, de sistematização do jogo como esporte, com uma perspectiva negativa em relação a essa mudança. Segundo o autor, características importantes para um jogo se constituir como tal se perdem, como a espontaneidade do ato; em contraponto o sentimento da “ânsia de ser o primeiro” se intensifica, pois neste caso o melhor sempre ganhará um prêmio como forma de reconhecimento do esforço dispendido. Apesar de Huizinga descrever esta mudança como algo potencialmente ruim, onde a existência e a manutenção do lúdico na sociedade estivesse ameaçada por tal sistematização e que a mudança terá um impacto negativo sobre os considerados “amadores” - que poderiam sofrer com algum complexo de inferioridade ao se compararem ou tentarem disputar um jogo com um atleta - é perceptível como a variedade de gêneros de jogos na atualidade abre espaço tanto para os que querem se tornar profissionais e competir em eventos de *e-sports* quanto para aqueles que querem jogar pelo puro e simples prazer de jogar. Além disso, para o autor o avanço tecnológico dos jogos e o contínuo aumento de pessoas que praticam o ato de jogar acabaria por afastar os indivíduos e isolá-los, pois ao se dedicar o

tempo livre para jogar, deixariam de despendê-lo para socializar. Ao analisar esta mudança aplicada ao século XXI, percebe-se que o impacto não foi como previra Huizinga. Apesar de sim, realmente existirem pessoas que usam o jogo digital como forma de isolamento social e fuga da realidade, boa parte dos atuais jogos digitais permitem que ele seja jogado pelo menos em dupla, por meio presencial ou online, possibilitando conversas, trocas e socializações.

Se a partir dos jogos podemos apreender novos saberes - ou ao menos adquirir um gatilho para aprender sobre algo - podemos afirmar então que o princípio da ludicidade está presente na relação jogo-jogador, pois a ludicidade se refere ao que é feito por meio do lúdico, ou seja, dos jogos, e traz o sentimento de prazer e satisfação e não de obrigatoriedade e pressão, um dos aspectos da aprendizagem de livre escolha (Falk, Dierking, Addams, 2006).

1.2 A estrada principal indicada no mapa

O jogo digital, apesar de conquistar cada vez mais espaço no mercado e na rotina das pessoas, ainda carrega o estigma de ser uma atividade que supostamente deve ser feita apenas nas horas livres e ociosas, quando não há mais nenhuma opção do “ócio com finalidade produtiva” - quando as horas de descanso ainda sim devem ser produtivas, sendo utilizadas para atividades que gerem resultados positivos para a carreira e/ou estudos, focadas em resultados, não apenas no simples descanso ou prazer próprio que talvez gere algum conhecimento, mas sem pressão ou obrigatoriedade. Ainda, há ideia de que quem joga se beneficia única e exclusivamente da oportunidade de se distrair e fugir da vida real, como mera válvula de escape, sem impacto construtivo sobre os indivíduos envolvidos na atividade.

Tal dinâmica é denominada por McGonigal (2012) como um “êxodo da realidade”, a partir do qual os indivíduos buscam, ao imergir em um mundo de fantasia e realidades poetizadas, uma maior satisfação através de suas realizações e conquistas, comparado ao seu desempenho na rotina da “vida real”. A proposta da autora é que, ao juntar o que motiva as pessoas a focar em seus objetivos dentro do jogo com suas tarefas e atividades cotidianas, essas pessoas possam se sentir mais motivadas e realizadas com suas vidas fora do mundo da fantasia, onde então os indivíduos seriam impactados pelo ato jogar em relação a sua “vida real”.

Considerando o argumento de Huizinga (2017), que defende que o ato de jogar sempre impacta o jogador, e nenhum indivíduo termina ou sai de um jogo sem levar algo dele para si, pode-se entender que a aplicação direta da gamificação (emprego das

linguagens, aspectos e técnicas dos jogos) nas tarefas de rotina e cotidianas não é a única forma de motivar, impactar e sensibilizar as pessoas para o que acontece e se apresenta na “vida real”, e que tudo depende do quanto cada indivíduo se interessa ou não pelo que é apresentado a partir do jogo.

Em seu estudo sobre o jogo, Huizinga (2017) apresentou sua previsão sobre a relação das pessoas e o ato de jogar, na qual acreditava que no futuro elas se distanciariam das atividades lúdicas pela crescente profissionalização dos jogos, o que excluiria os leigos, tornando o jogo uma atividade exclusiva de profissionais. Vinte e sete anos após o falecimento do autor, o jogo em sua apresentação digital começou a alcançar as massas, a partir do lançamento do console *Magnavox Odyssey,* em 1975 - porém no Brasil os consoles poderiam demorar anos para serem comercializados. Apesar do desejo de muitos de possuir consoles e jogos digitais, a princípio eles eram mais caros que atualmente - na sua estreia em agosto de 1993, por exemplo, o *SNES* custava[1] CR$ 25.000[2] enquanto o salário mínimo[3] de mesmo mês era de CR$ 5.534, o que significava que era preciso mais de quatro salários mínimos e meio para adquiri-lo - , com menos diversidade de marcas e desenvolvedoras de jogos, o que dificultava o acesso de grande parte do público ao seu próprio console. Tal fato não indicava um fracasso desse mercado, mas sim que ele precisava se reinventar para alcançar essa parcela de público que não tinha meios de arcar com os custos de ter seu próprio console.

Ainda na década de 1970, os fliperamas viraram moda, como um meio menos custoso de acesso ao jogo, visto que se despendia apenas o valor da partida a ser jogada - algumas moedas - , valor infinitamente menor do que adquirir o console e um jogo, além de possibilitar jogar diferentes títulos disponíveis, começando dessa forma um processo de democratização de acesso aos jogos digitais. Nos anos 1990 houve a criação e popularização de franquias clássicas, conhecidas e até mesmo atualizadas com novos jogos até os dias atuais, firmando também marcas mundialmente conhecidas de consoles e empresas desenvolvedoras de jogos digitais. O mercado crescente e ávido por novidades impulsiona os desenvolvedores a criarem novas formas de jogar, gêneros e plataformas, tanto que na atualidade não temos apenas o console de mesa como meio de acesso ao jogo digital, mas temos modelos portáteis, híbridos (funcionam tanto como console de mesa quando conectados à televisão quanto como console portátil), os smartphones, os tablets, plataformas para computador e até mesmo as smart TVs.

---

[1] Fonte: https://www.torcedores.com/noticias/2017/08/quanto-os-videogames-antigos-custariam-com-o-dinheiro-de-hoje

[2] Cruzeiros de Real era a moeda vigente na época

[3] Fonte: https://www.oabsp.org.br/subs/saoluizdoparaitinga/noticias/valores-do-salario-minimo-nacional-desde-sua

Apesar dos consoles e dos computadores otimizados para jogos ainda não serem baratos, em comparação há 30 anos atrás, os valores são bem menores - no ano de 2023, sendo o salário mínimo de R$ 1.320, o videogame mais caro do citado ano, o *PlayStation 5*, custava pouco mais de R$ 4.500, ou seja, menos de três salários mínimos e meio; o mais barato do mesmo ano, o *Switch Lite* (versão não-híbrida do *Switch*, sendo apenas portátil) custava por volta de R$ 1.500, pouco mais de um salário mínimo; na mesma faixa de preço é possível montar um computador de mesa otimizado; o que ainda é um valor elevado, mas que se mostra um pouco mais acessível em comparação com o início do mercado de jogos digitais no Brasil.

Como parte dos jogos digitais são multiplataforma e podem apresentar a possibilidade de jogar online, essa relação fomenta a troca de informações sobre o que é apresentado e representado no jogo, principalmente em relação a narrativa, contexto, entorno e personagens, não só durante a partida mas também a partir de redes sociais. Esse contato e a troca a partir das impressões formadas a partir do ato de jogar podem ser o fator de ignição para gerar curiosidade e um movimento em direção à busca de conhecimento por parte de quem joga, tal qual a aprendizagem por livre escolha (Falk, Dierking, Addams, 2006).

O jogo digital, para além de uma válvula de escape, ainda é usado como uma forma direta de fuga da realidade, movimento facilmente observado durante a pandemia de COVID-19, quando, por exemplo, o jogo utilizado por esta pesquisa como objeto de estudo era amplamente recomendado por seus jogadores e utilizado como um meio de esquecer, mesmo que por pouco tempo, do caos e medo instaurados mundialmente, e também para manter contato com aqueles que estavam distantes por conta da quarentena. E por mais que McGonigal (2012) defenda que a faixa etária que mantém esse tipo de relação com os jogos digitais em sua maioria esteja reduzida a crianças e adolescentes, pois para a autora são os que “(...) preferem passar horas em frente a um jogo de computador e videogame a ter que fazer qualquer outra coisa” (McGonigal, 2012), não é mais o que se observa quase 10 anos após a publicação de seu livro, pois Aya Kyoguku e Hisashi Nogami (diretora e produtor de *ACNH*, respectivamente) apresentaram em entrevista exclusiva para o *La Vanguardia* (jornal espanhol) que o maior grupo demográfico de jogadores de *ACNH* são pessoas na faixa etária entre 20 e 30 anos (García, 2020). Levando-se em consideração que a faixa etária exemplificada por McGonigal (2012) em geral tem como única responsabilidade o estudo - não trabalham e não são chefes de família -, estes são segmentos que dispõe de mais tempo livre, e portanto, os que têm mais responsabilidade durante o dia não teriam tempo para despender com tal atividade. Porém, observando a faixa etária dos que adquirem

videogames e jogos digitais, como por exemplo *ACNH*, pode-se refletir que essa “nova juventude " (que não mais se limita até a faixa de 24 anos, mas que avança em direção aos 30 anos) aparece como uma forte presença no mercado de jogos. Este recorte pode conter ou não pessoas que trabalham e/ou são chefes de família, mas são pessoas que despendem seu tempo livre para a atividade de jogar jogos digitais - e ainda tem aqueles que fazem do ato de jogar videogames seu trabalho, seja nos *streamings* ou fazendo parte de equipes de *e-sports*.

McGonigal (2012) também defende que a realidade se esgotou como fonte de motivação para os jogos virtuais e fantasias criadas, o que é questionado diretamente por esta pesquisa, pois o jogo analisado é do gênero de simulação e nele contem atividade do cotidiano e da “vida real” de maneira simplificada e distorcida, como por exemplo conversar com um vizinho, plantar flores ou até mesmo pescar. E acredita-se que justamente estes aspectos que tiveram como fonte de inspiração a realidade foram o motivo do jogo ter tantos interessados e sucesso. Vale ressaltar que, para fins de embasamento, é utilizado o que Caillois (2017) e Huizinga (2017) apresentam como conceito de jogo, e este é sempre uma poetização do real em algum nível, não sendo o jogo digital conceituado de forma diferente por não ser algo diferente do jogo, e sim o digital como o “território” onde ocorre o jogo.

Alguns jogos nos requerem um conhecimento prévio de determinado assunto ou até mesmo idioma, ou pelo menos o movimento em direção a alguns saberes, porém esse pode ser feito por motivações específicas, e assim como as motivações do aprendizado por livre escolha (*free-choice learning*) caracterizadas por Falk e Dierking, podem ser intrínsecas ou extrínsecas. A motivação intrínseca é refletida a partir da curiosidade, para além do lúdico. Pode ser definida como a vontade de entender significados, conhecimentos e para compreensão e resolução de problemas, focando na sensação de realização que advém da conclusão de tarefas e objetivos alcançados (Falk, Dierking e Addams, 2006, *apud* Moraes, 2014). Essa motivação pode ser observada naqueles que, por exemplo, movidos pela curiosidade do que se apresenta no museu de *ACNH*, buscaram leituras para entender melhor os itens de acervo ou as práticas museológicas referenciados no jogo aumentando por um lado sua compreensão e por outro gerando novos desejos ou imaginação em relação ao que é apresentado. Este é o tipo de motivação que Falk e Dierking relacionam diretamente ao aprendizado por livre escolha e que “(...) as pessoas desenvolvem porque elas querem, mais do que precisam.” (Falk, Dierking e Addams, 2006, *apud* Moraes, 2014).

Já a motivação extrínseca é aquela em que o aprendizado tem como objetivo a aprovação dos que estão a sua volta e como um meio de evitar que a própria imagem

seja “arruinada”. Ou seja, o conhecimento por si só não tem valor, sendo apenas um meio para um fim. Jogos competitivos que tem por objetivo definir um vencedor, como de luta ou perguntas-e-respostas podem ter uma motivação extrínseca porque podem incentivar o jogador a adquirir conhecimentos apenas para se sair bem nas partidas ou vencer o jogo, sem a curiosidade ou desejo pelo saber, apenas uma forma de atingir o objetivo principal.

O chamado *Meaningful Play* (Interação Lúdica Significativa em português), definido por Salen e Zimmerman (2012) se apresenta de acordo com a tipologia do jogo, pois a ação não vem apenas deste, mas também da interação com o jogador e o contexto onde esta interação ocorre, a partir das escolhas . O jogo fornece o que é necessário para ser jogado - as regras, a base, as “peças” - porém para ele acontecer, é preciso de alguém para joga-lo, ou seja, a dinâmica tem como base as escolhas do possível jogador, pois depende até mesmo da decisão de jogar ou não: as escolhas geram ações que resultam em um desfecho.

Salen e Zimmerman (2012a) apresentam duas definições para a Interação Lúdica Significativa (ILS), que apesar de diferentes, são relacionáveis. A primeira delas descreve que a ILS

> “(...) surge da relação entre a ação do jogador e o desfecho do sistema; é o processo pelo qual um jogador toma medidas no sistema projetado de um jogo e o sistema responde à ação. O significado de uma ação em um jogo reside na relação entre ação e resultado” (Salen; Zimmerman, Regras do Jogo, 2012a, p. 49-50)

Tal definição é referente “(...) à maneira como todos os jogos geram significado por meio do jogar” e se relaciona a fala de Huizinga (2017) sobre o jogador sempre sair impactado do ato de jogar. A segunda definição descreve que a ILS “(...) ocorre quando as relações entre ações e resultados em um jogo são discerníveis e integradas no contexto maior do jogo. Criar uma Interação Lúdica Significativa é o objetivo do design de jogos bem-sucedidos” (Salen; Zimmerman, 2012a), focando na experiência emocional e psicológica de estar em um sistema bem projetado de jogo.

A ILS tem como palavras-chave ser discernível e integrada pois o resultado da ação do jogo é comunicado ao jogador de forma perceptível, ou seja, as informações cruciais para o jogador e o desenrolar do tempo jogando devem ser claros assim como deve haver um *feedback* óbvio quando a ação gera reação (discernível); a ação do jogador não tem apenas importância imediata no jogo, mas afeta a experiência em outros pontos da atividade. Um bom exemplo desta relação citado pelos autores é o jogo de xadrez, pois é um jogo que pode ser percebido de diversas maneiras a partir do seu

design, pode ser em um nível formal e matemático-estratégico em um movimento ou até percebido em um nível social, quando os jogadores usam o jogo como um espaço de comunicação significativa, podendo "ocorrer em estágios de cultura", participando de contextos históricos de maneira efetiva (Salen; Zimmerman, 2012a).

Os espaços para as ILS são construídos a partir de três conceitos base, sendo eles: *design*, sistemas e interatividade. O *design* está diretamente (porém não apenas) relacionado aos que criam o jogo, mas também ao contexto do jogo, apresentado a partir de sua narrativa; os jogos são sistemas e são sistêmicos, podendo ser entendidos como contextos para a interação do jogador; os jogadores que participam ao interagir com o jogo e o significado a partir das ILS e a partir dos signos e interatividades apresentadas é o recorte mais significativo dos jogos para esta pesquisa (Salen; Zimmerman, 2012a).

A interatividade está implicada no ato de jogar, pois

> "(...) jogar um jogo significa fazer escolhas em um sistema de jogo projetado a suportar ações e resultados de maneiras significativas. Cada ação resulta em uma mudança que afeta o sistema global. Esse processo de ação e resultado acontece porque os jogadores interagem com o sistema projetado do jogo" (Salen; Zimmerman, Regras do Jogo, 2012a, p. 74)

Esta interação ocorre em todos os níveis, desde a interação formal dos objetos e das peças do jogo, até a interação social dos jogadores e a interação cultural do jogo com os contextos além do seu espaço do jogo (Salen; Zimmerman, 2012a). O conceito de interatividade por vezes se apresenta amplo a ponto de "perder sua capacidade de nos ajudar a resolver problemas de design", e levando em conta que existem diversas definições válidas de interatividade e que podem ser aplicadas aos jogos, os autores preferiram definir quatro modos de interatividade, como apresentado no quadro 3, e que podem ocorrer de maneira simultânea:

Quadro 3– Tabela descritiva dos quatro modos de interatividade, segundo Salen e Zimmerman (2012)

Interatividade cognitiva (participação interpretativa)	Interação psicológica, emocional e intelectual de uma pessoa em relação à um sistema
Interatividade funcional (participação utilitária)	Interações de uma pessoa em relação ao que é apresentado na interface e na jogabilidade
Interatividade explícita (participação com as escolhas e os	Participação e interação no sentido mais claro da palavra, seguindo o sistema do jogo e suas jogabilidades disponíveis

procedimentos definidos)	
Interatividade além do objeto (participação na cultura do objeto)	A interação que ocorre fora da experiência do sistema projetado, em geral entre pessoas que tem o assunto em comum

Fonte: Salen; Zimmerman, Regras do Jogo, 2012a, p. 75-76

Nos jogos, a interação jogador-jogo é explícita, e é a partir de suas escolhas e ações explícitas que é definido “o tom e a textura de uma experiência de jogo específica” (Salen; Zimmerman, 2012a), tornando cada uma única, por mais que se trate do mesmo jogo, com as mesmas regras e comandos.

Apesar de serem jogos e, portanto, não poderem ser classificados de forma diferente do proposto por Huizinga (2017) e Caillois (2017) pois o meio digital é o “onde” ocorre o jogo e “(...) as qualidades que definem um jogo em uma mídia também definem na outra” (Salen; Zimmerman, 2012a), esse meio como sistema para o jogo incorpora quatro características específicas que os difere dos jogos não-digitais: a interatividade imediata porém restrita; a manipulação da informação; sistemas complexos e automatizados; e comunicação em rede.

Os jogos digitais oferecem um retorno imediato e interativo, em que a jogabilidade “(...) muda e reage de forma dinâmica às decisões do jogador” (Salen; Zimmerman, 2012a). Essa interatividade imediata se mostra restrita pelo modo como é feita, seja por botões de um *joystick* ou do teclado e mouse de um computador, onde cabe ao jogador a tarefa mecânica de apertar botões. Porém, apesar desta limitação, ao combinar com a interação imediata cria-se uma situação em que cada jogador tenha uma ILS diferente, pois cada um pode desenvolver seu próprio estilo de jogabilidade e ritmo, resultando em experiências diferentes.

O jogo digital, sendo um jogo, é a distorção e manipulação da “vida real”, e sendo assim, apresenta também uma manipulação das informações a partir dos seus aspectos: gráficos, áudios, programação, etc. Essa manipulação permite que aquele que se propõe a jogar não precise adquirir conhecimentos prévios, pois muitos aspectos da jogabilidade são apresentados durante o ato de jogar. Essa descoberta gradual de informações também ajuda a retê-las e gerar interesse, visto que uma torrente de informações apresentadas de uma única vez ao jogador pode fazer com que ele não preste atenção em detalhes que talvez o interessariam.

Outro aspecto são os sistemas complexos e automatizados, que implicam em “(...) automatizar esses procedimentos e fazer avançar o jogo sem a entrada direta de um

jogador” (Salen; Zimmerman, 2012a), ou seja, não é preciso que o jogador avance e manipule as peças, pois o próprio jogo fará tais avanços a partir da interatividade imediata.

Por fim, uma característica que alguns jogos digitais apresentam em seu sistema é a rede de comunicação, uma forma de conectar jogadores, seja por texto, áudios ou chamadas de vídeo. Todo jogo *multiplayer* é uma forma de rede de comunicação, pois os personagens jogáveis precisam interagir para dar andamento ao jogo, mas alguns títulos apresentam um contexto específico para a troca comunicacional. Porém, para além do que o jogo digital fornece - ou não -, com a internet e seus locais específicos para interação (redes sociais, grupos, blogs, etc) o espaço desta rede de comunicação se amplia, podendo conectar mais jogadores a partir de assuntos em comum: dúvidas sobre o jogo, suas partes mais e menos favoritas, conhecimentos adquiridos ou reconhecidos a partir dos jogos digitais. O meio digital, por não se limitar apenas ao jogo, abre portas para trocas que provavelmente não aconteceriam, como compartilhar fotos de locais referenciados em jogos que um jogador reside perto ou teve a oportunidade de visitar com os demais jogadores, que por vezes nem tinham o conhecimento que existem na “vida real”.

Esta interação ocorre em todos os níveis, desde a interação formal dos objetos e das peças do jogo, até a interação social dos jogadores e a interação cultural do jogo com os contextos além do seu espaço do jogo (Salen; Zimmerman, 2012a). O conceito de interatividade por vezes se apresenta amplo a ponto de “perder sua capacidade de nos ajudar a resolver problemas de design”, e levando em conta que existem diversas definições válidas de interatividade. Assim como o jogo precisa dos jogadores para existir, a interação lúdica só pode ser acessada por meio da participação dos indivíduos, podendo ser derivadas internamente (a partir da aplicação das regras do jogo) e externamente (relações que são baseadas no jogo mas que não ocorrem durante o jogo), e neste contexto externo, podem transformar as relações existentes em pessoais, pois elas também passam a existir dentro do sistema do jogo (Salen; Zimmerman, 2012b).

Salen e Zimmerman (2012c) também afirmam que o jogo, por se tratar da poetização da realidade - segundo as definições de Huizinga (2017) - eles de alguma forma também refletem a cultura ao reproduzir aspectos comportamentais de grupos sociais específicos e que também podem ser um fator transformador, agindo nestes contextos sociais como influência para mudança dentro de seu público. Possuem alguma dimensão ideológica onde os que criam (ou reproduzem o jogo) refletem e transmitem seus valores através das regras aplicadas.

O jogo digital ACNH tem quase em nível explícito a poetização da realidade, perceptíveis nas dinâmicas “de rotina”, como fazer compras, jardinagem, pescar, cozinhar, interagir com a vizinhança e comemorar feriados; dinâmicas “profissionais” como pavimentações, terraformação e práticas museológicas. Por oferecer tantas simbologias e dinâmicas relativas à “vida real”, principalmente em relação ao museu e sua práticas, se torna um ótimo objeto de estudo da relação entre interação lúdica significativa (Salen; Zimmerman, 2012a, 2012b, 2012c) e a aprendizagem de livre escolha (Falk; Dierking; Addams, 2006).

1.3 Em outros caminhos também existem aventuras

A presença do museu nos jogos não é novidade, e alguns deles são “interagíveis” - valendo-nos do termo usado entre os jogadores para definir objetos e construções que os desenvolvedores criam com o objetivo de serem acessados pelos jogadores, podendo por exemplo, quebrar vasos de cerâmica para conseguir dinheiro (ex.: *The Legend of Zelda*) ou entrar em casas para conversar com *NPCs* e possivelmente conseguir algum item (ex.: *Pokémon*). O que os aproxima (ou afasta) em relação ao museu ou de sua definição, por vezes, não é o que se apresenta visualmente, e sim a importância da presença dos museus e das práticas museais para a narrativa do jogo.

Sakellariou e Papaioannou (2023) em sua pesquisa chamada “*Museums’ Representation in Popular Videogames*” (*MRPV*), em que utilizam os videogames como fonte de estudo de museus, questionam a presença e a representação dos museus nos jogos digitais como uma possível previsão do papel dos museus no futuro, levando em consideração que o gênero de ficção científica é um dos meios populares de se enxergar o futuro - e, portanto, limitando suas análises aos jogos do gênero. Os autores analisaram a presença do museu a partir de quatro aspectos, sendo eles: o local, a arquitetura/ instituição, as exposições (suas naturezas e estados de conservação) e os visitantes encontrados. O museu, quando presente, tem seu uso relacionado à realidade ao que se imagina de futuro atrelado à visão dos desenvolvedores e ao que estes entendem como o papel do museu na sociedade representada.

Entre todos os gêneros e subgêneros utilizados no recorte da pesquisa de Sakellariou e Papaioannou (2023), é perceptível certas similaridades entre os jogos quanto ao papel da instituição museu: são lugares seguros para se abrigar , ou ponto de partida para um conflito ou, ainda, como espaço para adicionar mais informações ao enredo do jogo. A partir desta análise, pode-se entender que os desenvolvedores tendem a pensar na presença do museu não apenas como parte do visual e do cenário, mas

como algo importante para a jogabilidade, não devendo passar despercebido pelo jogador, pois ele precisa interagir com tal elemento.

Ao analisarem a representação do museu e os quatro aspectos para ele ser representado e entendido com tal, Sakellariou e Papaioannou (2023) identificaram que: a) a localização dos museus, em sua maioria, é no centro das cidades; b) o museu como construção em geral é representado de forma a remeter aos estilos neoclássicos ou grego clássico, variando (ou usando alguns parcos elementos de) poucas vezes para o barroco, o gótico, a *art déco* e a *art nouveau*; c) as exposições, independente do acervo ser baseado em coleções reais ou ser criado exclusivamente para o jogo, tem como fator perceptível a intenção de criar um ambiente que reproduz a atmosfera de um museu clássico; d) os "visitantes", quando existem, nem sempre são efetivamente um público daquele museu, pois dependendo do enredo do jogo, os *NPC*s podem estar ali para se abrigar, para transmitir uma mensagem/missão para o jogador ou podem ser inimigos a serem enfrentados. Nem sempre o jogador terá mais informações do que as intrínsecas, adquiridas a partir do que é visto, pois em poucos casos as legendas são interagíveis quando estas não tem função para o jogo.

Nessas categorias de jogos apresentados é possível observar na maioria dos títulos "(...) que os museus têm a expectativa de continuar servindo de acordo com a sua necessidade, atuando como um elo entre o passado e suas interpretações" (Sakellariou; Papaioannou, 2023. Tradução da autora) sendo apresentado por vezes como o elo entre o antes e o depois de um grande acontecimento na sociedade - um apocalipse, implementação de um governo totalitário visando uma utopia, queda de governo resultando em uma distopia - e como esta sociedade se organizava e o que priorizava antes. E em parte também há uma ressignificação do museu como lugar e instituição: permanece o senso de preservação e proteção, agora também relacionado à segurança dos personagens e o instinto de sobrevivência dos humanos.

Investigando a representação de museus e a imaginação museal nos jogos digitais, quando utilizado o termo em inglês "*museum*" na ferramenta de busca da plataforma de jogos digitais *Steam* (usada em computadores; com biblioteca de jogos mais ampla pelo fato de permitir também a distribuição de jogos *indie*), filtrando apenas os jogos, sem contar *DLC*s e outros tipos de arquivo conseguimos obter, até a presente data, um total de 482 resultados. Em sua maioria, os jogos apresentados nos resultados da pesquisa apresentam o museu como cenário para a narrativa dos gêneros de terror, investigação ou quebra-cabeça; por vezes o termo é relacionado à "coleção" - jogos em que o objetivo é reunir/colecionar determinadas tipologias de "objetos", como insetos, monstros, itens exóticos, etc - ou na verdade são coletâneas remasterizadas de jogos

antigos, e por essa razão, relacionados a museu – uma espécie de acervo de jogos históricos.

Há ainda os jogos que, em algum nível, usam da imaginação museal e das práticas museológicas de forma poetizada para criar a narrativa do jogo, como por exemplo *My Museum: treasure hunter*, *Fairmoon Museum*, *Mondo Museum* e *Stardew Valley*. Um aspecto que todos estes jogos têm em comum entre eles e *ACNH* é o fato de serem jogos do gênero simulação e *RPG* - ou seja, a intenção é simular aspectos da "vida real" de forma lúdica para o jogador - além da presença do museu como parte importante ou central da narrativa.

Os jogos *My Museum: treasure hunter*, *Fairmoon Museum* e *Mondo Museum* tem como objetivo principal colecionar e expor objetos, criando uma exposição e uma narrativa em que o jogador é o "curador" do museu. A partir deste argumento, em *My Museum* há a jogabilidade de restaurar e higienizar o acervo; em *Fairmoon Museum* o objetivo é coletar e completar as exposições, a pedido do prefeito da cidade; em *Mondo Museum* o jogador também tem como objetivo construir o edifício do museu e suas galerias, de modo que o público consiga visitar, transitar, ver e sair satisfeito das exposições. Destaca-se que estes jogos ainda estão na fase de testes, ainda não tendo sido comercializados.

Stardew Valley é um jogo com grande público, lançado em 2016 e que até hoje recebe atualizações devido ao seu público cativo. Apesar destas recorrentes (e grandes) atualizações, o museu não foi contemplado, sendo apresentado como uma seção da biblioteca da cidade, onde o jogador entrega os itens coletados ao *NPC* bibliotecário - que neste caso também cumpre vagamente o papel de curador - e este fornece informações sobre o item doado. Cabe ao próprio jogador acondicionar os objetos nas mesas disponíveis à sua própria maneira, apresentando assim, falta de planejamento expositivo e comunicacional, além da representação de museu se parecer muito mais com um gabinete de curiosidades. A doação de itens ao museu se faz importante para a narrativa porque o jogador recebe em troca itens que o ajudam a avançar na história, mas não há importância na implementação do museu em si, pois ele já existe como instituição e espaço, apenas não possui acervo. Tal aspecto muito se difere do apresentado em *ACNH*, como será apresentado na análise do jogo e dos elementos da imaginação museal que o forjou.

CAPÍTULO 2

INVESTIGANDO A ILHA

CAPÍTULO 2 - INVESTIGANDO A ILHA

O jogo *ACNH*, lançado em março de 2020, apesar de não ser o primeiro da série, é a versão mais vendida, com mais de 42 milhões de cópias comercializadas desde o seu lançamento (tanto na versão digital, como na versão física), sendo um sucesso mundial principalmente durante os primeiros dois anos da quarentena da pandemia de COVID-19. Há mais de um artigo do *New York Times* que caracteriza o jogo como “perfeito para passar o tempo preso em casa” (Buchanan, 2020), não só para os adultos, mas também para as crianças, pois elas poderiam experienciar certas responsabilidades de maneira segura, como decorar uma casa e construir móveis. Em outro artigo (Khan, 2020), é destacado o fato do jogo poder ser jogado sem pressa, sem ansiedade, pois não há vilões a serem combatidos ou batalhas com tempo cronometrado, ou seja, além de uma breve fuga da realidade caótica que se apresentou naqueles anos, também não alimenta nenhum sentimento de ansiedade.

Neste capítulo, procedemos a uma descrição analítica do jogo *ACNH*, a fim de pontuar os elementos oníricos e simbólicos presentes, como a representação de elementos culturais de sociedades diversas que produzem interface com um imaginário museal forjado sob determinadas condições. Como forma de realizar a descrição do jogo, idealizou-se três eixos descritivos, focados em aspectos distintos: Território, Indivíduos e Instituição. Com o intuito de chamar atenção para sujeitos, práticas e manifestações que aparecem na dinâmica do jogo que são de interesse da Museologia e que serão problematizados no âmbito dessa pesquisa, adotou-se como recurso o grifo em negrito de trechos no próprio corpo do texto.

2.1 Encontro com a Musa

Em *ACNH*, verifica-se que apenas o personagem jogável é humano. Todos os demais personagens são animais antropomórficos: desde os extintos, como os dodôs; os mitológicos, como o *Kappa – youkai* aquático da mitologia japonesa –; os com representações simbólicas, como corujas, cães-guaxinins e raposas; e outras espécies diversas, como cães, gatos, rinocerontes, coelhos e até polvos, sendo apenas dois “monstros” - Jack o’Lantern, que aparece no Halloween, e o fantasma Wisp, que aparece em noites aleatórias. Tratando-se de um jogo de origem japonesa, identifica-se que muitos dos *NPC*s (N*on-Player Characters*, personagem não-jogável, em português) fixos tem simbologias referentes à mitologia ou crenças japonesas. Por outro lado, sendo um

jogo digital de modelo de console internacionalmente comercializado, é possível encontrar personagens e referências relacionadas a datas festivas e/ou importantes para outras culturas e sociedades também.

Na figura 3 é possível visualizar a apresentação de alguns dos personagens do jogo, tanto *NPC*s fixos como os também *villagers*:

Figura 3 – Personagens de ACNH em frente ao museu da ilha



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

A trama de ACNH começa com a ida do personagem jogável para um aeroporto conduzido pelos gêmeos *tanukis* (cão-guaxinim japonês) Timmy e Tommy, sendo possível escolher o design de uma ilha desabitada (figura 4) para que seu personagem possa se mudar junto de outros dois *NPC*s aleatórios para que esta ilha se torne seu novo lar. O *software* se baseia no calendário e relógio configurados no console, assim como o hemisfério escolhido, o que faz com que o tempo, o momento do dia e a estação do ano emulem o da "vida real". Este recurso influencia em algumas das funções no jogo, como as datas comemorativas e a fauna da região, que muda de acordo com o clima e a estação.

Figura 4 – Opções de formatos de ilha para serem escolhidos



Fonte: IGN. Disponível em: https://br.ign.com/animal-crossing-new-horizons/80120/feature/animal-crossing-nintendo-revela-novos-detalhes-de-new-horizons

Guiado pelo *tanuki* Tom Nook, o jogador o ajuda a desenvolver a comunidade da ilha a partir da conclusão de tarefas e o pagamento de valores pré-estabelecidos com a moeda do jogo, os Bells, que libera novas facilidades e recursos na ilha. O chamado "desenvolvimento" desta tem como objetivo atingir, a princípio, a classificação de três estrelas de cinco, para que a fase principal se cumpra: a visita e apresentação semanal da estrela musical do jogo, K.K. Slider.

Tom Nook auxilia e guia o jogador no processo de "desenvolvimento" da ilha, que exige a implementação de casas para o personagem jogável e os *villagers*, além das lojas Nook Inc. e Able Sister, loja de roupas e acessórios das irmãs *hedgehog* Mabel e Sable. Durante o processo de tutoria dos afazeres da ilha, Tom Nook ensina a utilizar as ferramentas e o objetivo de cada uma delas, e ao ensinar a usar a vara de pescar (figura 5) e a rede entomológica (figura 6), ele pede que o jogador traga para ele cinco espécies diferentes de peixes e insetos, pois ele gostaria de enviar para um amigo acadêmico, que segundo a história do personagem, possui a titulação de Doutor em paleontologia e é um renomado curador, titulações suficientes para ser um diretor de museu e trabalhar como museólogo, apesar de não possuir este título em específico.

Figura 5 – Personagem jogável fazendo uso da vara de pescar



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 6 – Personagem jogável fazendo uso da rede entomológica



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Após cumprir o pedido, Tom Nook convida seu amigo, a coruja Blathers, para visitar a ilha e estudar seu ecossistema, e a princípio Blathers fica acomodado em uma tenda (figura 7). Ele então pede ao jogador que colete mais 15 espécies de insetos e peixes, para que possa pedir autorização formal para abrir um museu na ilha e expor as coleções e acervos para o público. Blathers é responsável também por ensinar o jogador a coletar fósseis com a pá, para que estes possam ser doados ao museu.

Figura 7 – Blathers no interior da tenda



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

A forma de coleta de acervo em muitos momentos se distancia bastante da realidade, pois embora insetos sejam capturados com rede entomológica, os peixes a partir da pesca e as demais criaturas marinhas a partir do mergulho, o jogo apresenta espécies de biomas diferentes coexistindo em um mesmo ecossistema, além da

facilidade em se pescar peixes abissais e tubarões com uma simples vara de pescar, na beira da praia. Para além disso, os fósseis são facilmente coletados com uma pá (figura 8), cavando uma única vez no local indicado por uma rachadura e, quando um novo dia se inicia, quatro novos fósseis aparecem pela ilha.

Figura 8 – Personagem jogável fazendo uso da pá



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

O crescimento do acervo do museu é de suma importância para o desenvolvimento da ilha e para que ela alcance o nível de cinco estrelas, permitindo então que o jogador finalize a parte principal do jogo. A cultura e suas expressões, a partir não só do museu, mas também de diversas datas comemorativas ao redor do mundo, fazem parte da jogabilidade e obtenção de itens especiais. São comemorados: o ano-novo ocidental (figura 9), com contagem regressiva antes da meia noite; o ano-novo Lunar, de acordo com o animal do zodíaco referente ao ano configurado no console; o natal, com troca de presentes; o carnaval (figura 10), com música e dança; e datas relacionadas às estações do ano, como o *Cherry Blossom Season* na primavera.

Figura 9 – Comemoração do *New Year's Day* (Ano Novo Ocidental)



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 10 – Comemoração do *Festivale* (referente ao carnaval)



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

O quadro 4 apresenta a relação entre os eventos e quando eles ocorrem em ACNH e os feriados comemorados ao redor do mundo:

Quadro 4 - Relação dos eventos no jogo e os feriados celebrados ao redor do mundo

Evento em *ACNH*	Feriado relacionado	Data do evento
New Year's Day	Ano Novo Ocidental	1 de Janeiro
Lunar New Year	Ano Novo Chinês	De acordo com o calendário de cada ano
Valentine's Day	Dia de São Valentim	14 de Fevereiro
Festivale	Carnaval	28 de fevereiro a 3 de Março
Cherry Blossom Season	Florescer das cerejeiras no início da primavera	1 a 10 de Abril ou 1 a 10 de outubro (dependendo do hemisfério)
Bunny Day	Páscoa	1 de Abril até o domingo de Páscoa

Nature Day	Dia da Terra	23 de Abril a 4 de Maio
International Museum Day	Dia Internacional dos Museus	18 a 31 de Maio
Fireworks Show	Festival japonês Hanabi	Todo domingo de Agosto
Halloween	Dia das Bruxas	31 de Outubro
Turkey Day	Dia de Ação de Graças	26 de Novembro
Toy Day	Natal	24 de Dezembro
New Year's Eve	Véspera de Ano Novo	31 de Dezembro

Destaca-se entre as datas comemorativas o dia internacional de museus (figura 11), comemorado no dia 18 de maio, quando começa o evento de *Rally Stamp* (evento onde os participantes visitam locais indicados para colecionar selos, em geral temáticos, muito comuns no japão) dentro do museu criado pelo personagem jogável, que encerra no dia 31 de maio, disponibiliza três *stands* de carimbo em cada galeria, cada dia dando foco em um objeto diferente da exposição, para que o jogador visite o museu e, após pegar com Blathers as folhas a serem carimbadas, faça o percurso sugerido e ao final volte ao Blathers para mostrar suas cartelas preenchidas (figura 12), que são trocadas por um brinde: cada cartela preenchida vale uma placa da galeria correspondente, que pode ser usada na decoração da casa, além da *badge* de participação no evento.

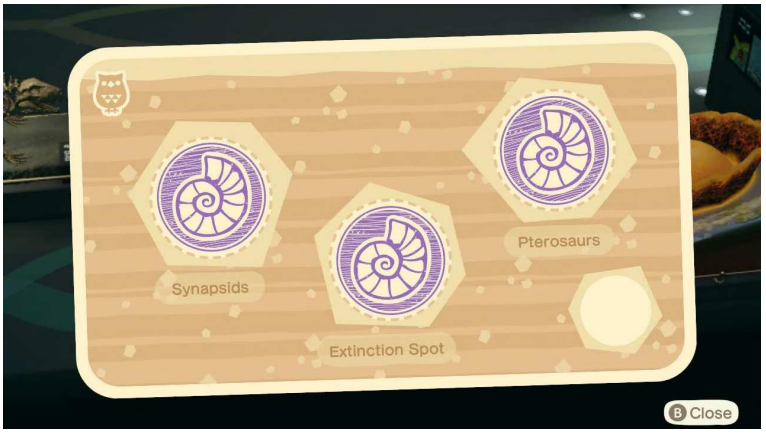
Figura 11 – Blathers apresentando o International Museum Day[4]

[4] "O Dia Internacional dos Museus é um dia para compreender a maravilha educacional que só os museus podem proporcionar. Como locais de reunião de todos os tipos de conhecimento, os museus são um recurso fundamental para os alunos em todo o mundo. Na verdade, eles podem despertar a imaginação, tornando ideias difíceis mais fáceis – e talvez até mais divertidas – de compreender. Mas, para simplificar, o Dia Internacional dos Museus é um dia para conhecer seu museu local." (Tradução da autora)



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 12 – Cartela de selos da seção de fósseis preenchida



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

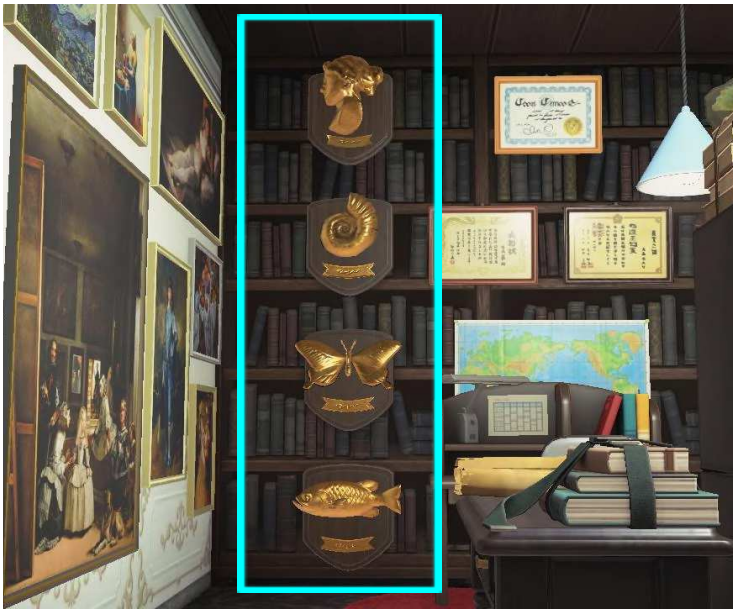
Nas figuras 13 e 14, respectivamente, é possível ver alguns stands de carimbos e prêmios obtidos como resultado deste desafio.

Figura 13 – *Stand* do *Rally Stamp* para a coleta de carimbos



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 14 – Prêmios que podem ser obtidos ao completar as cartelas de selos de cada exposição, enfeitando a casa do personagem jogável



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

A fauna de *ACNH* é afetada pelas estações do ano, sendo a primavera a época com mais insetos e o inverno com menos, além da maior parte das espécies aparecerem de acordo com o clima e a hora do dia. A raridade também afeta no nível de dificuldade para obter certos animais, assim como os recursos disponíveis: peixes tipo salmão aparecem apenas se o jogador terraformar a ilha e criar cachoeiras; moscas e formigas aparecem quando há nabos estragados no chão; determinados besouros aparecem apenas no caule de coqueiros e outro em cima de tocos de árvores, borboletas aparecem em locais com flores.

Quanto aos fósseis, todos os dias aparecem quatro rachaduras no chão indicando a presença deles naquele local específico, basta ter uma pá em mãos e cavar no local indicado. Após 15 doações ao museu, a galeria de arte - termo utilizado no jogo para a

seção de obras de arte - é disponibilizada, porém seu acervo deve ser comprado com o *Kitsune* Jolly Redd, em seu mercado de obras (subentendido como ilícito). Ele aparece primeiro em três visitas consideradas suspeitas (figura 15) e é visto circulando pela ilha, oferecendo apenas uma obra a ser adquirida pelo jogador. Após essa dinâmica, aparece em dias aleatórios, no máximo uma vez por semana – pode ser que ele passe algumas semanas sem visitar a ilha – com seu barco, e aporta na parte posterior e mais escondida da ilha (figura 16). O jogador pode entrar no barco para olhar e comprar obras de arte (figura 17), sendo limitado a uma compra das quatro disponíveis por visita, que é entregue via correio no dia seguinte. Nesta parte, o jogador pode escolher entre lidar com a sorte e comprar o que preferir, sem despender tempo analisando cada obra, ou pode, a partir do zoom, prestar atenção em pequenos detalhes das obras ofertadas, pois Redd também comercializa obras de arte falsificadas. Como as obras de arte representadas no jogo são obras que de fato existem no "mundo real", presentes em instituições museais, o jogador pode já reconhecer os detalhes que podem ser apresentados diferentes dos verdadeiros, ou procurar na internet uma imagem da obra real e comparar com a que está no jogo, evitando o desperdício de 4.980 bells e também de uma compra de acervo. Caso compre uma versão falsa, ao tentar doar ao museu, Blathers indicará que a obra não é verdadeira, e não aceitará a doação. Obras de arte falsificadas inclusive não são aceitas para vender no Nook Inc., restando então ou usar como decoração em sua própria casa, presentear um *villager* (morador da ilha) com ela ou jogá-la no lixo.

Figura 15 – Jolly Redd e suas visitas indicadas como suspeitas



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 16 – Barco mercador de Jolly Redd aportado na ilha do jogador



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 17 – Obras ofertadas em uma visita



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Com a possibilidade de ser visitado em sua ilha por outros jogadores e também visitá-los, essa interação ajuda no desenvolvimento das ilhas de cada um, inclusive do Museu, pois um jogador pode comprar obras em outras ilhas, tendo cada uma sua variedade

Outra dinâmica presente no jogo é a de mergulhar no mar à volta da ilha, para coletar materiais para *DIY* (*Do It Yourself*, "faça você mesmo" em português) e animais marinhos, que também podem ser doados para o museu (figura 18). Neste caso, a única necessidade é uma roupa de banho, que fica disponível para comprar ainda no início do jogo. Depois da última atualização (novembro/2021), os animais marinhos podem ser utilizados também na confecção de pratos, cujas receitas o jogador coleta aos poucos com outros villagers e em datas comemorativas. Também passou a ser possível plantar alimentos como trigo, tomate, cenoura, etc., que podem ser comercializados ou usados no preparo destas receitas.

Figura 18 – Personagem jogável ao encontrar animais marinhos durante mergulho



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

2.2 - Aliados na jornada

O *NPC* Tom Nook, assim como Timmy e Tommy (figura 19), são representados pelo animal *Tanuki* (cão-guaxinim asiático) , que na cultura japonesa está relacionado a dinheiro e fortuna (figura 20), e o *yokai Bake-Danuki* , representado no folclore como uma entidade mágica que pode se disfarçar de lojista (figura 21). Tom Nook é o *CEO* da Nook Inc. e mentor de Timmy e Tommy, os quais trabalham como vendedores da loja na ilha, que vende as ferramentas necessárias para a jogabilidade, assim como materiais para *DIY* (*Do It Yourself* – algumas ferramentas e decorações só podem ser criadas a partir da junção dos materiais necessários e depois do jogador adquirir a "receita") do jogo e decorações; e além disso, Tom Nook é o responsável por receber o pagamento das construções na ilha, bem como oferecer melhorias na casa do personagem jogável e criar a "dívida" para pagamento posterior; Timmy e Tommy são responsáveis também pela compra de qualquer objeto que o jogador queira se desfazer, assim como são responsáveis pelo mercado de ações da ilha, representado não por compra de ações propriamente ditas, mas por nabos vendidos todo domingo de manhã pela jovem javali Dayse Mae, com o valor por nabo oscilando aleatoriamente a cada fim de semana. O jogador tem uma semana para vender os nabos na loja Nook Inc. antes que estraguem, e deve checar o valor durante o período da manhã e o da tarde, para assim como em um mercado de ações, tentar vendê-los na alta de preço e obter algum lucro - porém em semanas aleatórias, o valor de venda do nabo nunca fica acima do valor de compra, fazendo com que o jogador perca *bells*, pois tal qual o mercado de ações da vida real, o investimento é às cegas e tem seus riscos de causar prejuízo. Ou seja, os três *tanukis* representados no jogo têm funções relacionadas a dinheiro e ao comércio, como um paralelo à sua simbologia mitológica.

Figura 19 – Tom Nook (ao centro), Timmy e Tommy



Fonte: GGRecon. Disponível em:
https://www.ggrecon.com/articles/animal-crossing-new-horizons-tom-nook-is-evil/

Figura 20 – Tanuki, o cão-guaxinim japonês (*Nyctereutes procyonoides viverrinus*)



Fonte: Japanese Clothing. Disponível em:
https://japanese-clothing.com/blogs/japanese-clothing-blog/tanuki

Figura 21 – *Youkai Bake-Tanuki*



Fonte: Japanese Clothing. Disponível em:
https://japanese-clothing.com/blogs/japanese-clothing-blog/tanuki

No saguão do museu, como um anfitrião para os visitantes, está a coruja Blathers, que é descrito como paleontólogo, curador e diretor do museu, e no jogo esse animal aparece em mais um personagem, a irmã de Blathers, Celeste (figura 22). Ambos são

estudiosos e inteligentes, porém Celeste se interessa por astronomia e não trabalha no museu e nem possui um observatório nesta versão do jogo. É válido ressaltar que na cultura japonesa a coruja é um símbolo de inteligência e sabedoria e no jogo é explícito que essa simbologia se relaciona ao papel autocrático de detentor de saberes e de figura central no processo de musealização e curadoria dos objetos doados atribuído à Blathers.

Figura 22 – O curador Blathers (dir.) e sua irmã Celeste (esq.)



Fonte: Know Your Meme. Disponível em: https://knowyourmeme.com/photos/1848455-animal-crossing-new-horizons

O mercador de obras Jolly Redd (figura 23) é representado por uma raposa oriental, o *Kitsune* (figura 24), que na cultura japonesa está relacionada a trapaça e esperteza, que seduzia e enganava os humanos, tanto para benefício próprio como para prejudicar as pessoas (figura 25). De acordo com a mitologia japonesa, são inimigas dos *Tanukis*, e em *ACNH* Tom Nook anuncia a primeira visita de Redd com muitas ressalvas e diz que uma figura estranha está rondando a ilha.

Figura 23 – Mercador de obras Jolly Redd



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 24 – *Kitsune*, a raposa japonesa (*Vulpes vulpes schrencki*)



Fonte: BioDiversity4All. Disponível em? https://www.biodiversity4all.org/photos/58687611

Figura 25 – *Youkai Kyūbi no Kitsune* (Raposa de Nove Caudas) por Utagawa Kuniyoshi



Fonte: Visipix. Disponível em:
http://visipix.com/search/search.php?userid=1616934267&q=%272aAuthors/K/Kuniyoshi%201797-1861%2C%20Utagawa%2C%20Japan%27&s=17&l=en&u=2&ub=1&k=1

2.3 A barriga do tubarão-baleia

O museu em ACNH, antes de ser implementado, parece similar a um acampamento arqueológico, onde Blathers fica alocado e pede ao jogador 15 coletas para saber se é viável a construção de uma instituição museu na ilha e, após as doações solicitadas, é feita a construção de um prédio em uma versão mais simples da final. Após a primeira compra de obra de arte com Jolly Redd e a análise feita por Blathers, o museu passa pelo *upgrade* final, atualização esta que desbloqueia a galeria superior, onde fica localizada a exposição de arte. Todo o foco do museu gira em torno da aquisição de acervos e da exibição de itens encontrados nas exposições, pois além dessas serem pré-determinadas, os locais designados para cada objeto doado ficam vazios até que ele

seja finalmente descoberto e coletado, a partir do método específico para cada tipologia, e finalmente examinado por e doado para Blathers. É importante ressaltar que essa dinâmica de doação de acervo ocorre única e exclusivamente entre Blathers e o jogador em seu próprio jogo, ou seja, nem os demais *NPC*s nem outros jogadores que porventura estejam visitando sua ilha conseguem fazer doações. Os NPCs não tem em sua programação as dinâmicas de coleta e muito menos de doação de acervo ao museu, sendo apenas, em alguns momentos, visitantes das exposições onde as observam sozinhos e de maneira introspectiva o que é apresentado e exposto nas galerias (figura 26). Ao interagir com o *NPC* enquanto ele contempla algum dos objetos expostos, acontece um pequeno diálogo sobre o quanto ele acha interessante os objetos expostos e suas impressões (figura 27), e parabeniza o jogador por tê-lo doado ao museu; findado o diálogo, o *NPC* volta ao seu estado contemplativo ou volta a circular pela galeria. Quando um jogador de ACNH visita a ilha de outro (dinâmica feita de maneira online e possível apenas para os que são assinantes do Nintendo Switch Online, ou seja, é uma dinâmica possível para o jogo porém nem todos tem acesso) ele pode capturar criaturas, cavar fósseis quando disponíveis, comprar qualquer objeto ofertado nas lojas da ilha e até mesmo uma obra de arte no navio de Jolly Redd, mas não tem a possibilidade de fazer doações para o museu da ilha visitada, pois na dinâmica do jogo, a instituição aceita apenas doações do "Residente Representante", papel incumbido por Tom Nook ao personagem do jogador. Analisando essas relações e dinâmicas, é perceptível a limitada participação social na construção e manutenção do museu de ACNH, visto que as práticas relacionadas à musealização (a serem melhor apresentadas e discutidas em outra seção do trabalho) são restritas ao jogador e subordinadas à figura autocrática de Blathers, o qual representa aquele que tem a voz final no museu. É também a coruja-curador-chefe quem define as doações a serem aceitas, explica ao jogador o que são os itens e faculta acesso às informações por meio das legendas, além de disponibilizar a museália dentro da exposição.

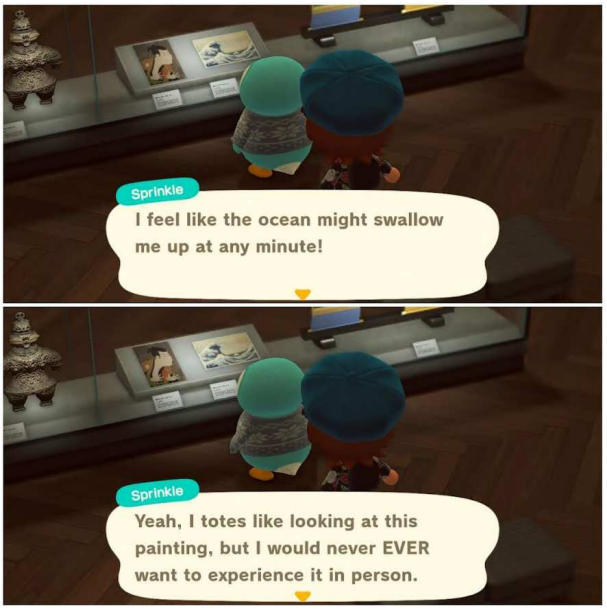
Figura 26 – *NPC* expressa seus sentimentos quanto à galeria de arte[5]

[5] "É tão tranquilo e calmo aqui entre a arte... O que torna um excelente lugar para se perder em pensamentos." (Tradução da autora)



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 27 – *NPC* expressando suas impressões sobre "A Grande Onda de Kanagawa" de Katsushika Hokusai[6]



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Quando definitivamente instalado, o museu se apresenta na forma de uma construção semelhante aos criados durante o período do classicismo (figuras 28 e 29), com fachada de duas colunas semelhantes ao estilo dórico: circular com frisos em volta, capitel com equino (anel achatado), ábaco (paralelepipedo que contém os pontos de apoio), apoiando a arquitrave lisa encimada por frontão triangular, porém sem entablamento, onde está inserido o símbolo do museu - entalhamento circular como um medalhão com ilustração de coruja em traços simples (figura 30); ainda na fachada

[6] "Sinto que o oceano pode me engolir a qualquer minuto! Sim, eu gosto muito de olhar para esta pintura, mas NUNCA iria querer experimentar isso pessoalmente." (Tradução da autora)

percebe-se o pé-direito alto e apresenta porta dupla de madeira para a entrada no ambiente interior.

Figura 28 – Fachada do museu em *ACNH*



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 29 – Fachada neoclássica do Museu Nacional



Fonte: Foto por Felipe Cohen/Projeto MNV. Disponível em: https://museunacionalvive.org.br/fachada-principal-do-museu-nacional-esta-restaurada/

Figura 30 – Detalhe do frontão com medalhão ilustrado com uma coruja



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Adentrando o museu, mantém-se a referência ao estilo clássico, com piso formando desenhos, uma escada central que leva as galerias do subsolo - onde se

encontra a exposição de fósseis - ladeada por uma escadaria dupla que leva ao segundo andar, onde está uma galeria - com exposição de arte - e o café do museu, chamado *The Roost*, administrado por Brewster, pombo amigo de Blathers. Ainda no térreo há dois corredores que levam a exposições distintas sendo, do ponto de vista do observador, do lado esquerdo a de acervo entomológico (insetos) e a do lado direito o acervo de fauna marinha. Encimando os portais e nos corredores, há placas de madeira com decoração dourada indicando, a partir de sua representação simbólica, a tipologia do acervo exposto (figura 31). A arquitetura do museu remete aos palácios neoclássicos do século XVIII, construções que por vezes passaram a funcionar como galerias de arte e que conferiram o primeiro referencial de museu como instituição. Apesar da construção clássica, as tipologias de exposição variam de acordo com o acervo, oferecendo em cada galeria formas distintas de comunicação museal variando do mais clássico e conhecido até a uma apresentação minimamente comparável a um bioparque. A galeria de arte apresenta exposição no modelo de cubo branco (O'Doherty, 2002); a de fósseis apresenta o modelo de caixa preta; já as exposições de fauna marinha e insetos apresentam os animais em espaços que simulam seu habitat natural, sendo o de criaturas marinhas parecido com os aquários visitáveis e o de insetos uma forma reduzida e simplificada de bioparque. A análise crítica dos modelos expositivos apresentados por *ACNH* será apresentada em partes, mais a frente, de acordo com a apresentação, descrição e análise de cada exposição.

Figura 31 – Saguão do museu e placas indicativas de exposição



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Para alimentar as coleções, e por consequência, as exposições do museu, cabe ao jogador fazer a coleta de acervo pela ilha com ajuda das ferramentas específicas (figura 32) para cada interação: vara para pescar peixes e tubarões, rede entomológica para capturar insetos, pá para escavar fósseis e roupa de mergulho para coletar animais marinhos em geral. Apenas o acervo de arte não faz uso de ferramentas, sendo adquirido a partir de um procedimento específico que é a compra com o *NPC* Jolly Redd. Todas as

formas de aquisição de acervos podem ser vistas como uma versão reducionista, distorcida e poetizada das atividades relacionadas dentro da prática museal.

Figura 32 – Menu customizável de ferramentas do personagem jogável



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Para a coleção de fauna marinha o acervo (figura 33) é adquirido parte com a pesca, parte com o mergulho. Todos os peixes, tubarões e anfíbios são coletados com o auxílio da vara de pescar, nos rios, lagos e no mar; no mergulho pode-se adquirir crustáceos, moluscos, algas, dentre outros, sendo a oferta das espécies afetada pela estação do ano, clima e hora do dia. A distorção está presente - e é óbvia, não pretendendo ser mais do que uma forma lúdica da atividade - na facilidade de se adquirir quaisquer espécies na beira da praia ou nos rios, cachoeiras e lagos. Na orla da praia, por exemplo, pode-se pescar diversas espécies de tubarão no verão; no outono, na cachoeira, aparecem salmões. Há também a possibilidade de pescar peixes abissais como o peixe-futebol ou o fóssil vivo (espécies que não sofreram grandes mutações durante milhões de anos, assemelhando-se aos seus registros pré-históricos) *coelacanth* nos dias chuvosos. Ao colocar a roupa de mergulho, é possível adentrar um espaço delimitado do mar ao redor da ilha e encontrar desde algas marinhas e lesmas do mar até um caranguejo-aranha-gigante; novamente influenciados pela estação do ano (figura 34).

Figura 33 – *Critterpedia* da coleção de peixes com as espécies coletadas assinaladas



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 34 – *Critterpedia* da coleção de criaturas marinhas com as espécies coletadas assinaladas



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

O mesmo ocorre para a coleção entomológica (figura 35), em que os insetos são coletados a partir do uso da rede entomológica. As borboletas aparecem em sua maior variedade na primavera; o inverno é a época onde menos espécies aparecem; na chuva, muitos insetos somem, mas é o único momento em que o caracol aparece em cima de arbustos. Alguns insetos também aparecem em situações específicas como moscas e formigas, que aparecem em nabos estragados se forem deixados pela ilha; mariposas simples aparecem a noite rodeando lâmpadas localizadas no exterior das construções; insetos-folha apenas se descaracterizam de sua camuflagem de folha jogada no chão quando o jogador passa por perto ou quando capturado; baratas d'água são encontradas na superfície dos rios e no outono, com a grande quantidade de cigarras, seu exoesqueleto vazio pode ser coletado e doado ao museu. Novamente, a poetização e distorção a partir da ludicidade se dá pela diversa fauna que, na "vida real", é encontrada em ecossistemas distintos, como por exemplo o besouro dourado, nativo da Austrália e

da Tasmânia, e o besouro-hércules, nativo das Américas Central e Sul, e ambos aparecem durante o verão no jogo.

Figura 35 – *Critterpedia* da coleção de insetos com as espécies coletadas assinaladas



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

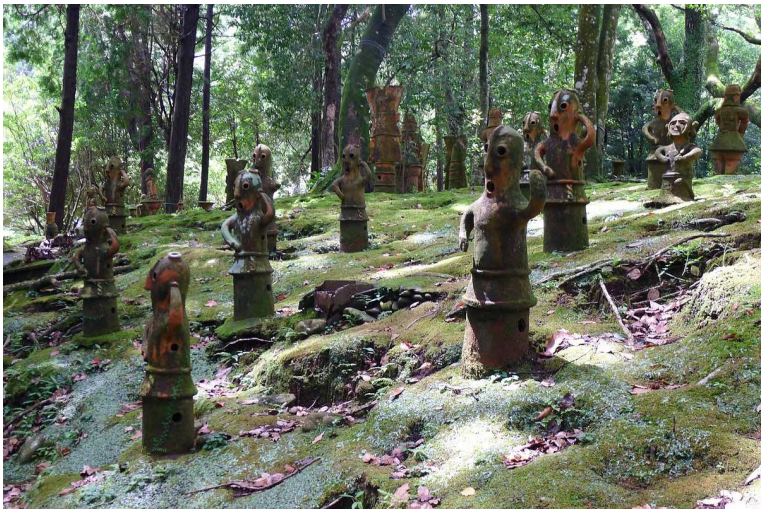
Para compor a coleção de fósseis, o jogador precisa, com o auxílio de uma pá, cavar em locais pré-indicados com rachaduras, que aparecem diariamente em locais aleatórios do terreno da ilha. Independente do número de rachaduras que apareça, cinco são fósseis não identificados, pois o personagem jogável não tem conhecimento para fazer tal identificação. Nessas rachaduras também podem ser encontrados *gyroids* (figura 36), que são indicados como pequenas estátuas baseadas nas *haniwas* (figura 37), estátuas japonesas de terracota que eram feitas para servir de lápide ou para serem enterradas junto de falecidos por motivo de doença, prática comum entre os séculos III e VI d.C. Eram moldados a partir da técnica de empilhamento de moldagem de círculos de argila e decorados de acordo com o papel exercido pelo morto em sociedade. Os *haniwas* são mais do que meras lápides, em realidade havia a crença de que as armas nele esculpidas afastavam espíritos malignos e também eram utilizados em rituais funerários em que a alma do falecido era transferida para a estátua, sendo essa a origem de seu nome, um “contêiner de almas”. Por este motivo os *gyroids* em *ACNH* se movimentam, como se estivessem assombrados. Por mais que eles tenham um contexto histórico e cultural tão rico, são colecionáveis apenas para o jogador, não para o museu, deixando de fora do processo de musealização e comunicação possíveis acervos de cunho arqueológico e antropológico. Os fósseis são escavados sempre com a mesma aparência - fóssil de concha incrustado em rocha azul - até que muda sua aparência de acordo com a espécie que for identificada.

Figura 36 – *Gyroids* ao serem desenterrados



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 37 – *Haniwas*



Fonte: TripAdvisor. Disponível em: https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g298215-d6620089-Reviews-Haniwa_Garden-Miyazaki_Miyazaki_Prefecture_Kyushu.html

Ao contrário do que se vê em escavações paleontológicas, onde há um extremo cuidado ao abrir caminho até o achado, higienizá-lo-lo para identificar seu estado de conservação e então ponderar sobre a retirada do fóssil do local, em *ACNH* todo o processo é reduzido a utilizar a pá no local da rachadura e neste mesmo movimento, trazer o fóssil a superfície. Neste processo não há profissionais envolvidos e muito menos um conhecimento técnico-científico investido (figura 38).

Figura 38 – Etapas da coleta dos fósseis



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Depois de recolher os objetos do acervo com o auxílio de ferramentas, eles podem ser doados ao museu - desde que seja um acervo novo - a partir da interação com Blathers, quem identificará as doações e fornecerá informações adicionais sobre cada item, caso o jogador assim deseje. A partir da identificação de objetos antes categorizados de maneira generalizada, a imagem dos fósseis muda para um esqueleto de dinossauro. Ao posicionar o cursor em cima deste, agora pode-se saber o nome específico de cada fóssil, pois Blathers, coruja-curador - como a figura detentora do saber especializado do museu - fornece tal informação.

É curiosa a reação de Blathers para cada tipologia de acervo: embora aceite tudo que o jogador doe (itens já pré - determinados pelo jogo) é visível sua preferência por um tipo e até mesmo asco por outro. Blathers demonstra grande empolgação quando está analisando fósseis para determinar sua espécie - provavelmente por ser um paleontólogo - e, quando se trata de uma doação já feita anteriormente, até cita que sente o desejo de adquirir para si, em uma coleção particular, mas que não fará tal coisa e devolve o fóssil para o jogador (figura 39). Embora seja uma coruja que, como tal, se alimenta de insetos, Blathers revela sofrer de entomofobia (medo intenso de insetos), aceitando relutantemente doações de insetos, quaisquer que sejam. Ainda que claramente enojado, tremendo e extremamente desconfortável com a doação , Blathers tem uma fala nesse momento que reconhece que sua fobia não pode interferir na instituição: "eca, que coisa miserável…Embora os insetos sejam a ruína da minha existência, tenha certeza de que a coisa miserável receberá o melhor cuidado."[7] como pode ser visto na figura 40.

[7] tradução da autora para "*eek, what a wretched thing… And though bugs are the bane of my existence, rest assured the wretched thing will get the best of care.*"

Figura 39 – Blathers indicando desejo no fóssil repetido enquanto o devolve ao jogador



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 40 – Blathers e sua aversão a insetos



Fonte: TheGamer. Disponível em: https://www.thegamer.com/animal-crossing-new-horizons-blathers-bugs-hate-explanation/

A dinâmica para adquirir o acervo artístico é diferente das demais, pois não se vale do uso de ferramentas e conta com a completa aleatoriedade, imprescindindo, no entanto, da atenção do jogador. Até que o mesmo consiga a possibilidade de abrir a ilha de Harvey e que nela Redd se estabeleça permanentemente em um trailer (figura 41), oferecendo duas opções de obras por semana, onde se reúnem os principais mercadores e alguns outros personagens que figuram até determinado horário todos os dias, é preciso esperar a visita do barco mercador do *kitsune* Redd, o qual aparece em dias aleatórios, no máximo uma vez por semana, porém pode passar semanas sem aparecer.

Figura 41 – Trailer de Jolly Redd na Ilha de Harvey



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Ao aportar na parte norte da ilha, o jogador pode adentrar o barco e escolher uma obra dentre quatro apresentadas (também de forma aleatória), além de sempre ter mais dois objetos decorativos aleatórios que podem ser adquiridos. Neste momento, cabe ao jogador escolher ou não explorar os mínimos detalhes das obras, para ajudá-lo a não comprar obras falsificadas (figura 42). Caso o jogador escolha não dar atenção, corre o risco de adquirir uma versão falsificada, que não é aceita no museu e que nem mesmo pode ser vendida, pois não tem valor de mercado.

Figura 42 – Comparativo entre a obra real e a falsa do quadro “Dama com Arminho”, de Leonardo Da Vinci



Fonte: Animal Crossing World. Disponível em: https://animalcrossingworld.com/guides/new-horizons/jolly-redds-art-real-genuine-vs-fake-forgery-cheat-sheet/

Analisando os modelos expositivos de cada galeria, é perceptível a aplicação dos modelos de acordo com a tipologia do acervo, mas não por seu material e sim por seu tema. Nesse ponto fica subentendido que a ideia de preservação de acervo é reduzida e limitada ao simples fato do item estar alocado dentro da instituição museu, pois os

objetos são doados uma única vez - mesmo que o jogador adquira posteriormente outro exemplar idêntico - e aparecem como mágica no lugar reservado assim que passa pela avaliação do Blathers. Não existe reserva técnica e não há um processo de documentação, ficando as informações restritas, em âmbito intrínseco, ao que vemos do acervo quando exposto, e em âmbito extrínseco, limitado à pouca ou nenhuma informação nas legendas (figura 43) e no que Blathers repassa ao jogador na dinâmica da doação do objeto coletado, e apenas se o jogador selecionar a opção que confirma que ele quer saber mais informações (figura 44).

Figura 43 – Legendas das objetos em exposição



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 44 –Blathers oferecendo mais informações sobre objetos de acervo



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Na galeria de artes (figura 45), pode-se observar uma apresentação semelhante ao cubo branco (O'Doherty, 2002), cujo foco da dinâmica comunicacional é centrado na

valorização do acervo, não havendo decorações interferentes na disposição do acervo. Em geral, as obras estão dispostas na altura do olhar do personagem jogável, com espaço para contemplação e legendas brancas colocadas de acordo com a disponibilidade de espaço, para não atrapalhar a organização das obras. Ao interagir com a legenda, o jogador tem acesso a informações limitadas e frequentemente adotadas em museus: nome da obra e do autor e ano de sua criação. Em seguida, é apresentado, de maneira sintética e superficial, alguma informação extrínseca da obra. Apesar de perceptível a sugestão de percurso de visita a partir de uma cronologia linear da história da arte, o espaço é passível de ser percorrido conforme o jogador preferir.

Figura 45 – Entrada da galeria de arte



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Na exposição de fósseis (figura 46) é utilizado o modelo da caixa preta, que ao trabalhar com ambientes escuros e com luz direcionada para o acervo, traz dramaticidade para a exposição. Nesta parte do museu, todas as paredes são escuras, há um foco de luz para cada objeto e, a última parte da exposição, no último objeto - que é um crânio de hominídeo - quando posicionado no balcão superior diretamente acima do crânio, um foco de luz se acende diretamente sob o personagem jogável, indicando a relação diretas entre eles (figura 47) como uma forma de interação limitada entre o acervo exposto e o público. As legendas não trazem como informação nada além do nome do fóssil e quem o doou (figura 48), ficando reservado a Blathers, a partir de interação, fornecer qualquer informação extrínseca relacionada ao acervo assemelhando-se à um dos modelos comunicacionais propostos por Roque (2010), o modelo intramuseal, onde a autora define como “o museu processa uma discussão interna, reflexiva, confinada à equipa que organiza e elabora o discurso expositivo, sem atender às exigências e expectativas do público, nem aguardar a respectiva reação para reformular a mensagem”. No piso, há

setas indicando a cronologia de evolução das espécies, e esta galeria dividida em três salões tem o circuito de visitação previamente definido, sendo necessário fazer o retorno para o início da exposição para sair da galeria e retornar ao saguão.

Figura 46 – Salões dos fósseis



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 47 – Exemplo de interação entre o personagem jogável e o crânio de hominídeo. Ao lado, sombra sugerindo as espécies de *villagers* relacionados a alguns outros fósseis.



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 48 – Informações fornecidas sobre o fóssil *Dunkleosteus* ao interagir com sua legenda em *ACNH*



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

A exposição entomológica (figuras 49 e 50) apresenta os insetos doados vivos e em sua maioria “livres” em espaços que simulam seu habitat natural, se assemelhando em algum nível a um bioparque. A maior parte circula livre pela galeria, sendo apresentada em grandes aquários apenas os insetos com peçonha ou aqueles que por algum motivo necessitam de ambiente controlado. O circuito é livre, sem qualquer sugestão de rota de visitação, e os insetos aparentes na exposição variam com a hora do dia. As legendas são reduzidas e novamente fica a cargo do Blathers fornecer qualquer tipo de informação, caso o jogador queira.

Figura 49 – Exposição de insetos



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 50 – Borboletário



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Já na exposição de fauna marinha, a galeria se divide novamente em três salões, sendo um deles dedicado à peixes de água doce e lagos, com tanques simulando alguns aspectos do seu habitat natural (figura 51); nas outras duas galerias, além da simulação de aspectos do habitat das criaturas marinhas de água salgada (figura 52), como um tanque mais escuro para os peixes abissais, há um aspecto visual presente nos aquários visitável, tanto na composição de fauna dos tanques quanto pelo próprio design dos tanques. Não há circuito sugerido, e as legendas, de maneira visual, aparentam ter muitas informações e conter fotos dos animais ali presentes, mas ao interagir ocorre o mesmo que na exposição entomológica: apresentação de informações reduzidas, contendo nome do animal e quem o doou. Mais uma vez, cabe a Blathers fornecer algum tipo de informação quando o jogador interage com ele. Como é percebido, o modelo de comunicação intramuseal (Roque, 2010) é repetido em todas as seções do museu, independente do modelo expositivo, sendo mais um ponto que reafirma Blathers como um personagem que simboliza - no jogo - uma figura central de poder e conhecimento do museu. Outro fator que reforça a comparação é o comportamento dos villagers ao visitarem o museu e sempre estarem em estado contemplativo e introspectivo diante de qualquer acervo, não havendo em nenhum momento do jogo uma dinâmica que se baseie no diálogo dentro do museu.

Figura 51 – Aquários de água doce



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Figura 52 – Aquários de água salgada



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Relacionando o museu em *ACNH* com os quatro aspectos identificados por Sakellariou e Papaioannou (2023) quanto a representação de museus em jogos digitais, podemos destacar as seguintes características: a) localização: a construção, mesmo que finalizada, pode ser realocada pelo jogador para onde ele quiser da ilha após pedir para Tom Nook tal mudança, mas de qualquer maneira não há como o museu não estar no "centro da cidade", pois a ilha é pequena e não é subdividida; b) o museu em si: remete ao modelo neoclássico em sua fachada e em parte de seu interior; c) exposições: é perceptível a intenção dos desenvolvedores em criar uma atmosfera de museu clássico, tanto pelo interior quanto pelo modelo intramuseal (Roque, 2010) presente em todas as galerias e suas exposições; d) visitantes: há a presença aleatória de *NPC*s como público do museu, sendo a circulação livre para todos, mas estes não interagem com Blathers, por exemplo, não tendo acesso então à mais informações além das intrínsecas e perceptíveis através da observação.

O ICOM (*International Council Of Museums*) atualizou a definição de museu em 24 de agosto de 2022, que agora delimita que

> "Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e

> inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos"

Porém, levando em consideração que o jogo *ACNH* foi lançado em 2020, e para evitar possíveis anacronismos, é de maior interesse que seja usada nesta pesquisa a definição anterior, de 2007, que define que

> "O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite."

Comparando a representação lúdica de museu presente no citado jogo e - principalmente - a definição de museu em vigor na época de seu desenvolvimento e lançamento para o público, pode-se fazer correlações entre ambos, sendo possível equiparar que no jogo: a) o museu em *ACNH* é permanente após a sua criação; b) não possui fins lucrativos e nem mesmo cobra qualquer valor pela visitação; c) está a serviço da comunidade e durante sua implementação é ressaltado a sua importância para o desenvolvimento social da ilha como um dos pontos importantes para que ela se torne completa; d) é aberta ao público, tanto para o jogador e os *villagers* quanto para outros jogadores que visitam ilhas de amigos pelo modo *online*; e) "adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material", e neste ponto reside a maior parte das poetização e distorções presentes no jogo quanto a imaginação museal, pois a forma como esse processo é feito não condiz com o que um museu "real" faz, limitando principalmente a investigação e a comunicação ao reduzi-las a figura autocrática de Blathers como diretor-curador do museu, além de não ser aplicável estes mesmos processos à patrimônios imateriais, pois eles não se apresentam como possibilidades dentre os acervos disponíveis a serem doados e expostos; f) o maior foco é o deleite do jogador ao ver o acervo exposto e as exposições completas no jogo, sendo pouco ou nada relevante o estudo e a educação dentro da jogabilidade e da narrativa apresentada no jogo e durante o ato de jogar, pois as informações fornecidas por Blathers não influenciam no decorrer e andamento do jogo, sendo úteis apenas para aqueles que, de maneira pessoal e individualizada, por elas se interessarem e partir do que é fornecido ir em busca do conhecimento relacionado através de outros meios e plataformas.

CAPÍTULO 3

ENCARANDO O CHEFÃO

CAPÍTULO 3 - ENCARANDO O CHEFÃO

Com a possibilidade da interação dos jogos digitais também impactarem para além de sua plataforma, e partir deste fator criar outros espaços de interação entre o jogador e a narrativa do jogo, se faz importante levar em consideração a presença de grupos em redes sociais dedicados a jogos onde os jogadores podem se ajudar e criar conexões, além de tentar entender como esses jogadores e frequentadores de grupos dedicados a *ACNH* se relacionam tanto com o museu presente no jogo, quanto com os museus “reais”.

Neste último capítulo serão apresentados os procedimentos metodológicos adotados para a realização das entrevistas semi-estruturadas junto aos jogadores de *ACNH*, a análise da presença dos grupos dedicados ao jogo citado nas redes sociais e os resultados e reflexões gerados a partir das entrevistas feitas a três voluntários

3.1 Os desafios até a apoteose

Para tentar entender como e quanto o jogo digital é capaz de fomentar a difusão cultural e influenciar na conformação de novos públicos de museu, recorreu-se à entrevista semi-estruturada junto a jogadores de *ACNH*. Os entrevistados foram selecionados no grupo de *Facebook* “Animal Crossing - Brasil”, pensando em entender a possível influência em brasileiros a partir de um jogo japonês que se utiliza de símbolos relacionados ao arquétipo de museu iluminista (Hooper-Greenhill, 2000) e acervo exposto em sua maioria no continente europeu.

Os critérios adotados para compor a amostragem de entrevistados, considerando o recorte anterior, foram: ser maior de idade e jogar (ou ter jogado) *ACNH*. Embora no grupo acima citado participem pessoas que jogaram apenas os outros títulos da franquia ou que estão ali porque tem interesse em adquirir jogo mas ainda não o fazem, essa parcela não foi considerada apta a participar da pesquisa, visto não contemplar o aspecto da influência e impacto do ato de jogar no jogador.

A pergunta inicial mobilizadora das entrevistas buscou entender a dinâmica entre o jogador de *ACNH* e o museu, considerando o intuito de verificar o sentimento do jogador em relação a museus antes e depois do contato com o jogo, pois ao comparar se há alguma diferença no interesse e nos impactos pode indicar possíveis influências.

O roteiro de perguntas da entrevista semi-estruturada pode ser visto no quadro 5 a seguir:

Quadro 5 - Roteiro da entrevista semi-estruturada

1-	Idade e profissão
2-	Relação com os jogos digitais: como e quando começou a jogar; o primeiro jogo e primeiro console; o que fez gostar da atividade
3-	Gênero e jogo favorito
4-	Qual foi o primeiro Animal Crossing que jogou e a motivação
5-	Principal motivação para querer/ adquirir/ jogar ACNH (caso o primeiro AC seja outro); nome da ilha e motivo/ origem
6-	Relação com o museu representado e as jogabilidades sobre ele; qual a favorita e qual menos gosta, e os motivos
7-	Qual galeria favorita e o motivo; item que mais gostou/ ficou feliz em adquirir e conseguir doar e ver exposto
8-	Se o museu representado remete ao entrevistado à um museu de verdade; qual museu (se há um específico) e o motivo
9-	Quais outras interações o entrevistado relaciona à experiências no museu
10-	O que o entrevistado acredita ser apenas recurso de jogabilidade em relação às práticas museais (coleta, doação, pesquisa, exposição) e o que ele entende que realmente acontece
11-	Se o entrevistado já tinha interesse em museus antes e em quais; se este visitou museus por vontade própria (sem ser por passeios de escola e afins)
12-	Se após jogar, surgiu a vontade de (re)visitar museus; caso afirmativo e o entrevistado tenha efetivamente feito a visita, se a experiência de alguma forma foi diferente após o jogo
13-	Se o interesse em visitar museus nacionais - ou museus locais - aumentou ou não (seja em relação à museus em geral ou a um específico)
14-	Se o entrevistado foi visitá-lo e, caso afirmativo, suas impressões e se este conseguiu relacionar o que viu ao jogo
15-	Se o entrevistado já tinha interesse em jogos com museus interagíveis e se este é um fator importante; se há outros jogos com essa jogabilidade que o interessa e sua motivação

Por se tratar de uma semi-estrutura, as perguntas apresentadas serviram como guia para a condução da entrevista, e de acordo com a resposta dos entrevistados, as perguntas tenderam a se desdobrar e gerar linhas de discussão diferentes considerando cada voluntário.

As entrevistas ocorreram entre os dias 22 e 23 de janeiro de 2024 com participantes do grupo de *Facebook* “Animal Crossing - Brasil”, que se dispuseram a participar após publicação da autora solicitando por voluntários para serem entrevistados.

Pensando em explorar as percepções de brasileiros quanto ao museu de *ACNH* - influenciado pela estética neoclássica e padrão europeu - e suas relações com museus locais, o pedido de entrevista foi feito em grupo nacional. O interesse foi imediato e rapidamente três pessoas se dispuseram a participar, e após conversa particular explicando como seria o procedimento, aceitaram conceder entrevista.

3.2 (Re)Conhecendo o campo de batalha

O jogo *ACNH*, para além da própria plataforma, também se apresenta nas redes sociais fomentando a relação e a socialização entre jogadores e até mesmo entre não-jogadores que têm curiosidade por jogá-lo, sendo este meio uma forma de relações externa, como apresentada por Salen e Zimmerman (2012b), em que estas interações entre pessoas ocorrem baseadas no jogo, mas não durante ele. Em geral, verifica-se que as redes se estruturam a partir de grupos, os quais se organizam por regiões específicas de determinados países ou território, sendo então nomeados conforme a localidade. Como exemplo, podemos citar: Animal Crossing Portugal ou Animal Crossing New Horizons - Brasil. Há, ainda, grupos mundiais em que pessoas de diversas nacionalidades participam, até mesmo para ter contato com outras culturas.

As três principais redes sociais com a presença de grupos sobre *AC* são o *Discord*, o *Facebook* e o *Reddit*, e em geral apresentam grupos não oficiais feitos por fãs para que haja espaço de troca entre outros fãs. O quadro a seguir é apresentado para contexto da presença dos jogadores de *ACNH* nas redes sociais acima citadas como meio de socialização em torno de um assunto em comum; a partir da ferramenta de busca de cada rede social, foi inserida a palavra chave "*Animal Crossing*", gerando os seguintes resultados (quadro 6):

Quadro 6 - presença de grupos sobre *ACNH* nas redes sociais

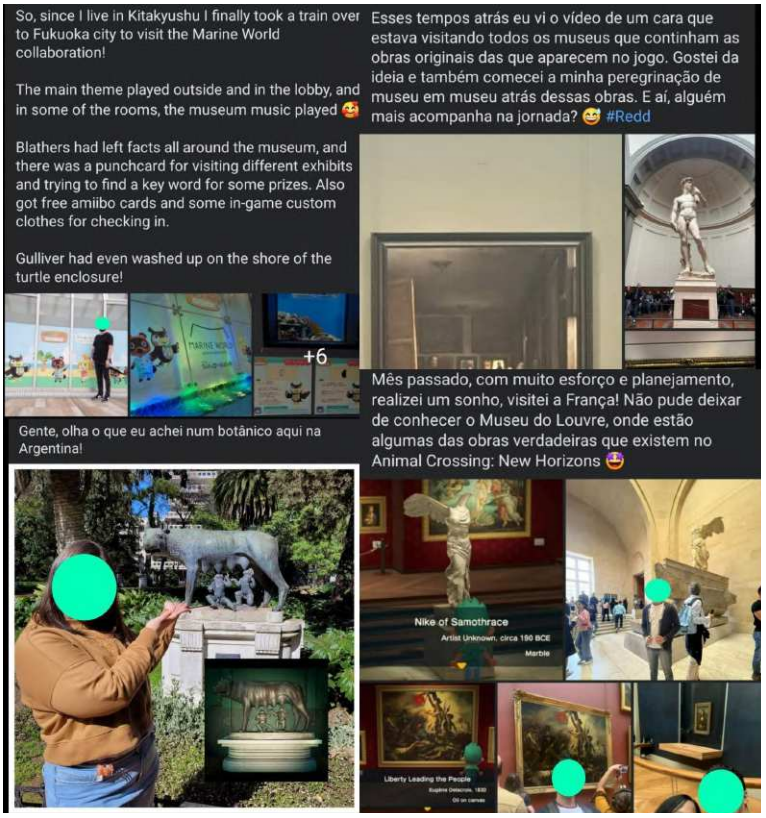
Rede Social	Resultado da pesquisa
Discord	1631
Facebook	46
Reddit	134

No *Discord* a principal comunidade é a "*Animal Crossing: New Horizons*" onde as postagens sobre o jogo são agrupadas a partir das *tags* com as palavras-chave relacionadas a um assunto do jogo e possui 503.984 membros até o momento. Nesta comunidade, também há a presença dos jogadores brasileiros, porém a maioria das

postagens é relacionada à troca de objetos, de roupas, códigos para visitação e dicas de como decorar a ilha ou a casa do personagem.

No *Facebook* podemos destacar os grupos "*Animal Crossing: New Horizons*" de presença mundial e com mais de 322.000 membros, e "*Animal Crossing* - Brasil", voltado ao público brasileiro da franquia e com mais de 16.000 membros. No primeiro grupo, ao inserir a palavra chave "*museum*" na ferramenta de busca, aparece um resultado com mais de 100 postagens relacionadas, em geral pedindo ajuda para completar as coleções, comemorações pela finalização do museu ou dúvidas sobre alguma jogabilidade referente. Porém surgem algumas postagens sobre visitas a museus "reais", como exemplificado na figura 53 a seguir:

Figura 53 – Postagens sobre museus "reais" nos grupos de *Facebook*



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Nos exemplos selecionados da imagem acima, é possível perceber o que ocorre na maior parte das publicações sobre o encontro jogador - obra: em sua maioria as visitas são planejadas para encontrar (determinadas) obras presentes em *ACNH*, sendo raros os encontros com obras idênticas por mero acaso. Houve também, como apresentado na postagem da parte superior esquerda, uma ação colaborativa entre *Animal Crossing* e o *Marine World Uminonakamichi*, aquário público da cidade de Fukuoka, no Japão, como

forma de divulgar e atrair visitantes para seu acervo de fauna marinha. Quanto aos jogadores que fazem o movimento de visitar os museus de origem das obras, as postagens passam a ideia de uma “projeção” do jogo na vida real, ou seja, o jogador se vê no lugar do personagem e sai em busca das obras, como se para completar o museu pessoal de sua memória, adicionando o que conseguiu ver pessoalmente às “suas obras conquistadas”.

No grupo brasileiro, inserindo a palavra “museu” na ferramenta de busca, houve o retorno de 97 resultados, com estrutura semelhante ao do grupo internacional, porém com mais postagens de relatos sobre viagens e visitas a museus depois do jogo, influenciadas por ele ou não, com o detalhe de que em algum momento o jogador-visitante tenha conseguido reconhecer o acervo por conta do jogo. Nas interações, aparecem jogadores que externalizam o desejo de visitar as versões originais da obra, e os que compartilham já terem visitado antes de jogar *ACNH e desejam* revisitar.

No *Reddit*, o grupo mais relevante é o “*Animal Crossing*”, com mais de 2.100.000 membros. A plataforma, apesar de fazer sucesso no Brasil, não tem nenhum grupo brasileiro dedicado ao jogo, mas tem a participação de brasileiros como membros do grupo citado. As postagens são catalogadas a partir das *flairs*, para ajudar outros membros a acharem socializações sobre temas específicos. Ao inserir o termo “*museum*” na ferramenta de pesquisa, há como retorno mais de 200 postagens sobre o assunto apenas no ano passado. Em sua maioria, são postagens relacionadas ao design do entorno do museu, dúvidas sobre as coletas, ofertas de objetos repetidos ou busca por estes; porém nesta rede social viralizou o vídeo de um perfil do *Instagram* de um jogador que, após completar a galeria de artes em *ACNH*, decidiu a partir de 2022 visitar cada obra ali representada, resultando em 10 países e 29 museus visitados em um período de um ano e quatro meses. O próprio autor do vídeo compartilha nos comentários que um fator que facilitou o seu acesso a parte desses museus foi o lugar onde mora, sendo Londres, na Europa (figura 54). Não pode-se inferir se havia interesse anterior ou não em visitar museus, mas fica claro que o movimento de visitar tantos museus (e específicos) foi influenciado por *ACNH* e pelo fato do autor do vídeo já produzir conteúdo para a internet sobre o citado jogo (“Moro em Londres e muitas vezes vejo cartazes de exposições com as obras. Eu *twittei* uma piada boba sobre uma ‘exposição de *Animal Crossing’* chegando em Londres, etc., mas como eu também posto *TikToks* principalmente com conteúdo de *Animal Crossing*, pensei que daria uma série interessante, pois eu sabia que muitas delas estavam nas proximidades de Londres e Paris, etc.” - tradução da autora).

Figura 54 – Autor do vídeo indicando seu país de residência e como alguns países foram de fácil acesso



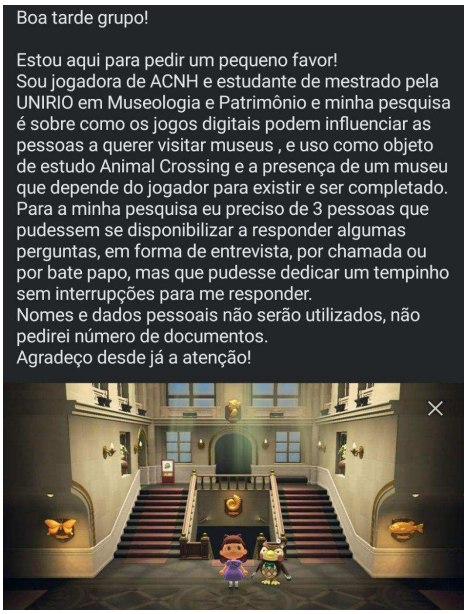
Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Os membros brasileiros, em qualquer dos grupos, demonstram que percebem o ato de visitar estas obras demandaria deles muito planejamento e dinheiro, e os que fizeram esse movimento apontaram que tiveram que selecionar o que gostariam mais de ver para se ajustar às suas possibilidades. Independente da questão financeira, há muitos jogadores de diversas partes do mundo que tem o desejo de visitar esses museus que expõem as obras representadas em *ACNH*, mas essa manifestação de desejo faz surgir junto alguns questionamentos: esse desejo de visitar museus específicos para ver obras específicas é motivado pelo desejo de aprender mais sobre a obra, presenciar a aura de autenticidade, “a obsessão da certeza: a da origem da obra, de sua data, de seu autor, de sua assinatura” do objeto (Baudrillard, 2008) ou simplesmente “fazer *check-in*”, como é tão frequente nas redes sociais? Mesmo que sejam visitas motivadas pelo consumo ou até mesmo por uma tentativa de chamar atenção nas redes sociais, ao visitá-los ainda haveria a possibilidade de se tornar uma experiência de aprendizado a partir do que o museu apresenta em suas exposições?

3.3 Rumo a batalha final?

No dia 22 de janeiro de 2024, por meio de postagem simples voltada a todos os membros, do grupo de *Facebook* “*Animal Crossing* - Brasil” (figura 55), lançamos consulta acerca da possibilidade de jogadores de ACNH colaborarem com esta pesquisa a partir da participação em entrevista, em caráter voluntário, anônimo e de consentimento livre e esclarecido. Em menos de um dia, 17 pessoas se dispuseram a ajudar, e os três primeiros que comentaram na postagem foram contatados, concordaram com a conversa e, por se tratar de uma entrevista semi-estruturada, cada encontro (feito por meio virtual) teve durações e desdobramentos variados.

Figura 55 – Postagem realizada pela autora no grupo de Facebook “*Animal Crossing* - Brasil” solicitando voluntários para a entrevista



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

Para esta entrevista, não foram considerados relevantes informações como gênero, pronomes, a exatidão de informações pessoais como idade, cargo e empresa onde trabalham, endereço de residência ou qualquer outra informação pessoal como documentos. A entrevista teve como objetivo entender a relação do jogador com o jogo digital, o museu de *ACNH*, os museus da "vida real" e os sentimentos envolvidos. Por este motivo, informações pessoais e individualizadas não foram levadas em consideração na escolha dos entrevistados e não interferem na análise. A entrevista não tem como objetivo fazer juízo de valor ou apontar erros e acertos, apenas indicar possíveis motivações e relações entre o jogador e a potência de tornar-se público de museu. Para que se mantenha o anonimato, os entrevistados foram referenciados por Jogador A, Jogador B e Jogador C, denominação atribuída de acordo com a ordem das entrevistas e com o uso da neutralidade de acordo com a norma culta.

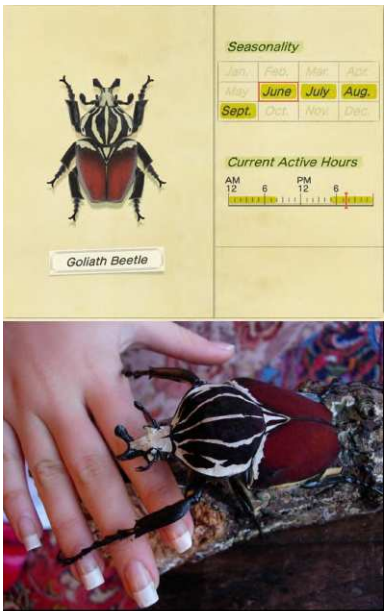
O Jogador A, da região sudeste, concedeu sua entrevista pela plataforma de comunicação *Whatsapp* e apresentou-se como profissional da área de *marketing*. Sua relação com os jogos digitais começou na infância, tendo seu primeiro contato com o console *NES* (*Nintendo Entertainment System*) - que pertencia a um vizinho - e adquirindo posteriormente a versão seguinte, o *SNES*; sendo os seus primeiros contatos com consoles da *Nintendo*, a franquia que jogou primeiro foi *Super Mario* e desde então se tornou grande fã dos jogos e consoles da marca. O interesse pelo jogo como atividade começou antes mesmo do contato com sua versão digital, a partir dos modelos em tabuleiro e do *pinball*, então pode-se entender que seu interesse ganhou mais um foco ao surgir um novo meio de praticar o ato de jogar. Cita como jogos favoritos *Yoshi 's Island* e

Mortal Kombat 11, que pertencem aos gêneros que mais lhe agradam, aventura e luta consecutivamente.

Ao ser perguntado sobre o que o levou a querer e adquirir *ACNH*, o Jogador A explica que foi principalmente pelo período em que ele foi lançado, o da pandemia - como anteriormente citado neste trabalho - junto do fato de amigos possuírem o jogo; para tal atividade o console foi adquirido junto do jogo *ACNH*, sendo utilizado para preencher o tempo ocioso e interagir com os citados amigos. Ao criar a ilha, a nomeou de "*Hennessy*", marca de conhaque muito consumida por cantores de *rap, gênero* musical preferido do entrevistado.

Explorando sua relação com o museu representado no jogo e jogabilidades, o Jogador A foi questionado sobre qual atividade gosta mais, qual gosta menos e os motivos (considerando que o jogo limita a jogabilidade relacionada a imaginação museal em coleta, doação, informação e coleção/exposição) e sua resposta foi que não havia atividade que não gostasse e que todas são de alguma forma prazerosas, mas sendo o ato de colecionar sua favorita, lamentando o fato das coleções não terem sidos expandidas, as considerando limitadas. Sua galeria favorita no jogo é a de insetos - e talvez tenha relação com o fato de seu museu favorito ser o de Zoologia da Universidade de São Paulo, como relatou durante a conversa - e nesta mesma seção se encontra sua coleta/doação preferida, o Besouro Golias (figura 56).

Figura 56 – Comparação entre a representação lúdica em *ACNH* (acima) e o Besouro Golias (abaixo)



Fonte: https://www.superparent.com/animal-crossing-new-horizons-how-to-catch-a-goliath-beetle/

(acima); https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Goliath_beetle#In_New_Horizons (abaixo)

O museu representado no jogo ao Jogador A remete a “vida real”, e o entrevistado o associa ao Museu do Ipiranga, localizado em São Paulo (figura 57). Quanto às interações representadas no jogo entre os visitantes e o museu, é citado que as legendas da galeria de arte remetem às que são encontradas nos museus com exposições de arte, porém ressalta que as legendas no jogo fornecem menos informações do que costuma ser disponibilizado em uma exposição “real”. Para o entrevistado,tal fato gera uma certa frustração, pois gostaria que o jogo fornecesse mais informações sobre o que está exposto. Pensando nas práticas museais presentes em *ACNH*, o Jogador A entende que diferente do apresentado, os animais doados não ficariam expostos vivos e cita pensar que estes passariam por tratamentos e seriam empalhados, as obras de arte seriam adquiridas por meio de leilões legalizados; e que, de maneira geral, o processo de coleta, doação, análise e exposição seriam definidos a partir da criatividade dos desenvolvedores para criar uma forma de jogabilidade interessante para o jogador adquirir os objetos necessários para o andamento do jogo e para completar o museu.

Figura 57 – Fachada do Museu do Ipiranga



Fonte: https://museudoipiranga.org.br/eventos-realizados/

Quanto ao interesse na visitação de museus, o Jogador A compartilhou que na infância visitava museus junto de sua família, mas não achava o passeio atrativo, pois ele não oferecia interações e meios de conexão como atualmente pode ser encontrado. Indicou ainda que, se as exposições daquela época possuíssem interatividades como se procura oferecer hoje, talvez tivesse aproveitado mais as visitas. Atualmente tem mais interesse em museus e, como já citado, em particular no Museu de Zoologia da USP (figura 58), tanto que tem vontade de revisitá-lo após o contato com *ACNH*, mas acredita que o jogo não influenciará na experiência da revisitação. O jogo também despertou o

interesse em visitar outros museus, tanto dentro, quanto fora do Brasil, mesmo que sua avaliação seja de que a escolha de museu a ser visitado não seja diretamente influenciado pelo que é visto e experienciado no jogo.

Figura 58 – Parte do acervo exposto no Museu de Zoologia da USP



Fonte: https://saopaulosecreto.com/museu-zoologia-usp-em-casa/

Por fim, foi perguntado se o Jogador A já possuía interesse em jogos com a presença do museu e jogabilidades relacionadas em sua narrativa, porém *ACNH* foi o primeiro jogo que teve contato com tal jogabilidade, e mesmo depois de jogar *ACNH* e gostar de fazê-lo, não tem como foco para interesse em novos jogos o fato dele apresentar um museu. Apesar do museu não ser um fator determinante, se mostrou interessado no jogo "*Mondo Museum*"*,* quando este foi usado como exemplo de jogo digital com foco nas práticas museais.

O Jogador B, da região sul e atual residente da região centro-oeste e profissional da área de ciências humanas e sociais, concedeu sua entrevista através do *Messenger* da rede social *Facebook*, e relatou que sua relação com os jogos também começou na infância, tendo o console *SNES* e o jogo *Super Mario* como primeiros contatos com a atividade. O que mais o atraiu e cativou foram os desafios apresentados para avançar no jogo, obtendo o sentimento de alegria ao completá-los, segundo o entrevistado; para além deste aspecto, busca no jogo digital aprender e absorver subsídios para atividades na "vida real", ressaltando que também gosta do "ato de colecionar", mesmo que esta não seja uma jogabilidade fundamental ou presente, como por exemplo "colecionar" as conquistas e as *badges* (insígnia digital que representa o feito alcançado) oferecidas pelo jogo. Seu gênero favorito é o de aventura, que são jogos que permitem ao jogador explorar seu entorno, coletar objetos e cumprir missões, gostando de jogos que abarcam essas características.

Quanto à primeira versão de *AC* que jogou, o entrevistado conheceu primeiro o título *Pocket Camp*, versão lançada pela *Nintendo* para *smartphone*, em que algumas jogabilidades presentes em *ACNH* não são contempladas, como a presença do museu; o que atraia a atenção do entrevistado para este título da franquia foi o gênero e suas jogabilidades. Seu interesse por *ACNH* surgiu assim que as *gameplays* (transmissões ao vivo ou vídeos gravados e editados feitos por pessoas jogando, apresentando a narrativa e as dinâmicas de um jogo) e as assistiu, porém nestas *gameplays* não chegou a assistir sobre a implementação do museu e suas dinâmicas e comprou o jogo antes de acompanhar mais sobre a narrativa do jogo; já possuía o console necessário, pois havia adquirido anteriormente na intenção de jogar outro título exclusivo , o *Pokémon*. Em relação ao nome da ilha, a nomeou de "*Hyperium*", pois é uma palavra que acha interessante, sem nenhuma conotação pessoal.

Examinando a relação entre o jogador, o museu em *ACNH* e suas jogabilidades, o Jogador B expressa que tem o sentimento de contentamento ao completar o museu e diante da possibilidade de troca e atividades em grupo que o jogo proporciona e que ajudam na coleta de itens, como os eventos de pesca (que ocorrem a cada 3 meses, começando por janeiro) e os de captura de insetos (que ocorrem em épocas diferentes dependendo do hemisfério, sendo no terceiro domingo dos meses de novembro, dezembro, janeiro e fevereiro no hemisfério sul; e no quarto domingo dos meses de junho, julho, agosto e setembro no hemisfério norte), que também resultam na troca de pontos por itens exclusivos e colecionáveis no jogo. Por gostar desta troca e das interações sociais, o "fazer por fazer" do jogo - todo dia repetir ações para coletar os itens disponíveis - não é sua jogabilidade favorita, sendo apenas toleradas pois é um meio para o fim desejado, que é completar as coleções do museu. Quando questionado sobre sua galeria favorita, o entrevistado definiu sendo a de Artes, e tendo nesta o item que mais gostou de ter conseguido, por ter sido o primeiro: o quadro "A Grande Onda de Kanagawa", de Hokusai (figura 59 e 60).

Figura 59 – "A Grande Onda de Kanagawa", de Katsushika Hokusai, parte da série "As trinta e seis vistas do Monte Fuji" (séc. XIX)



Fonte: https://veja.abril.com.br/amp-story/a-historia-da-obra-a-grande-onda-de-kanagawa/

Figura 60 –"A Grande Onda de Kanagawa" de Hokusai exposta no museu de *ACNH* ao lado de outras obras de origem japonesa



Fonte: Captura de tela. Arquivo pessoal.

O Jogador B acredita que o museu em *ACNH* remete a museus da "vida real" e o faz lembrar da fachada da Universidade Federal do Paraná (figura 61), além de remeter aos monumentos greco-romanos clássicos. Em relação ao interior do museu, cita que as transições entre os espaços expositivos também remetem ao que é apresentado nos museus "reais", porém - e apesar de se tratar de sua galeria favorita - apresenta críticas sobre a forma como a exposição de arte está organizada, pois lhe passa uma sensação de estar bagunçada e sem roteiro ou narrativa construída, como apresentado nos circuitos direcionados, onde o público é direcionado em uma única direção do início ao fim da exposição, valorizando a linha narrativa criada pelo museu. Em *ACNH*, as galerias variam entre de circuito sugerido e de circuito livre, sendo a de arte, por ter alguns caminhos pré-definidos e uma sugestão de narrativa em linha do tempo mas ao mesmo tempo apresentando caminhos diversos para percorrer a exposição, um exemplo de galeria de circuito sugerido. Outra interação em relação ao jogo que o entrevistado indica como algo que o remete ao museu é a presença de uma cafeteria, e discorre que seria

interessante se todo museu possuísse tal estabelecimento - principalmente na entrada - pois talvez as pessoas que parassem ali poderiam ter sua atenção captada pelo entorno e ao se darem conta do museu ali presente, poderiam desenvolver o desejo de visitá-lo; o entrevistado comenta também que é interessante o uso da coruja como símbolo para o museu, relacionando à sabedoria e conhecimento. O Jogador B enxerga a parte da coleta como relacionável ao processo que os objetos passam antes de entrarem no museu, e o restante do que acontece em um museu "real" é resumido ao personagem de Blathers em seu papel de curador do museu, portanto tudo que se segue e é apresentado após a doação o entrevistado acredita que, mesmo que tenha sido desenvolvido após pesquisa dos desenvolvedores, ainda assim são atividades adaptadas para a narrativa; discorre também sobre como o museu destoa do que conhece ao não apresentar uma segmentação clara (se é um museu de arte, de história natural, etc), mas que ao mesmo tempo se aproxima do ideal Iluminista, pois remete ao entrevistado aos museus de outrora onde as obras eram expostas indiscriminadamente, agrupadas por pertencerem a uma mesma categoria, sem um contexto narrativo e expográfico para além de sua tipologia. Além disso, o fato dos circuitos serem sugeridos ou abertos também contribuem com a percepção de um museu "acumulador".

Figura 61 – Fachada da UFPR



Fonte: https://curitibaspace.com.br/predio-historico-da-ufpr/

Quanto ao interesse anterior ao jogo por museus, o entrevistado compartilhou que, além de gostar de visitá-los, sempre que tem a oportunidade de viajar monta um roteiro de bibliotecas e museus a serem visitados, tendo preferência pelos museus históricos. *ACNH* despertou o desejo de revisitar obras e museus contemplados anteriormente, como o Museu do Louvre, o Museu do Prado (Espanha) e ver de perto o quadro "As Meninas" de Diego Velázquez (figura 62), obra presente no jogo e que ativou memórias afetivas do Jogador B relacionadas à aulas de história da arte, sentindo-se impactado com a quantidade de simbolismos e significados presentes na obra; em

relação aos museus brasileiros, tem o desejo de visitar o Museu Nacional de Belas Artes, porém quando esteve no Rio de Janeiro o referido museu já estava fechado para obras. O Jogador B acredita que, após a experiência de jogar *ACNH*, ter contato com novas informações e novas relações pessoais com os acervos apresentados que o ato de jogar proporcionou, terá percepções diferentes das que teve anteriormente, adicionando o fato de que nesta janela de tempo também teve aulas de história da arte. O interesse em visitar museus não aumentou depois de jogar *ACNH*, pois o entrevistado já tinha grande interesse anteriormente, apenas algumas motivações foram adicionadas.

Figura 62 – Quadro "As Meninas", de Diego Velázquez (1656), sendo observada por visitantes no Museu do Prado



Fonte: https://www.eluniverso.com/larevista/2020/05/17/nota/7839102/misteriosas-meninas-prado/

Após o jogo, ao visitar museus, percebeu neles aspectos que são representados em *ACNH*, mesmo que sejam detalhes que não influenciam na jogabilidade - apenas no visual - como os cordões de segurança entre o público e o acervo exposto e a forma como alguns acervos são correlacionados de partir de um assunto amplo, como por exemplo juntar em uma mesma narrativa objetos que têm em comum apenas a sua origem étnica.

No final da entrevista, ao ser perguntado sobre o interesse anterior em jogos com museus interagíveis e se este já era um fator que pesava para querer/adquirir um jogo, o Jogador B define a presença do museu no jogo como um "*plus*", algo que incrementa o jogo, e que descobrir que existia um museu a ser construído e completado em *ACNH* foi uma grata surpresa; deseja que sejam desenvolvidos mais jogos com a presença de

museus na narrativa ou mesmo como foco principal. Ao ser apresentado aos títulos anteriormente citados, demonstrou interesse em *Mondo Museum* e a jogabilidade apresentada.

A última entrevista feita foi com o Jogador C, concedida pela plataforma *Google Meet*, que reside em uma cidade no interior da região sudeste e trabalha na área de saúde psicológica. Sua relação com os jogos digitais também foi construída na infância, por influência do irmão mais velho e tem como lembrança do primeiro console o *Mega Drive* (desenvolvido pela empresa japonesa *Sega*) e de nele jogar o título *Sonic*. Seu interesse pelo jogo digital está relacionado ao fato de conseguir se desconectar do mundo e de situações nas quais se encontra envolvido, embarcar em uma área de possibilidades infinitas e, ao mesmo tempo, encontrar nele um meio de se conectar e socializar com outras pessoas; o jogo digital para o entrevistado também está relacionado a memórias afetivas e com conexões que construiu para além do ambiente digital. O jogo digital também se apresentou como refúgio ao Jogador C, e neste meio encontrou apoio e novas conexões, ajudando-o a passar por situações difíceis em sua vida. Tem como jogos preferidos dois títulos que se relacionam com sua memória afetiva: *Sonic*, por ter sido seu primeiro jogo, que jogava com seu irmão, atividade que até hoje os aproxima; e *StarCraft*, jogo *online* em que criou laços de amizades que se estenderam para além da plataforma. Seus gêneros favoritos são estratégia e *puzzle* (foco em solução de quebra-cabeças e enigmas), considerando o desafio apresentado e conseguir a solução deles prazerosos.

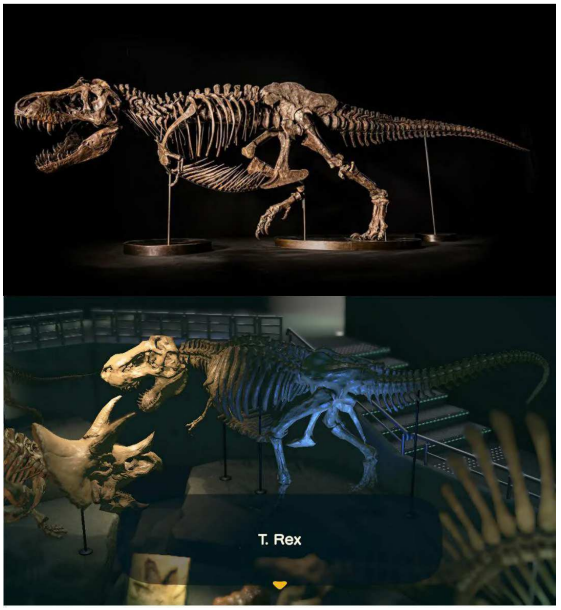
O primeiro jogo da franquia de *AC* que jogou foi justamente o *ACNH*, sendo o *Switch* seu primeiro console da *Nintendo*, que adquiriu para jogar um dos títulos exclusivos da marca, o *Super Mario Odyssey*, lançado anos antes de *ACNH*. A partir da recomendação de um amigo, antes mesmo do lançamento da mídia e baseado apenas no *trailer*, o Jogador C criou o desejo de adquirir e jogar *ACNH*, sendo atraído tanto pela proposta do jogo quanto pelos gráficos. Sua ilha foi nomeada "*Snowland*", referenciado a este mesmo amigo e a uma piada interna entre os dois. Ao ser questionado sobre as jogabilidades presentes em relação ao museu, define os fatores como a coleta, as informações fornecidas após a doação e poder observar o crescimento do acervo como sendo as suas favoritas; considera incômodo o fato das estações do ano influenciarem o que fica disponível para coleta. Quanto a sua galeria favorita, considera a de artes, por gostar das histórias que em geral estão relacionadas à obra e ao artista, e por também remeter ao período em que estudou moda. Seus acervos favoritos são o "Busto de Nefertiti" (figura 63) - por se interessar pela cultura do Egito Antigo - e o fóssil de *T-Rex* (figura 64) - por ter interesse em dinossauros.

Figura 63 – “Busto de Nefertiti”, parte do acervo do Museu Egípcio de berlim (esquerda) e a representação lúdica da obra em *ACNH* (direita)



Fonte:
https://veja.abril.com.br/ciencia/paradeiro-da-exuberante-rainha-nefertiti-e-enigma-perto-do-fim (esquerda);
https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/guia/obras-arte-animal-crossing-new-horizons (direita)

Figura 64 – Fóssil completo de *Tiranossauro Rex* no espaço da galeria (acima) e a representação lúdica do fóssil em *ACNH* (abaixo)



Fonte:
https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2022/09/esqueleto-de-t-rex-vai-a-leilao-e-pode-custar-ate-us25-milhoes.ghtml (acima);
https://www.ign.com/wikis/animal-crossing-new-horizons/Fossils (abaixo)

Sobre o museu em *ACNH* remeter a um museu “real”, o Jogador C aponta que para ele, ao mesmo tempo que remete, não remete, pois o relaciona a museus estrangeiros, como os de história natural do Estados Unidos da América (figura 65), mas ao mesmo tempo essa comparação se torna distante por serem de difícil acesso para os não-locais, e também não relaciona a fachada a nenhum museu brasileiro; quanto ao

interior e as exposições externa que quase tem a sensação de estar dentro de um museu visitando-o, mas ainda assim correlacionando o que vê no jogo aos museus internacionais, pois o museu em *ACNH* aparenta ser bem conservado, diferente do que observou nos museus nacionais que visitou, o que pode indicar a percepção tanto do descaso com o patrimônio cultural e histórico brasileiro, como acontece em relação aos museus, vide a tragédia que o Museu Nacional foi acometido, quanto à comparação que pode ocorrer entre museus estrangeiros em relação aos museus nacionais, com a idealização do museu estrangeiro - principalmente europeu - como modelo absoluto a ser seguido e como modelo que se perpetua na imaginação museal da população. Cita que, dos museus que visitou, o Museu da Música de Itu foi o que lhe pareceu mais bem cuidado, porém ainda muito distante do que é mostrado no jogo e nas imagens de museus internacionais. O entrevistado exprime que muitos museus brasileiros não lhe passam a sensação de "ser museu" por não serem acolhedores e também por não instigarem o interesse e a curiosidade do visitante a partir de sua comunicação expositiva.

Figura 65 – Exemplo de Museu de História Natural nos EUA, o *National Museum of Natural History*, em Washington.



Fonte: https://www.istockphoto.com/br/foto/museu-nacional-de-hist%C3%B3ria-natural-gm477998954-67456891

O Jogador C indica diferenças entre a experiência em *ACNH* e em um museu "real", relacionadas à visitação e a conexão com as informações e o que é exposto, pois os "reais" não fornecem o necessário para gerar sentimento e conexão entre a obra e o visitante, sendo então necessário um conhecimento prévio para tal, enquanto no jogo a relação que se dá é diferente, pois o que aproxima o jogador do acervo é justamente o fato dele ter coletado e doado. Tais Interações Lúdicas Significativas (Salen; Zimmerman, 2012) apresentam impacto no jogador a partir da jogabilidade e a interação exigida pelo

jogo entre o jogador e o que é explorado, gerando sentimento e conexões entre estes, e ao mesmo tempo, sendo uma fonte de informações e, portanto, um meio de Aprendizagem de Livre Escolha (Falk; Dierking; Addams, 2006), onde o jogador pode utilizar-se destas informações como meio de entender o que é o objeto exposto e partir deste ponto ter algum subsídio para pesquisar em outras plataformas informações mais profundas e completas. Para além destes aspectos, entende o Blathers como guia do museu, porém de maneira diferente dos guias de museus “da vida real”, que falam para um público em geral, visto que Blathers seria como uma consultoria particular - ele não fala com todos, a todo momento sobre os objetos expostos, apenas fornece informações quando questionado diretamente pelo jogador quanto a um objeto específico. As demais jogabilidades são entendidas como recursos criados pelos desenvolvedores para que as tarefas possam ser cumpridas. O entrevistado destaca que consegue relacionar o fato do museu em *ACNH* estar geralmente vazio ou com poucos visitantes às experiências que teve ao longo da vida, até mesmo em excursões escolares, e entende que essa experiência acontece como um fenômeno especificamente dos museus do Brasil, pois os próprios brasileiros em geral sabem da existência de museus internacionais e tem o desejo de visitar, e ao mesmo tempo não há divulgação interna de nossos museus.

O Jogador C, quando perguntado sobre já possuir interesse anterior ao jogo em visitar museus afirmou que sim, mas apenas museus estrangeiros - como o Museu do Louvre ou algum de história natural nos Estados Unidos - e não em museus brasileiros; compartilha que apenas visita museus brasileiros porque são os que têm possibilidade atualmente. *ACNH* despertou-lhe o desejo de ver exposições e visitar museus com acervos relacionados, principalmente o de fósseis; acredita que existam acervos relativos nos museus brasileiros, até com boa conservação e integridade, mas sente que os museus são elitizados e a própria falta de abordagem dos assuntos nas escolas e a falta de disseminação de informações dificultam o interesse geral dos possíveis públicos nas exposições. Discorre que não enxerga as informações fornecidas pelo museu durante a exposição como suficientes para gerar interesse nos visitantes, prender sua atenção e conectá-los ao acervo exposto, pois o pouco de informação ali presente não consegue contemplar bem o suficiente a história das obras e seus desdobramentos; para além desses aspectos, aponta que o museu se apresenta de uma maneira extremamente formal e que dificulta os públicos de se sentirem acolhidos, e afirma que essa formalidade parece se estender para além do que o museu precisa, interferindo em sua comunicação com os públicos, e que portanto deveriam rever sua forma de linguagem para torná-la mais acessível.

O ato de jogar *ACNH* não o fez criar desejo em visitar museus brasileiros, pois explica que não teve experiências agradáveis nos que visitou; pontua que prefere assistir um documentário sobre a obra, mesmo que brasileira, do que fazer o movimento de visitá-la sem ter qualquer informação anterior, pois não lhe é interessante o ato de visitar museus apenas para contemplar acervos, sem nenhum retorno nesta experiência. Seu interesse maior é se conectar com a história do acervo e de seu possível autor - inclusive com o que está disponível para ser exposto em *ACNH* - então a falta de informações nos museus não desperta emoções se não tiver acesso prévio a elas. Tais experiências relatadas demonstram como visitar instituições que seguem o modelo intramuseal (Roque, 2010), no qual o discurso expositivo não leva em consideração o que o visitante espera e nem o *feedback* de suas impressões, sendo apenas o reflexo de uma discussão reflexiva e interna da equipe museológica podem gerar frustrações e distanciamento de um público anteriormente visitante, que por vezes prefere se tornar um não-público do que se submeter a possíveis novas frustrações .

Pontua que as informações fornecidas por *ACNH* são suficientes para ao menos gerar curiosidade, e que cria uma aproximação e sentimento de familiaridade pelo ato de jogar, mas não pelo que o acervo pode oferecer por si mesmo. O Jogador C também compartilhou que sentiu certo êxtase em, ao visitar uma exposição de fauna marinha em um *shopping*, identificar dentre o acervo uma criatura da mesma espécie que havia capturado e doado ao museu do jogo. A partir deste momento passou a prestar mais atenção na exposição que antes pouco lhe afetava, em busca de outros acervos relacionáveis.

Quanto a experiências anteriores a *ACNH* com jogos a presença do museu é significativa na narrativa e/ou na jogabilidade, relata que gostou da experiência de, ao jogar *Tomb Raider*, poder invadir o Louvre e circular pelas galerias (figura 66). Além disso, gosta de ter experiências digitais com museus, como visitações virtuais; não conhece nenhum outro jogo além de *ACNH* que tenha o museu como aspecto fundamental para a jogabilidade e nem como pano de fundo para o desenrolar de toda a narrativa do jogo. Mostrou-se interessado nos títulos *Mondo Museum* e *My Museum: treasure hunter*, além de já ter interesse em *Stardew Valley*, mas não sabia até a presente entrevista que nele havia alguma representação de museu. Quando recebe indicações de jogos, mesmo que neles exista a figura do museu e que seja importante, como em *ACNH*, ele não é citado principalmente como fator de convencimento para despertar o interesse, e entende que as pessoas não voltam o olhar para a presença do museu no jogo como uma motivação para interesse.

Figura 66 – Galeria do Museu do Louvre representada no jogo digital *Tomb Raider: the angel of the darkness*



Fonte: https://inlarasfootsteps.wordpress.com/

Os três entrevistados, mesmo escolhidos de maneira aleatória, apresentaram algumas respostas em comum, como por exemplo o fato de todos estarem na mesma faixa etária, dos 30 aos 40 anos, e terem seu primeiro contato com o jogo digital ainda na infância, mantendo o prazer em jogar até os dias atuais, cada um com seu console ou plataforma de seu gosto. É perceptível que a área de atuação profissional e a região de origem/ residência não são fatores que influenciam tanto no interesse por jogos quanto no interesse por museus, sendo uma experiência individual. Seus gêneros de jogos favoritos talvez tenham influenciado em seu interesse por *ACNH*, mas há outras motivações mais fortes, diferentes para cada entrevistado. Quanto ao nome das ilhas, é perceptível que existem os que criam a partir de algo significativo ou pessoal, assim como a autora, mas aparece como uma possibilidade, não como regra entre os jogadores de *ACNH*.

Pensando na Interação Lúdica Significativa (Salen, Zimmerman, 2012) e como ela pode ocorrer baseada no jogo, mas fora de seu contexto, fica claro que os jogadores, neste caso de *ACNH* buscam meios de conectarem-se entre si para compartilhar desde dúvidas do jogo, trocas de objetos, experiências pessoais até mesmo fora do escopo do jogo e pelo fato de que é um fator comum entre eles, criando-se assim uma comunidade, gerando um sentimento de pertencimento. Percebe-se também, que como meio de aprendizagem não-formal e de livre escolha (Falk; Dierking; Addams, 2006), os entrevistados apresentam interesse nas informações apresentadas pelo jogo, sendo porque já tem interesse em determinada tipologia de acervo ou , tendo um primeiro contato no jogo, o que lhes foi apresentado como imagem e informação teve sua atenção captada, gerando assim interesse e sentimentos.

Cada entrevistado relacionou a fachada do museu presente no jogo a diferentes fachadas de diferentes instituições, mesmo que simultaneamente remetidas a museus. Tais respostas talvez possam indicar que, de forma ampla, o que *ACNH* apresenta é o que permeia o imaginário coletivo do que seja um museu. Os entrevistados também relacionam o interior do museu representado ao dos museus "da vida real", cada um destacando um aspecto diferente, provavelmente porque é o que relacionam com suas experiências prévias no museu. Quanto à imaginação museal referente às práticas de musealização de objetos, é perceptível que a coleta é um aspecto entendido como presente nas atividades e práticas museais, mas os demais aspectos, no geral, são apreendidos como distorções lúdicas ou meios que os desenvolvedores aplicaram para que os objetivos fossem cumpridos; alguns outros detalhes foram citados como relacionáveis aos museus, em geral no âmbito da exposição: legendas, informações disponíveis (ou a falta de), ou pequenos detalhes que podem compor um contexto visual de uma exposição mas sem necessariamente estar relacionada à sua comunicação.

Os entrevistados também demonstraram ter relações variadas com os museus, apesar de todos relatarem que visitam museus e que tiveram experiências para além da visitação escolar. Pode-se entender que as experiências com o museu em *ACNH* não moldaram o interesse pessoal em museus no geral, e sim nos específicos relacionados ao acervo do jogo, e que os entrevistados com interesse anterior ao jogo em museus são os que fazem o movimento de ter novas experiências com museus diversos, inclusive os nacionais. As motivações de escolher suas galerias favoritas em *ACNH* são variadas, mesmo que algumas escolhas coincidam.

Todos os entrevistados demonstraram interesse em visitar museus com os acervos exibidos em *ACNH* por conta do jogo; ao mesmo tempo, nem todos demonstraram interesse em visitar museus em geral - principalmente os brasileiros - influenciados pela interação com o museu em *ACNH*. É mais relacionável o fato do entrevistado já ter interesse prévio em museus quanto a questão da interação obra-visitante após o contato no jogo do que ser apenas influência do jogo em si, pois essa relação aparenta ser uma argumentação coerente com o interesse em visitar museus após jogar *ACNH*. Como nem todos fizeram a movimentação de (re)visitar museus após o contato com o jogo, não é possível analisar e comparar o que passaram a enxergar e reparar em relação aos museus.

Por fim, mesmo o entrevistado que demonstrou mais interesse em visitar museus não procura jogos digitais visando a presença de museus ou jogabilidades baseadas nas práticas museais. Dois dentre os entrevistados demonstraram que gostam de encontrar museus em um jogo - mesmo que seja apenas um local usado apenas para contexto

narrativo ou cenário de *plots* - mas que ainda assim não é um fator decisivo para querer/ adquirir jogos. Os três demonstraram interesse e curiosidade em jogos que estão sendo desenvolvidos com foco na prática museal em alguma instância, mas que no geral não sabem da existência de jogos desse tipo ou não vêem outros jogadores ressaltando o fato do jogo apresentar um museu como foco narrativo da mesma forma e na mesma intensidade que fazem em relação à outras jogabilidades.

Em suma, com as entrevistas foi possível perceber que o como e quanto a presença de museus em jogos digitais influencia na conformação de público(s) de museus varia de acordo com a experiência e os gostos pessoais de cada um. A presença e a representação de acervos da "vida real" podem, a princípio, gerar interesse na visitação, mas que pode ser específica - apenas aos museus com obras representadas -, mas que em sua maioria não converge no interesse em museus locais, por estes serem distantes da representação de museu do jogo e do que é perpetuado como imaginação museal pelas mídias mais populares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

RECOMPENSA E TRAVESSIA DO RETORNO

CONSIDERAÇÕES FINAIS - RECOMPENSA E TRAVESSIA DO RETORNO

O tema desta pesquisa surge, para além da manifestação do gosto pessoal tanto por jogos quanto por museus, como uma continuação do trabalho apresentado para a conclusão do Bacharelado em Museologia. Porém nesta pesquisa procurou explorar a influência dos jogos digitais, suas jogabilidades e narrativas, no comportamento e na relação dos jogadores com os museus, principalmente entre aqueles que praticam o ato de jogar títulos que possuem em sua narrativa a presença do museu e as diversas jogabilidades presentes para cumprir o que o jogo exige em relação ao recurso museu.

Tendo como objetivo entender como e quanto o jogo influencia nos jogadores e fornece a eles subsídios suficientes para despertar interesse em saberes e em relações para além do meio digital, esta pesquisa visou explorar estes aspectos para fortalecer argumentos a favor do jogo digital como (possível) conformador de público(s) de museus, obviamente não fornecendo respostas definitivas e imutáveis.

O presente trabalho se apresenta como um meio para embasar tal ideia e analisar os sentimentos que possivelmente surgem nos jogadores em relação ao que o jogo digital apresenta e que pode servir de gatilho para interesse em visitações, e por esta razão não foi usado como foco se os desenvolvedores possuíam esse interesse ou objetivo ao criar o jogo, mas sim o fato do jogo digital ser, por definição, um jogo, e portanto (e de acordo com as definições adotadas no decorrer da pesquisa) sempre impactarem o jogador.

Conseguir se colocar em pontos de vistas diferentes por conta da própria vivência - visitante e entusiasta de museus, jogadora, museóloga e pesquisadora - foi um aspecto fundamental e desafiador para traçar o caminho a ser trilhado, os pontos necessários a serem abordados e para amarrar os conceitos apresentados.

Utilizando como referências as definições do ICOM - tanto de 2007 quanto de 2022 - para o que é um museu, é possível fazer a comparação com o que é apresentado em *ACNH* após análise do jogo, e a partir deste ponto, inferir quais elementos se aproximam do que deve ser (e do que, efetivamente, é) apresentado na “vida real” e o que são elementos narrativos e de jogabilidade; ao mesmo tempo possibilita perceber como a imaginação museal se apresenta e é entendida através das mídias - neste caso, o jogo digital.

Sendo o meio digital o território onde o jogo também pode se manifestar, ainda cabe utilizar os conceitos de *Ludus* definidos por Huizinga (2017) e Caillois (2017),

mesmo que estes tenham sido lançados antes dos consoles entrarem no mercado. O jogo, por si só, é considerado por Huizinga (2017) e ratificado por Caillois (2017) como algo inerente ao ser humano, que não pode ser considerado “parte” da cultura, pois na verdade é um ponto de partida desta, e portanto, são conceitos entrelaçados sendo a cultura um aspecto humano que nasce do jogo. Ainda segundo Huizinga (2017), impacta aqueles que o jogam e não deixa que saiam sem nenhuma mudança; são formas de adquirir e ter contato com novos saberes, e cabe ao jogador fazer uso ou não dos aprendizados para além do escopo do jogo.

Nesse sentido, é possível amarrar a afirmação anterior a dois conceitos relacionados - mas ao mesmo tempo não limitados - entre si: o de Aprendizagem de Livre Escolha (Falk; Dierking; Addams, 2006), definido pelo movimento feito pelo indivíduo em busca de conhecimento sobre determinado assunto com o qual teve contato, movido pela curiosidade, sem pressão ou obrigatoriedade, gerando o sentimento de prazer e satisfação ao concluí-lo e obter esses conhecimentos, seja por curiosidade ou para um uso específico e pessoal do conhecimento; e o de Interação Lúdica Significativa (Salen; Zimmerman, 2012), que surge na relação entre o ato de jogar e o resultado gerado, indo para além da importância imediata deste *feedback* no jogo, afetando também a experiência do jogador em outros pontos da atividade e de interação, que podem passar a ocorrer fora do sistema do jogo, como as interações entre jogadores em outras plataformas e meios, como por exemplo grupos em redes sociais, criando conexões entre eles e com o assunto em comum. Tais interações também podem gerar curiosidades, novos conhecimentos e ser o empurrão que faltava para que alguns indivíduos façam o movimento de uma Aprendizagem de Livre Escolha sobre um assunto presente na narrativa do jogo digital.

Analisar como o museu se apresenta nos jogos digitais, em específico *ACNH*, possibilita entender, para além da presença do museu como local de contexto de narrativas - como em geral ocorre em jogos de ficção científica -, como esta instituição e suas práticas são poetizadas e apresentadas quando se tornam um recurso fundamental da narrativa e da jogabilidade, e o quanto essa presença alimenta a imaginação museal difundida; também ajuda a perceber o quão perto (ou distante) está do que o museu deve apresentar como função social a partir de sua definição oficial e do que ele apresenta em relação à comunicação expositiva.

Através das entrevistas foi possível perceber que, mesmo com o número reduzido de entrevistados e sendo escolhidos de forma aleatória, algumas respostas se repetiam e/ou coincidiam. Todos exprimem críticas ao museu - principalmente o brasileiro - como instituição, geralmente em relação à comunicação nas exposições e como a instituição

como um todo costuma se relacionar com seu(s) público(s). Essas críticas se relacionam às legendas e como as informações são transmitidas (ou não), por que existe a problemática da legenda trazer apenas informações básicas como nome do objeto, origem e autor e também aos textos longos e rebuscados apresentados nas exposições como meio de contextualização da narrativa, mas que, segundo os entrevistados, não acompanham a linguagem atual, podendo ser desinteressante para grande parte dos visitantes; ou até mesmo apresentando informações que são de interesse apenas dos que já tem conhecimento prévio sobre a exposição e seu acervo, dificultando assim a interação público-objeto, pois ele não se conecta (ou cria pontes) para se relacionar com o que o museu apresenta de si através do que é exposto.

Quanto à influência do jogo no jogador na busca por saberes por vezes relacionados a museus, é possível entender que ela existe, porém como definem Falk, Dierking e Addams (2006), a Aprendizagem de Livre Escolha é livre, e sendo assim é um movimento feito por cada indivíduo em direção à busca de saberes que lhe são interessantes; quanto a Interação Lúdica Significativa (Salen; Zimmerman, 2012) , apenas pelo fato de todos os entrevistados - e inclusive a autora desta pesquisa - serem membros de um grupo de rede social que tem como tema o jogo *ACNH*, já evidencia o ponto que as interações do ato de jogar afetaram a experiência dos indivíduos citados para além do sistema do jogo.

Esta pesquisa começa a partir da percepção empírica de que é possível utilizar os jogos digitais, suas narrativas e jogabilidades como meio de influenciar a criação e manutenção de público(s) de museu. No decorrer do trabalho, foi possível reunir bibliografias para fortalecer e embasar esta ideia no campo teórico, mas ao analisar as entrevistas, é possível perceber o distanciamento da imaginação museal apresentada no jogo e perpetuada socialmente do que temos como museu e práticas museais na "vida real" principalmente no Brasil, visto que a museologia da América Latina se apresenta de forma distinta da aplicada na Europa, por exemplo. O problema nessa insistente propagação dos ideais museológicos eurocêntricos ao grande público - junto de um enorme "complexo de vira-lata"[8] presente na sociedade brasileira, onde tudo que é europeu ou que é reproduzido por grande potências mundiais do norte do globo é considerado melhor e de mais qualidade - é a desvalorização de nossos museus, nossa cultura e nossos patrimônios, e até mesmo a dissociação da instituição museu apresentada aqui em relação ao que é apresentado nos demais países, em geral relacionada a frase "aquele lugar nem parece um museu".

[8] Termo cunhado por Nelson Rodrigues (1958), onde descreve "a inferioridade em que o brasileiro se coloca, voluntariamente, em face do resto do mundo".

Em geral foi possível perceber que, ao jogar *ACNH*, todos os entrevistados demonstraram o desejo de visitar museus estrangeiros, mas nem todos demonstraram o mesmo interesse em relação aos museus nacionais. A partir desta percepção é visível a diferença entre como os museus são percebidos a partir de sua localidade, e esta disparidade não será resolvida apenas com um jogo digital, sem uma movimentação interna de valorização de nossos museus e patrimônios.

A grande questão que ainda persiste é: como utilizar tais mídias, como os jogos digitais, para conformar público(s) em museus brasileiros se os mesmos não se aproximam e em parte não se interessam pelas instituições nacionais, mas sim pelas internacionais representadas ou referenciadas nos jogos, alimentadas pela imaginação museal ainda eurocentrada?

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS. Japão: Nintendo, 2019. jogo eletrônico.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da Arte Italiana**: Da antiguidade a Duccio. 1ª. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2003. 472 p. v. 1.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 230 p. ISBN 978-85-273-0104-6.

BUCHANAN, Kyle. Animal Crossing Is the Perfect Way to Spend Quarantine. **The New York Times**, Nova York, 31 mar. 2020. ARTS, p. 9-10. Disponível em: https://www.nytimes.com/2020/03/31/arts/animal-crossing-virus.html. Acesso em: 4 jun. 2023.

BURKE, Brian. **Gamificar:** como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias, 1 ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: A máscara e a vertigem. 1ª. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2017. 304 p.

CHAGAS, Mário de Souza. **A Imaginação Museal**: Museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. 1ª. ed. Rio de Janeiro: MinC/IBRAM, 2009. 258 p. ISBN 978-85-63078-0118.

FALK, John H.; DIERKING, Lynn D.; ADDAMS, Mariana. Living in a Learning Society: Museums and free choice learning. In: MACDONALD, Sharon (Org.). **A Companion to Museum Studies**. Blackwell Publishing, 2006 *apud* MORAES, Julia Nolasco Leitão. **Museu, informação artística e "poesia das coisas"**: a divulgação artística em museus de arte. 2014. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – PPGCI/UFRJ – IBICT/MCT, Rio de Janeiro.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador, Bahia: EDUFBA, 2018. 70 p. ISBN 978-85-232-1781-5. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659. Acesso em: 13 nov. 2023.

FRAGOSO, Suely. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. *In*: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. **Metagame**: Panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017. p. 15-41. ISBN 978-85-8208-108-2. Disponível em: https://www.academia.edu/34648069/Metagame_Panoramas_dos_Game_Studies_no_Brasil?source=swp_share. Acesso em: 2 nov. 2023.

GARCÍA, Albert. Los creadores Animal Crossing: New Horizons responden a nuestras preguntas. **La Vanguardia**, Barcelona, 8 abr. 2020. VanGamers. Disponível em: https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20200408/48381982560/animal-crossing-new-horizons-nintendo-aya-kyogoku-hisashi-nogami-entrevista.html. Acesso em: 17 ago. 2023.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Changing Values in the Art Museum**: rethinking communication and learning. International Journal of Heritage Studies, v. 6, n.1, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 8ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. 248 p.

KHAN, Imad. Why Animal Crossing Is the Game for the Coronavirus Moment. **The New York Times**, Nova York, 7 abr. 2020. ARTS, p. 9-10. Disponível em: https://www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html. Acesso em: 4 jun. 2023.

KÖPTCKE, Luciana Sepúlveda. Público, o X da questão?: a construção de uma agenda de pesquisa sobre os estudos de público no Brasil. In: **Museologia e interdisciplinaridade.** Revista do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília, Brasília, ano I, v. 1, n. 1, p. 209-235, jan/jul 2012.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo:** porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo, 1ª ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MOARES, Julia. Museus e Público(s): a centralidade da relação público (s) - museu nos debates contemporâneos da museologia. **XX Encontro Nacional De Pesquisa Em Ciência Da Informação – ENANCIB 2019** : GT-9 – Museu, Patrimônio e Informação, Santa Catarina, 21 a 25 de outubro 2019.

MORAES, Julia Nolasco Leitão. **Museu, informação artística e "poesia das coisas"**: a divulgação artística em museus de arte. 2014. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – PPGCI/UFRJ – IBICT/MCT, Rio de Janeiro.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ROQUE, Maria Isabel Rocha. Comunicação no museu. In: **Museu e comunicação: exposição como objeto de estudo**. BENCHETRIT, Sarah; ZAMORANO, Rafael Bezerra; MAGALHÃES, Aline Montenegro. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010.

SAKELLARIOU, Aristoteles Georgios; PAPAIOANNOU, Georgios. Museums in the Future as Depicted in Popular Videogames: Looking Forward to Visit or Better Run-run Away?. **Journal of Future Studies**, Taipei, Taiwan, v. 27, n. 3, mar. 2023. Disponível em: https://jfsdigital.org/articles-and-essays/2023-2/museums-in-the-future-as-depicted-in-popular-videogames-looking-forward-to-visit-or-better-run-run-away/. Acesso em: 2 nov. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. 1ª. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2012. 168 p. v. 1: Principais conceitos. 3ª Reimpressão, 2019. ISBN 978-85-212-0626-2.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. 1ª. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2012. 258 p. v. 3: Interação lúdica. 2ª Reimpressão, 2020. ISBN 978-85-212-0628-63.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. 1ª. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2012. 154 p. v. 4: Cultura. 3ª Reimpressão, 2022. ISBN 978-85-212-0629-3.