

AS MUTAÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS E ANALÓGICOS NOS ÚLTIMOS 50 ANOS: FLIPERAMAS, LAN HOUSES, LUDERIAS E A PANDEMIA DO COVID-19¹

**Albano Francisco Schmidt²
Luana de Carvalho Gusso³
Mariluci Neis Carelli⁴**

RESUMO

O presente artigo discute o campo dos jogos no processo de espelhamento dos mundos analógico e virtual, considerando-se as decorrências da pandemia do COVID-19, ainda em trânsito. O artigo, num primeiro momento, faz uma análise dos fenômenos da proliferação dos arcades, seguidos das *lan houses* até chegar às luderias contemporâneas e seus impactos no meio ambiente urbano e, em alguma medida, virtual. Na sequência, reflete sobre as novas formas de interação social, (im)possibilitadas pelo advento da pandemia. Denota a mudança de hábitos dos jogadores, migrando de um cenário de expansão das casas de jogos analógicos (luderias), para o meio ambiente, praticamente, todo digital. Explora os esforços da indústria de jogos, de virtualizar suas propriedades intelectuais, processo que foi drasticamente acelerado pelas estritas regras de isolamento social, para evitar o contágio do vírus. A pesquisa arrimou-se em dados econômicos, a fim de buscar entender os fenômenos de maneira interdisciplinar e multifocal.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; vídeo games; jogos de tabuleiro; cultura digital; pandemia.

THE EVOLUTION OF DIGITAL AND ANALOG GAMES IN THE LAST 50 YEARS: ARCADES, LAN HOUSES, GAME STORES AND THE PANDEMIC OF COVID-19

ABSTRACT

This article discusses the field of games in the process of mirroring the analog and virtual worlds, considering the consequences of the COVID-19 pandemic, still in transit. The article, at first, analyzes the phenomena of the proliferation of arcades, followed by the lan-houses until arriving at contemporary playrooms and their impacts on the urban and, to some extent, virtual environment. In the sequence, it reflects on the new forms of social interaction, made (im)possible by the advent of the pandemic. It

¹ Os autores agradecem o suporte imprescindível da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior para os estudos realizados no presente artigo. Investir em educação e pesquisa é, em primeira e última análise, investir no futuro do Brasil.

² Albano Francisco Schmidt é Doutorando no programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da UNIVILLE. Mestre em Direito pela PUC/PR. Professor da graduação em Direito da UNISOCIESC. Advogado. E-mail para contato: albano_s@terra.com.br.

³ Luana de Carvalho Gusso é Professora do programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da UNIVILLE. Pós-Doutora em Direito pela Universidade de Coimbra.

⁴ Mariluci Neis Carelli é Professora do programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da UNIVILLE. Doutora em Engenharia da Produção pela UFSC.

denotes the change in habits of the players, migrating from a scenario of expansion of the analogical games houses (luderias), to the practically all digital environment. It explores the gaming industry's efforts to virtualize its intellectual properties, a process that has been drastically accelerated by strict social isolation rules to prevent contagion of the virus. The research was based on economic data, in order to seek to understand the phenomena in an interdisciplinary and multifocal manner.

KEYWORDS: games; video games; board games; digital culture; pandemic.

INTRODUÇÃO

A condição pós-moderna lida com o fim das meta-narrativas: os seres humanos estão sós (LYOTARD, 2020). Não há mais um Deus para o qual orar; nem um herói que voltará para casa depois da suprema vitória sobre o mal (CAMPBELL, 2008). O que sobra a esses seres, então? Quiçá Westfal (2010) tenha razão, ao estatuir que deverão sair diante do espelho de Narciso e voltar-se para o Outro, num movimento de dentro para fora e, não mais, de fora para dentro. Estão todos fadados ao mesmo destino: será somente diante da alteridade que se poderá buscar uma saída.

O convívio com o outro remete ao mais primevo conceito do Direito: o ser humano é um ser gregário. Reconhece-se apenas junto dos demais. É ser social, portanto, em grupo, coopera, desenvolve-se, luta.

A pandemia do COVID-19, inicialmente diagnosticada na China no final de 2019 e oficialmente declarada no Brasil, no início do mês de março de 2020 (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020), alterou, por completo, os rumos pelos quais perambulava a humanidade. Em questão de semanas, estavam os brasileiros quarentenados e muitos deles, desempregados. De acordo com dados do IBGE(2021), a taxa média de desocupação em 2020 foi recorde. A média nacional subiu de 11,9% (em 2019) para 14,2% (em 2021), sendo a maior da série histórica da PNAD - Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua, iniciada em 2012. Em números brutos, o Brasil excluiu 7,3 milhões de pessoas do mercado de trabalho. Esse dado alcança, pela primeira vez na mesma série histórica, um nível de ocupação inferior à metade (49,4%) de sua população economicamente ativa.

Nesse cenário inóspito, os seres humanos tiveram que se voltar, primeiro, para si e depois, para redescobrir aqueles que estavam ao seu lado. Quando nem isso foi suficiente, tiveram que buscar alternativas de socialização. Nesse momento, voltaram-se, uma vez mais, para os jogos.

Busca este trabalho apontar as alterações ocorridas no âmbito do campo dos jogos durante a pandemia do COVID-19, de modo a permitir, sobre eles, uma reflexão multidisciplinar e complexa. Os jogos são agora encarados não apenas no seu sentido lúdico - sempre indispensável - mas sim, como forma de socialização e sociabilidade. Como uma forma de combater os efeitos adversos do isolamento social durante a pandemia – que podem ser sumarizados na palavra solidão, em um movimento de dentro para fora, num encontro de Narcisos, que talvez permita a Afrodite, desta vez, a poupar-lhes a vida (OVÍDIO, 2020). Nesse desiderato, discute-se a situação em âmbito ambiental – especialmente com a alteração do meio ambiente urbano, advinda das diferentes formas de se jogar, nas últimas décadas; histórico – com um retrospecto das grandes ondas de jogos que houveram nas últimas décadas do século XX, até a ascensão da luderia e dos jogos multijogador em rede e cultural, apontando a dualidade dos jogos analógicos e digitais em interface direta com a experiência cultural possível, durante o contexto pandêmico.

OS JOGOS E O MEIO AMBIENTE URBANO

Os jogos são proeminentes no meio ambiente urbano, cada vez mais, fazendo parte da paisagem das grandes cidades, ainda que, muitas vezes, de maneira pouco perceptível para os não-jogadores. Em primeiro lugar, é importante que se saliente que “o meio ambiente urbano é o produto do trabalho social do homem. Deve ser analisado como resultado da história do homem em seu processo de constituição” (CARLOS, 1994, p. 1). Logo, é mutável; imprevisível; vivo. Reflete seu criador (im)perfeito.

Os anos 70 e 80 foram marcados pela explosão dos arcades – no Brasil, conhecidos como fliperamas – nos quais era possível jogar os mais modernos jogos eletrônicos existentes no mercado. Analisando o histórico proposto por M&P Amusement (2020), nos anos 70, com o lançamento de Pong e Space Invaders, nos Estados Unidos foram construídos mais de 13.000 estabelecimentos inteiramente dedicados às máquinas de fliperama, que moldaram a paisagem do país, na época, como se pode ver das fotos abaixo:



Imagem 1. Fachada externa do Fat Daddy's Arcade, em Orange Beach, em operação durante a pandemia (TRIPADVISOR, 2020).



Imagem 2. Área interna de um arcade no Brasil (ARKADE, 2020).

Como se pode ver, a fachada de um fliperama é bastante caricata, podendo-se imaginar o impacto visual causado pela rápida abertura de milhares de unidades pelo país, atingindo um mercado de mais de 12 bilhões de dólares em 1985.

A partir do final dos anos 90, com a popularização dos jogos em rede, iniciado pela série Quake – de tiro em primeira pessoa, os arcades entraram em declínio e foram suplantados pelas *lan houses*. *Lan house* deriva do termo em inglês “*local area*

network” ou simplesmente rede local. Seu impacto na economia brasileira foi tão significativo que estudos da FGV apontam que 48% (ou 31 milhões de pessoas, à época) dos brasileiros somente tinham acesso à internet através desse tipo de estabelecimento (BARBOSA E CAPPI, 2010). Os jogos estavam em seu centro, ajudando a pulverizar mais de 108 mil locais desse tipo por todo o país (ainda que, segundo a mesma pesquisa, 85% delas fossem consideradas ilegais para fins fiscais), sendo verdadeiros centros de inclusão digital. A título comparativo, vejam-se agora as imagens externas e internas de uma *lan-house*:



Imagem 3. Fachada de *lan-house* paulista (UOL, 2020)



Imagem 4. Vista interna de uma *lan-house* paulista (TECHTUDO, 2020)

Antes do contexto pandêmico – oficialmente decretado através da lei 14.010 de 10 de junho 2020, que alterou até 30/10/2020 diversos institutos jurídicos nacionais, através da disposição de um Regime Jurídico Emergencial e Transitório das relações jurídicas de Direito Privado (RJET), inclusive na seara das relações de consumo - as *lan houses* já enfrentavam problema semelhante ao vivido pelos *arcades* décadas antes: a tecnologia e a inclusão digital que permitiram seu nascimento e expansão agora voltavam-se contra a sua existência, uma vez que o aumento da renda média da população, a popularização dos smartphones e a redução significativa dos custos de internet 4G pelo Brasil tornaram o mercado das *lan houses* secundário. Em 2014, quase 50.000 empresas fecharam as suas portas (JORNALISMO FAAT, 2020). Com as restrições de aglomeração e a migração dos usuários para o ambiente doméstico, a situação tornou-se ainda mais insustentável.

Os dados de integração digital do Brasil, por outro lado, são muito favoráveis, com dois em cada três brasileiros já tendo acesso à internet. Além disso, o país apresenta uma das taxas mais altas do mundo da conexão. Um usuário digital médio permanece conectado por mais de 9 horas por dia. O Brasil também é líder no uso de redes sociais como Facebook, Instagram, Whatsapp e Youtube (IMMAKERS, 2020).

Mesmo nesse cenário de hipervirtualização, outro tipo de negócio do ramo de jogos alterou, uma vez mais, as cidades brasileiras: as luderias, promotoras do que ficou conhecido como a revanche do analógico. Se, antes, o objetivo dos jovens era se encontrar em ambientes promotores de interação social mediada pelos *arcades* e computadores – sistemas digitais – a segunda década do século XXI trouxe uma novidade antiga: os jogos de tabuleiro.

Com Lyotard, pôde-se reavivar o paradoxo do sorita: “a partir de quantas casas ou ruas, uma cidade começa a ser uma cidade”? (2020, p. 75). Aqui se questiona: a partir de quantos estabelecimentos comerciais, começa-se a falar em uma tendência? Infelizmente, dada a atualidade das mudanças, ainda não existem nem mesmo números confiáveis do número de lojas. Sabe-se, entretanto, que cerca de 30% da população brasileira joga algum tipo de jogo analógico regularmente (GAME BRASIL, 2019) e que já foram lançados no Brasil, em português, quase 500 títulos diferentes – número expressivo, mas parcela ínfima dos mais de 100.000 jogos registrados na maior plataforma de jogos de tabuleiro do mundo, a Board Game Geek (BGG, 2020).

Uma das indagações centrais da pesquisa foi o porquê de os jogos analógicos trilharem um caminho diferente dos outros produtos analógicos que foram substituídos pela sua versão digital. Ao contrário de boa parte dos itens analógicos, como o vinil e as câmeras fotográficas com filme, os jogos de tabuleiro não foram obliterados pela sua competição digital: os números apontam que eles percorreram outro caminho, de crescimento lento, porém constante, demonstrando uma resiliência ímpar dentro do segmento de jogos e entretenimento.

Os diferentes comportamentos das indústrias analógicas em meio à digitalização foram detidamente estudados por Sax (2017), na obra “A revanche do analógico”, termo que também usa para expressar toda a ressurreição das modalidades artesanais de produção de bens e serviços. A indústria dos jogos analógicos teve seu ápice nos anos 1980, especialmente com jogos mais casuais e familiares, além do desenvolvimento de jogos de interpretação de papéis – RPG, até o advento dos consoles caseiros de videogames. Nesse momento, houve um declive em sua procura e produção. Contudo, hodiernamente, os jogos de tabuleiro estão vivendo uma terceira era de expansão (era de

bronze, considerando-se os jogos clássicos da metade do século XX, como era de ouro e o final do mesmo século, como a era de prata).

As luderias, em sua vertente contemporânea, começaram a fazer parte do cotidiano brasileiro no ano de 2007, nascimento da mais famosa loja do segmento, a Ludus Luderia, na cidade de São Paulo, cuja fachada se vê na sequência, acompanhado de uma outra imagem da área interna de uma luderia catarinense, fotografada durante a pandemia:



Imagem 5. Fachada da maior rede de luderias do Brasil (LUDUS LUDERIA, 2020)



Imagem 6. Vista interna de uma luderia na cidade de Joinville – SC (DALARAN GAMES, 2020).

Uma vez mais se percebe o impacto que o segmento tem no meio ambiente urbano: elas são, em geral, bastante coloridas, como os antigos fliperamas, usualmente retratando imagens de dados, *meeples* – pequenas peças de madeira que simulam as pessoas nos jogos – e pinos do jogo Ludo (daí também o neologismo luderia, hoje marca registrada, ainda que ao arrepio das definições do que seria possível registrar como tal). O segmento está bastante atrelado ao conceito de bar, lanchonete e cafeteria (uma das luderias mais famosas do mundo, no Canadá, chama-se justamente *Snakes and Lattes*, por ter sido pensada em combinação com um café), sendo utilizada como ponto de encontro, após as aulas, pelas crianças e adolescentes, e momento de lazer e desconcentração por jovens adultos – uma vez que a maioria delas tem funcionamento estendido na parte noturna.

Os jogos têm o potencial que Krenak (2020) aponta em suas pesquisas de envolvimento (para além do desenvolvimento), pois são espaços mágicos e seguros (HUIZINGA, 2014), que permitem que as pessoas abandonem suas máscaras da vida diária e construam relações afetivas. É difícil encontrar alguém que não tenha uma memória nítida de estar sentado a uma mesa, jogando, seja quando era criança ou mesmo durante grande parte da sua vida adulta. Na mesa de jogo podem redescobrir, como faz Andrade (2020), “em suas próprias inexploradas entranhas / a perene, insuspeitada alegria / de con-viver”. Algo cada vez mais necessário, ainda mais no atual

contexto de divisão e polarização mundial (STIGLITZ, 2015) e afastamento causado pelo vírus. Ao contrário dos *arcades* e *lan houses*, construídos em regra em ambientes fechados e voltados para a utilização singular das máquinas, as luderias são construídas em espaços abertos, fora de grandes centros comerciais, o que permitiu que muitas seguissem operando, ainda que com capacidade reduzida.

Os jogadores – seja de plataformas analógicas, seja de meio ambiente virtual – tem um significativo ímpeto de socialização, como aponta a pesquisa realizada por Kim (2020), na qual se percebeu que eles são responsáveis pelos dois maiores números de interações virtuais realizadas em plataformas de discussão. Somando-se as interações realizadas por jogadores de videogames, PCs e jogos de tabuleiro (vídeo games, *Steam* e BGG na tabela que segue), depreende-se que elas são mais de três vezes maiores do que a soma de todos os demais ranqueados:

Table 3. Statistics of datasets.

Datasets	#users	#items	#interactions	avg.inter/user	avg.inter/item	Sparsity
ML 1M	6022	3043	999,154	165.25	327.03	94.57%
ML 20M	138,493	18,345	19,984,024	144.30	1089.34	99.21%
Beauty	22,363	12,101	198,502	8.88	16.40	99.93%
Video Games	108,063	31,390	21,105,584	9.54	21.72	99.38%
Steam	62,944	9198	5,132,610	81.54	558.01	99.11%
BGG	388,413	87,208	47,351,708	121.91	542.97	99.86%

Tabela 1. Maiores fóruns de discussão temática do mundo (KIM, 2019. p. 5).

Ao se pensar na movimentação econômico-financeira gerada pelo mercado de jogos, tem-se que o mercado nacional de jogos analógicos representou, em vendas, um total aproximado de R\$ 665 milhões (ABRINQ, 2018). Já o de jogos eletrônicos, no mesmo ano (2018/2019), foi de aproximadamente R\$8,5 bilhões (considerando-se o valor do câmbio dólar/real em 5,6), colocando o Brasil como o 13º maior mercado de *games* do mundo (IMMAKER, 2020), com um total de 75 milhões de jogadores ativos.

Segundo a pesquisa “O Mercado de Jogos Digitais no Brasil e no mundo”, da Immaker, em matéria de gênero, as mulheres detêm ligeira maioria (51%) das jogadoras via celular; e 38% das jogadoras via computador. Os *e-sports* (esportes virtuais ou esportes eletrônicos) têm experimentado significativa expansão durante a pandemia, sendo FIFA (jogo de simulação de futebol) a franquia a que o público mais assistiu, demonstrando que a paixão nacional pelo jogo é replicada em sua contraparte virtual.

O maior número de visualizações simultâneas de uma partida *online* da história nacional deu-se no dia 7 de junho de 2020, via *Twitch* (plataforma de *streaming* de jogos), no embate de *painN Gaming* e Santos (time do clube de futebol homônimo) durante o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL), um jogo no estilo *MMORPG* – *massive multiplayer online RPG*: 336 mil espectadores. Após a partida, o número de seguidores da *painN Gaming* no Twitter e Instagram saltou de 8,3 milhões para quase 20 milhões. Ainda de acordo com a pesquisa, existe

a diferença entre o público de videogames e os fãs de *eSports*. Enquanto o público de jogos está consumindo menos conteúdo e usando seu tempo para jogar mais, os fãs de *eSports* aumentaram a demanda e estão consumindo mais do que o esperado hoje. Segundo o *Google Trends*, a busca por “*eSports*” dobrou, no Brasil, de março a abril (IMMAKER, 2020, p. 3).

Essa parte da economia criativa, conhecida como o setor do *hobby*, teve um grande aumento nos últimos anos, não apenas no Brasil, mas em todo o mundo. A venda dos jogos analógicos, na América do Norte, mais que dobrou desde 2008, derivado de um crescimento expressivo de dois dígitos ano após ano (SAX, 2017). De acordo com o *Grand View Research*, o mercado de jogos analógicos foi avaliado mundialmente em R\$70 bilhões (câmbio dólar/real em 5,6) em 2018, conforme se depreende dos dados delineados na sequência:

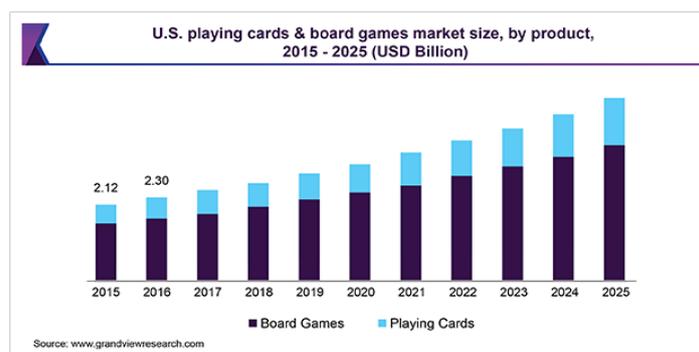


Gráfico 1. GRAND VIEW RESEARCH (2018). Mercado americano de jogos de cartas e tabuleiro.

Já o mercado de jogos digitais está projetado para alcançar a cifra dos R\$900 bilhões (na mesma conversão do dólar anteriormente utilizada) em 2020 e os 3 bilhões de jogadores em 2023 (NEWZOO, 2020). O contexto da pandemia parece ter servido de

estímulo para pavimentar um caminho seguro para essas projeções, como se verá no tópico subsequente.

JOGOS ANALÓGICOS E DIGITAIS NO CONTEXTO DA PANDEMIA: O MEIO AMBIENTE VIRTUAL

Os bens culturais podem ser entendidos como um verdadeiro “atravessamento entre o mundo do Direito, o mundo da vida e o mundo da cultura” (ALEXANDRINO, 2009, p. 12). Essa convergência de direitos em valores culturais começou a ser reconhecida juridicamente em 1874, através da Declaração de Bruxelas. O acordo internacional, ao ditar sobre as leis e costumes de guerra, passou a reconhecer as obras de arte como patrimônio, ao legislar sobre a pilhagem e roubo de obras de arte.

O Patrimônio Cultural, ainda hoje, pode ser visto como uma vítima da guerra. Além de financiar o terrorismo, as pilhagens e saques do patrimônio cultural constituem uma forma de “genocídio da herança cultural” (SOARES, 2018, p. 2). Daí decorre a grande importância da Declaração de Bruxelas, no estudo das relações culturais, como marco histórico e, para o Patrimônio Cultural, o início de uma longa jornada jurídica, pois a retro mencionada declaração estatui que:

Art. 8. A propriedade dos municípios, aquela das instituições dedicadas à religião, caridade e educação, as artes e ciências, mesmo quando a propriedade do Estado, será tratada como propriedade privada. Toda apreensão ou destruição ou dano intencional a instituições desse caráter, monumentos históricos, obras de arte e ciência deve ser objeto de processo judicial pelas autoridades competentes (BRUXELAS, 1874, p. 1).

O reconhecimento das obras de arte e monumentos históricos como propriedade privada iniciou uma discussão sobre a valorização da cultura e a carga valorativa que apresentam. Pires (1994) identifica que essa carga é atribuída no duplo processo identitário e de fruição. O valor cultural histórico que o patrimônio apresenta ou apresentou para identidade da sociedade em que está estabelecido, cria um valor intrínseco e insubstituível que merece ser protegido – por isso, também se opta por grifar Patrimônio Cultural em letras maiúsculas, uma vez que representa uma série de elementos que vão muito além do seu aspecto material.

Essas reflexões são importantes, pois é “no convívio concreto entre as subjetividades [que] se constrói o processo cultural” (WESTPHAL, 2010, p. 26) e hodiernamente, esse processo está, indissociavelmente, ligado ao meio ambiente digital. Para Fiorillo (2014), o meio ambiente digital deriva do meio ambiente cultural, que

se revela no século XXI em nosso País exatamente em face de uma cultura que passa por diversos veículos reveladores de um novo processo civilizatório adaptado necessariamente à sociedade da informação, a saber, de uma nova forma de se viver relacionada a uma cultura de convergência em que as emissoras de rádio, televisão, o cinema, os videogames, a Internet, as comunicações através de ligações de telefones fixos e celulares, etc. moldam uma “nova vida” reveladora de uma nova faceta do meio ambiente cultural, a saber: o meio ambiente digital (FIORILLO, 2014, p. 81).

A pandemia parece ter desencadeado ou, ao menos, apressado um fenômeno reflexo no mundo dos jogos, em que as luderias passavam por um período de forte crescimento, mas baixa virtualização. No atual cenário, o que se observa é a rápida criação de versões digitais dos jogos mais procurados nas luderias, pois as pessoas, em casa, continuam buscando a socialização que antes viviam nas lojas. É o fenômeno da “convergência”, destacado por Fiorillo, ou quiçá, da singularidade midiática, pois será, em algum momento, indiferente o meio em que a cultura é consumida. O autor parece se utilizar do termo “convergência” como sinônimo de unificação, de caminhada a um ponto comum: a indiferença de onde se consome a mídia / produto em questão. Todavia, o contraponto da visão trazida por Fiorillo é dado pelos estudos de Kaufmann e Jeandesboz (2017, p. 1) para quem na conceptualização do digital como algo “numérico, contável, computável, material, armazenável, pesquisável, transferível, em rede e rastreável, fabricado e interpretado, torna-se claro que o digital não pode ser divorciado do social”⁵. Desse modo, o ponto de vista do digital seria diferenciado do mundo; uma visão diacrônica, de multiplicidade de mídias. Parecem os autores, apesar de partirem do mesmo ponto inicial de Fiorillo, concluir em posição diametralmente oposta da dispersão midiática e não sua convergência.

Nessa esteira, dois dos principais portais de notícias norte americanas (outrora jornais de grande circulação, hoje vivendo um processo de hibridez), trouxeram notícias sobre esses fenômenos de convergência / dispersão. O USA Today (2020) elencou “os

⁵ Tradução livre dos autores do original: “In conceptualizing the digital as numeric, countable, computable, material, storable, searchable, transferable, networkable and traceable, fabricated and interpreted, it becomes clear that the digital cannot be divorced from the social”.

melhores” jogos para jogar via Zoom (aplicativo de comunicação instantânea que teve um crescimento de 10 milhões de participantes diários, usando suas salas de reunião em dezembro de 2019 para mais de 300 milhões no final de abril de 2020 - um crescimento de 2.900% em menos de seis meses⁶) destaca o clássico *Simon Says* (o equivalente da brincadeira brasileira conhecida como “o mestre mandou”); xadrez online (duplamente impulsionado, agora pela *Netflix* com a série *O gambito da rainha*), *Pictionary* (2008), conhecido no Brasil como “Imagem e ação”, um jogo que envolve desenhos e/ou mímicas); e plataformas de RPG online, com especial ênfase à quinta edição de *Dungeons and Dragons* (1974), clássico do final dos anos 70, que expandiu nos anos 80, outro *revival* recentemente devido, uma vez mais, a *Netflix* e a série *Stranger Things*, onde as crianças da série são vistas frequentemente jogando e fazendo alusões aos seus cenários e regras.

O *New York Times*, por sua vez, deu destaque semelhante aos tipos de jogos (mímica, desenho etc.) sem entrar em minúcias, aponta o fenômeno da (re)migração dos jogos físicos para virtuais no contexto da pandemia, sem, todavia, perder o foco no aspecto social e interativo. Dos clássicos jogos de mesa das luderias, vale destacar as versões digitais de *Takenoko* (2011), no qual os jogadores devem cuidar de um jardim enquanto um panda tenta comer os brotos de bambu que crescem a cada turno; *Codinomes* (2015) é uma versão mais complexa do jogo da memória, em que grupos devem descobrir palavras em um tabuleiro com base em uma única palavra como ponto de partida; *Colonizadores de Catan* (1995), um dos jogos de tabuleiro mais vendidos do mundo (32 milhões de cópias, em 40 línguas diferentes, de acordo com a sua produtora); *Tokaido* (2012) versa sobre a cultura japonesa, envolve a visita a cenários famosos, bem como artesanato; e *Magic Arena* (2018), a versão *online* do jogo de cartas colecionáveis mais antigo e mais jogado no mundo.

O estudo do caso *Magic: the Gathering* (1993), cuja tradução mais apropriada seria de “o ajuntamento”⁷ – dado o seu viés social de interação entre os jogadores e as lojas, forma verdadeiras comunidades nos principais centros urbanos do mundo, com mais de 6.000 lojas cadastradas, renderia uma pesquisa própria, dados os valores e números envolvidos. Apenas em sua versão *online* – que se chama de *Magic Arena* – o

⁶ Segundo dados do *The Verge* (2020).

⁷ *to gather* se pode traduzir literalmente como ajuntar-se do inglês.

número de jogadores ativos saltou de 3 milhões em 2019 para mais de 10 milhões em 2020 (DOTE SPORTS, 2020). Mesmo no cenário adverso da pandemia, a sua produtora – Hasbro, uma das maiores fabricantes de brinquedos do mundo – não abandonou o jogo em papel; procedeu lançamentos mundiais simultâneos nas plataformas *online* e física. Aqui, novamente se pondera sobre a questão da convergência e dispersão midiática. Em uma primeira análise, parece que se está diante de um caso de convergência de mídias, ou seja, aos jogadores é indiferente sob qual formato (físico ou digital) jogarão o jogo, desde que seja *Magic*. Entretanto, ao se analisar, de maneira mais detida, a situação, parece mais acertado o posicionamento sufragado por Kaufmann e Jeandesboz (2017): em verdade se está diante de um caso de dispersão midiática.

Magic: the Gathering foi originalmente pensado como um jogo de cartas colecionáveis físico, em papel. Uma vez transmudado para o ambiente virtual – *Magic Arena* – proporciona uma nova experiência, pensada para o ambiente virtual. Não se trata tão somente de uma adaptação, mas dos detalhes do jogo. Percebe-se que, por exemplo, as modalidades de jogar *Magic* não são iguais nos ambientes físico e virtual. No físico, são permitidas partidas mais casuais, multijogadores, o que não acontece no virtual, voltado para formatos competitivos, de 1x1 (um contra um). O universo do jogo, ademais, poderia ser utilizado amplamente como sustentáculo da visão de dispersão, uma vez que hoje possui uma linha de livros; quadrinhos; MMORPG; e, em breve, sua própria série da Netflix, além de ter aparecido em dezenas de filmes, sendo o mais recente *Era uma vez um sonho*, que concorreu ao Oscar de 2021.

A essas mídias, somam-se, a mais, 35 milhões de pessoas, em 70 países e traduções permanentes para 12 línguas (chinês simplificado, chinês tradicional, francês, alemão, italiano, japonês, coreano, português, russo e espanhol, além do inglês).

O jogo é um caldeirão cultural, tendo criado mundos de jogo baseados em todos os principais povos e em diversas culturas – cada edição (são quatro por ano) se passa em um mundo distinto, espelhado em alguma tradição. *Kaladesh*, por exemplo, é um mundo baseado na Índia. *Kaldheim* (20 jan.2021), explora a mitologia nórdica. *Strixhaven* (20 abr.2021) para se ter uma ideia da velocidade dos lançamentos dos jogos contemporâneos – aborda uma escola de magia no estilo *Harry Potter*.

Eventualmente, logo será lançado *Forgotten Realms* (previsão 16 jul.2021), que explorará um mundo de fantasia medieval no estilo de *O Senhor dos Anéis*. *Kamigawa* é uma réplica fantasiada do Japão feudal. Assim, jogadores de diversas nacionalidades e culturas se veem representados nas imagens e mecânicas do jogo.

O sucesso desses jogos interativos tem grandes repercussões em outras vertentes do mundo virtual. Estima-se que o jogo mais jogado, durante a pandemia, tenha sido *Among Us* (2018), um jogo multiplataforma com participação de 4 a 10 jogadores, os quais devem manter uma estação espacial funcionando. Acontece que um deles, na realidade, é um traidor e deve sabotar a estação. Com premissas e gráficos simples, o jogo tem aproximadamente 60 milhões de usuários diários e já foi baixado mais de 100 milhões de vezes.

Ambos os jogos – *Magic Arena* e *Among Us* – não têm sistemas de comunicação por voz, o que, em um efeito imprevisto no primeiro momento, fez disparar o número de usuários da plataforma de comunicação *Discord*, como se depreende dos gráficos 2 e 3:

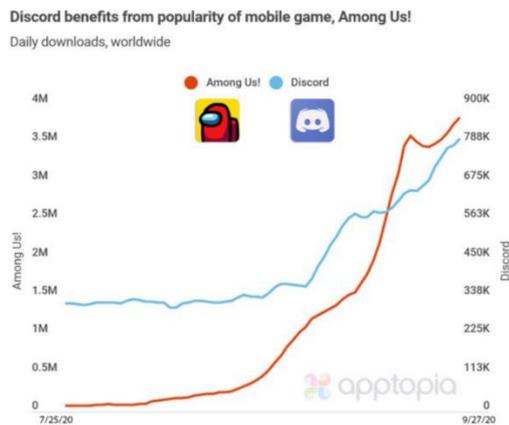


Gráfico 2. Discord se beneficia da popularidade de Among Us

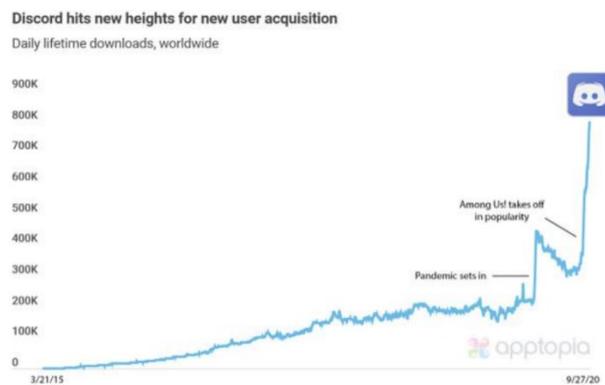


Gráfico 3. Número de novos usuários do Discord durante a pandemia

Fonte: GAMES INDUSTRY, 2020

Nessa interface entre jogos e cultura, a arte também tem desempenhado papel significativo, para além das imagens que ilustram as cartas e tabuleiros. O caso a ser analisado aqui é o do jogo do videogame *Switch*, da Nintendo, intitulado *Animal Crossing* (2020). Em *Animal Crossing*, os jogadores são transportados, através de seus avatares, a uma ilha habitada por animais antropomórficos e devem cuidar de seus afazeres diários – pescando, plantando, comprando e vendendo, e visitando museus de arte.

O ritmo do jogo segue o da “vida real” (embora, cada vez mais, esse termo seja difícil de distinguir, conforme apontam os estudos de Santaella, 2009), então se o jogador se conectar no jogo pela manhã, seu avatar estará na manhã do mundo do jogo. Não existem grandes desafios, os avatares não podem morrer ou sofrer danos. O grande viés é a interação com outros jogadores, que podem convidar seus amigos para visitar a sua ilha e cada ilha é totalmente diferente das demais, pois é moldada pela forma como o jogador interage com ela.

Tamanha foi a busca por interação dos usuários, que, apenas em um único trimestre, as vendas foram de quase 25 milhões de cópias distribuídas, entre físicas e digitais (ESSENTIALLY SPORTS, 2020), sendo o segundo jogo mais vendido em toda a história da Nintendo, atrás apenas da icônica franquia Super Mario.

Em relação ao museu de arte, ele é um destaque à parte no jogo, pois os jogadores podem adquirir obras de arte “verdadeiras”, simulacros virtuais disponibilizados por diversos museus físicos. A questão aqui é saber identificar se a obra adquirida é verdadeira ou é uma falsificação, em uma brincadeira que os produtores dos jogos fizeram para ampliar o aspecto interativo. Desse modo, por exemplo, um jogador pode se deparar com “O nascimento de Vênus”, de Botticelli, ou com uma cópia muito fiel (cuja única diferença são as árvores faltantes na pintura falsa):



Imagem 7. O Nascimento de Vênus (ANIMAL CROSSING WIKI, 2020)

Ou ainda, comprar a obra “Verão”, parte das quatro estações de Arcimboldo (na falsa, falta a flor de alcachofra da original):



Imagem 8. O Nascimento de Vênus (ANIMAL CROSSING WIKI, 2020) (?)

Como se percebe, cada vez mais, tem-se uma hibridização e uma sobreposição do virtual sobre o real, que, por sua vez, altera também a paisagem do que antes era apenas virtual. A temática dos jogos, no contexto pandêmico, e sua miríade de

interações com o meio ambiente real e virtual, certamente merece ulteriores reflexões, especialmente nos impactos que desencadeará em toda a cadeia da economia criativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo, de maneira exploratória, dado o fato de as decorrências da pandemia do COVID-19 ainda não estarem distantes o suficiente para a realização de reflexões que não tenham caráter transitório, buscou explorar o processo de espelhamento dos mundos analógicos e virtuais no campo dos jogos. Para tanto, num primeiro momento, fez-se uma análise dos fenômenos da proliferação dos arcades, seguidos das *lan-houses* até chegar às luderias contemporâneas e seus impactos no meio ambiente urbano e, em alguma medida, no virtual. Além disso, a pesquisa arrimou-se sempre em dados econômicos, a fim de buscar entender os fenômenos de maneira interdisciplinar e multifocal.

Na sequência, buscou refletir sobre as novas formas de interação social, (im)possibilitadas pelo advento da pandemia. Constatou a mudança de hábitos dos jogadores, migrando de um cenário de expansão das casas de jogos analógicos (luderias), para o meio ambiente praticamente todo digital. Explorou os esforços da indústria de jogos, de virtualizar suas propriedades intelectuais, processo que foi drasticamente acelerado pelas estritas regras de isolamento social e medo do contágio pelo vírus.

Nesse ambiente virtual, pôde acompanhar os casos emblemáticos de jogos como *Magic: the Gathering* e *Among Us*, ambos em franca expansão, mesmo durante a pandemia, e que, certamente, merecerão, no futuro, estudos mais aprofundados e monotemáticos; e de aplicativos (*softwares*) de comunicação em massa, como o *Zoom* e a plataforma *Discord*, que viram seus números de usuários crescerem a taxas da ordem dos 2.900%.

Por fim, analisou a situação de um jogo de videogame que se tornou um dos mais vendidos de toda a história da Nintendo, *Animal Crossing*, conseguindo mesclar-se no entre telas do mundo real (com a utilização das artes e de atividades cotidianas) e virtual (com a possibilidade de comunicação em tempo real de seus jogadores).

Os jogos destacam-se, nesse início de século XXI, como uma forma de expressão ampliada de seu escopo inicial, como passatempo ou divertimento. O jogo se faz presente em toda e qualquer atividade humana (HUIZINGA, 2014) e apresenta a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. A interdisciplinaridade se faz cada vez mais presente nas análises, permitindo diálogos entre diferentes campos do conhecimento.

Espera-se, com as reflexões trazidas, registrar o que tem acontecido com os jogos durante os períodos anteriores e durante a pandemia. Este estudo pretende ser preliminar e desencadear um caminho possível para novos pesquisadores do campo embrenharem-se com ênfase na interface dos jogos com a cultura e seus patrimônios. Além disso, foram descritos elementos da expansão dos jogos no âmbito da área da economia criativa, como forma de desenvolvimento, abordada em outras publicações recentes dos autores (SCHMIDT, GUSSO E CARELLI, 2021).

REFERÊNCIAS

ABRINC. **Relatório anual.** Disponível em: <<https://www.fadc.org.br/taxonomy/term/relatorio-anual-2019>>. Acesso em: 23 out, 2020.

ALEXANDRINO, José de Melo. **O conceito de bem cultural.** Disponível em: <<http://icjp.pt/sites/default/files/media/565-466.pdf>>. Acesso em: 10 jul, 2020.

AMONG Us. Redmond: InnerSloth, 2018. Jogo eletrônico.

ANDRADE, Carlos Drummond de. **O homem; as viagens.** Poema. Disponível em: <<https://medium.com/@henriquedemoura/compartilhando-momentos-de-leitura-o-homem-as-viagens-b1f6af4f92d8>>. Acesso em: 23 out, 2020.

ANIMAL Crossing: new horizons. Quioto: Nintendo, 2020. Jogo eletrônico.

ANIMAL CROSSING WIKI. **Moving painting.** Disponível em: <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Moving_painting>. Acesso em: 23 out, 2020.

ARKADE. **Jogos tradicionais de arcade agora estão disponíveis online.** Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/jogos-tradicionais-arcade-agora-estao-disponiveis-online/>>. Acesso em: 23 out, 2020.

BARBOSA, A.; CAPPI, J. **O Fenômeno das Lan Houses.** *GV-executivo*, v. 9, n. 1, jan-jun, 2010.

BGG. **Number of entries.** Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/thread/1928927/how-many-games-bgg#:~:text=111831%20entries%20in%20the%20BGG%20database>>. Acesso em: 23 out, 2020.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. **Regime Jurídico Emergencial e Transitório das relações jurídicas de Direito Privado.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/L14010.htm>. Acesso em: 23 out, 2020.

BRUXELAS. **Declaração de Bruxelas sobre o patrimônio.** Disponível em: <<https://pt.unesco.org/courier/2017nian-di-3qi/uma-resolucao-historica-protoger-o-patrimonio-cultural>>. Acesso em: 30 jun, 2020.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces.** Nova Iorque: New World Library, 2008.

CARLOS, Ana Fani Alessandre. **O meio ambiente urbano e o discurso ecológico.** Revista do Departamento de Geografia da USP, 1994. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rdg/article/download/47328/51064>>.

CARSALADE, F. L. **Urbanismo e significação do Patrimônio Cultural.** Óculo - Revista de Patrimônio Cultural, v. 1, p. 56-56, 2016.

CODINOMES. São Paulo: Devir, 2015. Jogo de tabuleiro.

COLONIZADORES de Catan. São Paulo: Grow, 1995. Jogo de tabuleiro.

DALARAN GAMES. **Sobre nós.** Disponível em: <<http://www.dalaran.com.br>>.

NOTE SPORTS. **Magic: the Gathering continues to make millions for Hasbro.** Disponível em: <[https://dotsports.com/mtg/news/mtg-continues-to-make-millions-for-hasbro#:~:text=With%20a%20reported%20three%20million,brand%20\(tabletop%20and%20digital](https://dotsports.com/mtg/news/mtg-continues-to-make-millions-for-hasbro#:~:text=With%20a%20reported%20three%20million,brand%20(tabletop%20and%20digital)>. Acesso em: 1 out, 2020.

DUNGEONS and Dragons. Renton: Wizards of the Coast, 1974. Jogo de interpretação de papéis.

ESSENTIALLY SPORTS. **Animal Crossing: a new reality in the pandemic.** Disponível em: <<https://www.essentiallysports.com/animal-crossing-a-new-reality-in-the-pandemic-new-horizons-esports-news/>>. Acesso em: 23 out, 2020.

FIORILLO, Celso Antonio Pacheco. **Fundamentos constitucionais do meio @mbiente digit@l na sociedade da informação.** Area Domeniu, volume 5. Interfaces multidisciplinares do Direito para a Gestão Integrada do Território. Tomar: CEIPHAR,

2014. Disponível em: http://www.pacadnetwork.com/itm/images/sampledData/Domeniu/AREA_DOMENIU_Vol05_Compressed.pdf#page=70. Acesso em: 10 nov, 2020.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Empresas recriam jogos de tabuleiro e crescem dez vezes em cinco anos.** Publicada em 03/12/2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2018/12/empresas-recriam-jogos-de-tabuleiro-e-crescem-dez-vezes-em-cinco-anos.shtml>. Acesso em: 10 jul, 2020.

GAMES INDUSTRY. **Among Us drives record Discord installs** - Discord's daily downloads worldwide have reached around 800,000. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-09-30-among-us-drives-record-discord-installs>. Acesso em: 23 out, 2020.

GRANDVIEW RESEARCH. **US card and board games market.** Disponível em: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/playing-cards-board-games-market>. Acesso em: 4 jul, 2020.

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

IBGE. **PNAD Contínua:** Com pandemia, 20 estados têm taxa média de desemprego recorde em 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/30235-com-pandemia-20-estados-tem-taxa-media-de-desemprego-recorde-em-2020>. Acesso em: 27 abril, 2021.

IMMAKER. **O mercado de jogos digitais no Brasil e no mundo.** Disponível em: <http://immakers.com/mercado-de-jogos-digitais-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 23 out, 2020.

JORNALISMO FAAT. **Lan Houses entram em declínio.** Disponível em: <https://jornalismofaat.wordpress.com/2016/11/21/lan-houses-entram-em-declinio/>. Acesso em: 23 out, 2020.

KAUFMANN, Mareile; JEANDESBOZ, Julien. **Politics and 'the digital': from singularity to specificity.** Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1368431016677976>. Acesso em: 27 abril, 2021.

KIM, JaeWon et al. **Sequential Recommendations on Board-Game Platforms.** *Symmetry*, v. 12, n. 2, p. 210, 2020.

LUDUS LUDERIA. **Quem somos.** Disponível em: <http://www.ludusluderia.com.br/>. Acesso em: 23 out, 2020.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna.** São Cristóvão: José Olympio Editora, 2020.

MAGIC: the gathering. Renton: Wizards of the Coast, 1993. Jogo de cartas colecionáveis.

MAGIC: Arena. Renton: Wizards of the Coast, 2018. Jogo eletrônico.

M&P Amusement. **The evolution of arcade gaming**. Disponível em: <<https://mpamusement.com/pages/the-evolution-of-arcade-gaming>>. Acesso em: 22 out, 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Painel coronavírus**. Disponível em: <<https://covid.saude.gov.br/>>. Acesso em: 22 out, 2020.

NEW YORK TIMES. **Coronavirus Zoom vídeo chat games**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2020/04/23/smarter-living/coronavirus-zoom-video-chat-games.html>>. Acesso em: 1 out, 2020.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2020**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>. Acesso em: 23 out, 2020.

OVÍDIO. **As metamorfoses**. Disponível em: http://webs.hesperides.es/Ovidio_files/Ovidio-Metamorfosis-bilingue.pdf. Acesso em: 22 out, 2020.

PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 2019**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>. Acesso em: 23 out, 2020.

PICTIONARY. Hawthorne: Mattel, 2008. Jogo de tabuleiro.

PIRES, Maria Coeli Simões. **Da proteção ao Patrimônio Cultural**. Belo Horizonte: Del Rey, 1994.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning. 2009.

SAX, David. **A vingança dos analógicos: porque os objetos de verdade ainda são importantes**. Editora Rocco, 2017.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”. **Revista Patrimônio e Memória**. Assis, SP, v. 16, n. 1, p. 478-495, janeiro-junho de 2020b. Disponível em: <https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/1147/1171>. Acesso em: 3 maio, 2021.

SOARES, Anauene Dias. **Destruição do Patrimônio Cultural como crime de guerra.** Vía Iuris, n. 25, p. 1-30, 16 jul. 2018. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y7f9x5fd>> Acesso em: 05/2020.

STIGLITZ, Joseph E. **The great divide.** Nova Iorque: Penguin Books, 2015.

TAKENOKO. São Paulo: Galápagos Jogos, 2011. Jogo de tabuleiro.

TECHTUDO. **Quatro curiosidades sobre as lan houses gamer e os esports.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/12/quatro-curiosidades-sobre-as-lan-houses-gamer-e-os-esports.ghtml>>. Acesso em: 23 out, 2020.

THE VERGE. **Zoom admits it doesn't have 300 million users, corrects misleading claims.** Disponível em: < <https://www.theverge.com/2020/4/30/21242421/zoom-300-million-users-incorrect-meeting-participants-statement>>. Acesso em: 12 nov, 2020.

TRIPADVISOR. **Fat Daddy's Arcade.** Disponível em: https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g30753-d5418323-i123341435-Fat_Daddy_s_Arcade-Orange_Beach_Alabama.html. Acesso em: 23 out, 2020.

TOKAIDO. São Paulo: Galápagos Jogos, 2012. Jogo de tabuleiro.

UOL. **Como as lan houses da quebrada sobrevivem na era dos smartphones?** Disponível em: <em <https://quebradatech.blogosfera.uol.com.br/2020/03/18/como-as-lan-houses-da-quebrada-sobrevivem-na-era-dos-smartphones>>. Acesso em: 22 out, 2020.

USA TODAY. **The best games to play trough Zoom during quarantine.** Disponível em: <https://www.usatoday.com/story/life/2020/05/14/best-games-play-zoom-during-quarantine-animal-crossing-jackbox/3121311001/>. Acesso em: 1 out, 2020.

WESTPHAL, Euler Renato. A pós-modernidade e as verdades universais: a descoberta dos vínculos e a descoberta da alteridade. In: LAMAS, Nadja de Carvalho; RAUEN, Taiza Mara. **(Pro)Posições culturais.** Joinville: UNIVILLE, 2010.

Recebido em 22 de março de 2021.

Aprovado em 17 de junho de 2021.