



## XXIV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – XXIV ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT Especial

### IMAGINAÇÃO MUSEAL E JOGOS DIGITAIS: *ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS* E A CONFORMAÇÃO DE PÚBLICO(S) EFETIVO(S) DE MUSEUS

< *MUSEUM IMAGINATION AND DIGITAL GAMES: ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS AND THE SHAPING OF EFFECTIVE MUSEUM AUDIENCE*

**Jessica Oliveira da Silva Botelho** - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

**Julia Nolasco Leitão de Moraes** - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

**Modalidade: Trabalho Completo**

**Resumo:** Este trabalho busca explorar de que forma as representações de museu e suas práticas presentes em jogos digitais são capazes de sensibilizar e fomentar o interesse de seus jogadores a ponto de contribuir para a conformação de público(s) efetivos de museus. Em especial, são estudadas as representações presentes no jogo digital *Animal Crossing New Horizons* e como essas podem influenciar seus jogadores em relação à maneira como enxergam e criam expectativas em torno dos museus. O trabalho é oriundo de pesquisa de dissertação de caráter exploratório, realizando um recorte sobre os resultados da investigação por meio da síntese de entrevistas semiestruturadas realizadas junto a três respondentes voluntários. Deste modo, num primeiro momento, o texto tece breves considerações sobre o ato de jogar na interação com representações de museu. Na sequência, apresenta a representação de museu e práticas museológicas presentes em *ACNH* e uma análise comparativa com princípios constantes da definição de museu do Conselho Internacional de Museus. Por último, apresenta resultados das entrevistas, com foco na relação de jogadores de *ACNH* com museus e seu desejo por visitar esses espaços.

**Palavras-chave:** jogos digitais; públicos de museus; imaginação museal.

**Abstract:** This work seeks to explore how museum representations and their practices present in digital games are capable of raising awareness and fostering the interest of their players to the point of contributing to the creation of effective museum audiences. In particular, the representations present in the digital game *Animal Crossing New Horizons* are studied and how they can influence its players in relation to the way they see and create expectations around museums. The work comes from exploratory dissertation research, analyzing the results of the investigation through the synthesis of semi-structured interviews carried out with three volunteer respondents. Thus, at first, the text makes brief considerations about the act of playing in interaction with museum representations. Next, it presents the representation of the museum and museological practices present in *ACNH* and a comparative analysis with principles contained in the definition of museum by

the International Council of Museums. Finally, it presents results from the interviews, focusing on the relationship between ACNH players and museums and their desire to visit these spaces.

**Keywords:** digital games; publics of museums; museum imagination.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é oriundo da dissertação intitulada “Museum Ludens: o jogo digital como ponte entre o (não)público e o museu”, defendida no Programa de Pós Graduação em Museologia e Patrimônio. A pesquisa teve como objetivo geral identificar as representações relacionadas a museu e imaginação museal presentes no jogo digital *Animal Crossing New Horizons - ACNH*, a fim de analisar seu potencial de difusão cultural junto a jogadores de jogos digitais, entendendo-os como um público potencial de museus. A investigação partiu da questão: até que ponto e de que maneira as representações lúdicas de museu e de suas práticas presentes no jogo *ACNH* são capazes de sensibilizar e fomentar o interesse de seus jogadores por museus e patrimônios, conformando públicos potenciais ou consolidando públicos efetivos de museus?

Neste trabalho, faz-se um recorte sobre os resultados da pesquisa de dissertação, buscando-se explorar as relações entre jogadores de *ACNH* e os museus, por meio da síntese de entrevistas semiestruturadas realizadas junto a três respondentes voluntários. Deste modo, o texto estrutura-se num primeiro momento, a partir de breves reflexões sobre o ato de jogar na interação com representações de museu. Na sequência, apresenta a representação de museu e práticas museológicas presentes em *ACNH* e uma análise comparativa com princípios constantes da definição de museu do Conselho Internacional de Museus – ICOM que prevaleceu oficialmente até 2022, portanto até dois anos após o lançamento do jogo. Por último, apresenta-se uma síntese das entrevistas desenvolvidas na pesquisa de dissertação, com foco na relação de jogadores de *ACNH* com museus e seu desejo por visitar esses espaços.

## 2 SITUANDO OS COMANDOS DE JOGO

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. Assim, sugere que a cultura seja

compreendida a partir de seu 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 o 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.

Roger Caillois (2017) complementa a pesquisa de Huizinga e ressalta que o jogo, mesmo que contenha aspectos da vida cotidiana, deva ser percebido como algo fictício. Neste enquadramento, é possível verificar que os jogos que de algum modo representam museus (seja como cenário, enredo ou outra dimensão) e suas práticas (tais como pesquisa, coleta, documentação, exposição, etc.) apresentam tanto aspectos relacionáveis à “vida real”, quanto poetizados, sendo esta poetização baseada em representações e expectativas de museu existentes no imaginário das populações e, em especial, no de produtores e desenvolvedores dos jogos e em seus consumidores/jogadores. Isto nos remete ao conceito de imaginação museal, o qual é definido por Chagas (2009) como: “[...] conjunto de pensamentos e práticas que determinados atores sociais desenvolvem sobre os museus e a museologia”, não referindo-se apenas aos profissionais de museus e patrimônios, mas a 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).

Analisando a representação de museus em jogos digitais, pode-se citar a pesquisa de Sakellariou e Papaioannou (2023) intitulada *Museum's Representations in Popular Videogames (MRPV)*, a qual observa quatro aspectos em sua amostragem: o local, a instituição/arquitetura, as exposições (quanto à natureza e o estado de conservação dos patrimônios) e os visitantes. A pesquisa dos autores estabelece recorte sobre jogos de ficção científica (o que não é o caso de ACNH), reconhecendo-os como importantes elementos de previsão acerca do papel dos museus no futuro, visto que este gênero de mídia é um dos meios mais populares de representar como o futuro é vislumbrado. No entanto, destaca-se

que, independentemente do gênero de jogo, a ideia de museu que dá base às representações constantes está atrelada à imaginação museal dos desenvolvedores e consumidores e suas visões de mundo e expectativas em relação à forma e ao papel dos museus na sociedade.

A pesquisa de Sakellariou e Papaioannou (2023) revela, ainda, certas similaridades entre os museus representados nos jogos ora analisados pelos autores, dentre elas a: possibilidade de tornarem-se abrigos, pontos de partida para novos conflitos ou espaços onde novas informações são adicionadas na narrativa do jogo. Entende-se, portanto, que os desenvolvedores tendem a representar o museu nos jogos não somente como uma instituição que preserva um acervo com algum nível de valor, mas também como um espaço importante para a narrativa e a jogabilidade. No quadro 1, são sistematizados aspectos verificados por Sakellariou e Papaioannou (2023) em sua pesquisa e a maneira como esses mesmos aspectos são identificados em ACNH.

**Quadro 1** –Aspectos de museus presentes em jogos de ficção científica, conforme observador por Sakellariou e Papaioannou (2023), e em ACNH

Aspecto	Características presentes nos jogos de Ficção Científica, de acordo com Sakellariou e Papaioannou (2023)	Características presentes em ACNH
Local	Na maior parte das vezes, o museu tem uma localização central nas cidades	O jogo se passa numa ilha não muito extensa. Deste modo, tudo é relativamente próximo. O museu, no entanto, tem espaço central na narrativa do jogo.
Instituição/ Arquitetura	Remete ao estilo neoclássico, por vezes variando ou misturando elementos do Barroco, do Gótico, da <i>Art Déco</i> e da <i>Art Nouveau</i> .	Remete ao estilo neoclássico
Exposição	Adoção de modelo comunicacional centrado na valorização do objeto-acervo e na interação contemplativa dos visitantes.	Adoção de modelo comunicacional centrado na valorização do objeto-acervo e na interação contemplativa dos visitantes
Público	Nem sempre existente. Ao existir, nem sempre é público efetivo do museu, mas alguém que pode estar ali para se abrigar, transmitir uma mensagem/missão para o jogador ou ser um inimigo a ser enfrentado.	Os outros personagens da ilha visitam o museu, observando as peças em contemplação silenciosa, expressando opiniões sobre as obras apenas quando o personagem jogável interage com eles.

Verifica-se que, na maior parte das vezes, os jogos pesquisados não oferecem informações em legendas, ou, quando o fazem, são limitadas, tal como frequentemente acontece em museus que adotam o modelo intramuseal, o qual, segundo Roque (2010) verifica-se quando “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”. Nele, como descrito por Roque (2010, p. 55), “o objeto possui uma retórica suficiente para que seja globalmente apreendido e interpretado”, ou seja, presume-se que o acervo seja capaz de falar ao visitante, sem necessidade de outras ferramentas de suporte para interpretação e leitura. Com foco no efeito desse modelo comunicacional nos jogos, destaca-se que os jogadores perdem oportunidade de ter acesso a informações que os conectem com outras habilidades, universos e linguagens.

A partir da análise de Sakellariou e Papaioannou (2023), é possível observar que na maioria dos jogos estudados “[...] os museus têm a expectativa de continuar servindo de acordo com a sua necessidade, atuando como um elo entre o passado e suas interpretações” (tradução das autoras) sendo também a representação de um elo entre o antes e o depois de um grande acontecimento histórico na sociedade, como, por exemplo, um apocalipse, e como esta sociedade se organizava anteriormente. E, em parte de sua ressignificação, permanece o senso de proteção e preservação, agora também relacionado à segurança e sobrevivência dos personagens do jogo.

Despertar para algo ou aprofundar o que os jogos nos suscitam, assim como acontece a partir de uma visita a museus, dependerá das motivações pessoais de cada indivíduo. No que tange a este debate no cenário dos museus, Falk, Dierking e Addams (2006) situam o chamado Modelo de aprendizado por livre escolha (*free-choice learning*), caracterizado pela existência de motivações intrínsecas e extrínsecas para o desenvolvimento do aprendizado. A motivação intrínseca é refletida a partir da curiosidade, para além do lúdico. Pode ser definida como a vontade de entender mais sobre um determinado assunto, compreender e solucionar problemas, focando na sensação de realização que advém da conclusão de tarefas e objetivos alcançados (Falk; Dierking; Addams, 2006, p. 324). Essa motivação pode ser observada naqueles que, por exemplo, movidos pela curiosidade do que se apresenta no museu de ACNH, buscam informações

diversas para entender melhor os itens de acervo ou as práticas museológicas referenciados no jogo, ampliando 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, Dierking e Addams relacionam diretamente ao aprendizado por livre escolha: “[...] as pessoas desenvolvem porque elas querem, mais do que precisam” (Falk; Dierking; Addams, 2006, p. 324).

Esta relação entre o jogo-jogador e o aprendizado pode ser associada concomitantemente ao que Salen e Zimmerman (2012) chamam de Interação Lúdica Significativa - ILS (no original, *Meaningful Play*). Tal interação deverá variar conforme o contexto em que se dá, e as escolhas dela decorrentes. De acordo com os autores, 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, 2012a, p. 49-50). Esta definição pode ser relacionada à tese de Huizinga (2017) de que o jogador sempre sairá 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”, focando na experiência emocional e psicológica dos jogadores ao jogar”, interação que também ressalta o impacto do ato de jogar com a apreensão de saberes e as relações construídas entre os indivíduos e as informações fornecidas.

### **3 O MUSEU E AS PRÁTICAS REPRESENTADOS EM ACNH**

*ACNH* é um jogo digital para o console Nintendo Switch, lançado mundialmente em 2020. Por ser um jogo de simulação, apresenta muitos símbolos e atividades que remetem à “vida real”, tais como uso de dinheiro, compras em 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.

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 esse trabalho 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 (como *ukiyo-e*<sup>1</sup> japoneses ou os Guerreiros de Xian da china, em terracota), vestígios arqueológicos e paleontológicos (como, por exemplo, fósseis de dinossauros), além de coleções vivas (borboletas e insetos de diversas faunas e animais marinhos de água doce e salgada). Outro aspecto marcante do jogo e que nos interessa particularmente é a referência a diversos profissionais, 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 social do que seja um museu; etc.

Dentre as atividades a serem desenvolvidas pelo jogador estão a aquisição de acervo, a qual deve ser feita, de acordo com a narrativa do jogo, por meio de: a) escavação, a fim de levantar fósseis; b) natação e pesca, para garantir uma diversidade de criaturas marinhas de água doce e salgada ; c) caça com rede, para conseguir insetos diversos; d) compra, meio de adquirir obras de arte. Verifica-se que os procedimentos de aquisição, sobretudo de coleta, recebem um tratamento lúdico que simplifica bastante processos técnicos, numa abordagem que pende à preocupação lúdica.

---

<sup>1</sup> As “imagens do mundo flutuante” (tradução da palavra) é um estilo de gravura semelhante à xilogravura, com temas sérios, escapistas, representações do belo ou representando sua mitologia, muito comum nos séculos XVII e XX. Um dos *Ukiyo-e* mais famosos é a “Grande Onda de Kanagawa” de Katsushika Hokusai, com representação presente em *ACNH*.

Após a aquisição do acervo, o passo seguinte do jogador é doar ao museu. Caso ainda não haja acervo semelhante na instituição, o personagem – uma coruja - que representa o curador e diretor do museu, após proceder à análise, aceita a doação e fornece algumas informações sobre a peça. Verifica-se que, nesta relação, o personagem-curador posiciona-se hierarquicamente superior ao jogador, como grande detentor absoluto de conhecimentos, reforçando a ideia de uma curadoria autocrática (Cury, 2006), fundada sobre decisões centralizadas na figura de um curador inquestionável, o qual, de maneira supostamente altruísta compartilharia seu saber para um público passivo e passível de ser preenchido.

Em seguida, o acervo aparece “como mágica”, sem qualquer elaboração técnica-expositiva conceitual, no lugar a ele destinado na exposição. Excluindo-se o acervo de arte, todos os demais apresentam legendas que não fornecem informações para além da categoria técnico-científica do acervo e de quem o teria doado, sendo a exposição majoritariamente orientada à apreciação contemplativa e introspectiva, tal qual acontece nos modelos de comunicação incommunicante e intramuseal (Roque, 2010). Outras informações somente poderão ser acessadas mediante interação com o personagem-curador, grande conhecedor sobre todas as peças. Na galeria de artes, apesar de repetir-se o modelo intramuseal quanto à visita, algumas informações são obtidas ao clicar nas legendas, fornecendo ao jogador nome da obra, do artista, ano, local de origem e um pequeno resumo sobre sua história.

Verifica-se que, de certa maneira, o museu de ACNH alinha-se com a perspectiva de museu que por muitos anos prevaleceu no Conselho Internacional de Museus- ICOM, órgão ligado a UNESCO, majoritariamente dirigido por ideais europeus. Votada em 2007, a definição permaneceu como referência até 2022, quando foi substituída por outra, construída a partir de processo participativo que envolveu diferentes pessoas e instituições de todo o mundo. Importante destacar que, como o jogo ACNH foi lançado em 2020, é a definição de 2007 que nos serve de referência:

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 (ICOM, 2007).

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXIV ENANCIB**  
**Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

Pode-se perceber que parte significativa dos aspectos da definição está presente nas dinâmicas de jogo de ACNH, apresentando-se de modo poetizado e fictício (Caillois, 2017). Cotejando a definição de museu do ICOM de 2007 e as dinâmicas do jogo, é possível vislumbrar o seguinte quadro:

**Quadro 2 – Relação entre a definição de museu do ICOM e a representação em ACNH**

<b>Definido pelo ICOM</b>	<b>Apresentado em ACNH</b>
Instituição permanente	O museu em ACNH é permanente após a sua criação, não sendo possível excluí-lo.
Sem fins lucrativos	Não possui fins lucrativos e não cobra entrada para visitação.
A serviço da sociedade e de seu desenvolvimento	está a serviço da comunidade e, durante sua implementação e o crescimento do acervo, é ressaltada a sua importância para o desenvolvimento social da comunidade, sendo esta uma dinâmica central para a narrativa do jogo.
Aberto ao público	É aberto para visitação 24 horas por dia, tanto para o jogador quanto para os outros membros da comunidade e jogadores <i>online</i> que estejam visitando <sup>2</sup>
Adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial	A forma como esse processo é feito não condiz com o que um museu “real” faz, sendo a coleta feita por um “leigo” - personagem jogável - limitando principalmente a investigação e a comunicação ao reduzi-las à figura autocrática do diretor-curador do museu, além desses mesmos processos não serem aplicáveis a patrimônios imateriais, pois eles não se apresentam como possibilidades dentre os acervos disponíveis a serem doados e expostos.
Com fins de educação, estudo e deleite.	O foco é o deleite do jogador, embora também seja possível identificar um aspecto de educação presente no jogo. Destaca-se, entretanto, que as informações fornecidas pelo personagem-curador não influenciam a jogabilidade, podendo ser mais ou menos exploradas de acordo com o desejo e a motivação de cada jogador.

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2024).

<sup>2</sup> A ilha e, logo, o museu, pode ser visitada por outros jogadores. Para tanto, é necessária a assinatura de plano e uso da internet, e a troca de códigos entre os diferentes jogadores. O personagem do outro jogador chega de avião quando o aeroporto da ilha está aberto e pode interagir com a maior parte da ilha, com os personagens e lojas, incluindo visitar o museu, porém não pode doar acervos para outro senão seu próprio museu.

A dissertação que deu origem a este trabalho descreveu as atividades, os personagens e as dinâmicas de ACNH. Neste trabalho, em razão do número limitado de páginas e do recorte que se pretende, isto não será possível. Deste modo, é conveniente destacar que a partir da análise da representação de museu e das práticas museológicas em ACNH, foi construído um roteiro de perguntas para entrevista semi-estruturada para ser aplicada, de acordo com as delimitações previamente decididas, apresentada na seção seguinte.

#### **4 O IMPACTO DO ATO DE JOGAR EM JOGADORES DE ACNH**

Para tentar entender se e como o jogo digital ACNH é capaz de fomentar a difusão cultural e influenciar na conformação de novos públicos de museu, recorreu-se à entrevista semi-estruturada junto a seus jogadores. 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.

Por se tratar de uma entrevista semi-estruturada, 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 junto a participantes do referido grupo de Facebook que se dispuseram a colaborar voluntariamente da pesquisa. Pensando em explorar as percepções de brasileiros quanto ao museu de ACNH e suas relações com museus brasileiros locais, o pedido de entrevista foi feito por uma das autoras desse artigo, por meio de uma publicação no referido 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, a qual foi gravada, e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE. O número de participantes das entrevistas justificou-se pela opção de compreender qualitativamente a relação entre os jogadores e o jogo citado.

Para a entrevista, não foram consideradas relevantes informações como gênero, pronomes, a exatidão de informações pessoais como idade, cargo e instituição 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 a capacidade do jogo fomentar visitas a museus. Para manter 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.

Embora a seleção de entrevistados não apresentasse critérios prévios, os três respondentes escolhidos apresentaram-se na faixa de 30 a 40 anos, tendo algum tipo de ocupação e usando o videogame como forma de lazer. Todos de alguma forma tiveram seu primeiro contato com jogos digitais ainda na infância, mantendo o interesse até os dias atuais. Cada jogador entrevistado indicou uma galeria e uma peça de acervo do museu de *ACNH* que mais gostou, relacionando-os ou não a museus “da vida real”. Foram citadas três das quatro galerias como o espaço expositivo favorito e com o acervo que mais gostam, sendo elas: a de artes, a de fósseis e a de insetos. A quarta galeria do jogo, que não apareceu como a de maior interesse dos entrevistados foi a de animais marinhos.

Quando questionados se o museu apresentado em *ACNH* os lembrava alguma instituição da “vida real”, todos citaram instituições com fachadas neoclássicas, como por exemplo o Museu do Ipiranga, os museus norte-americanos de história natural e até a Universidade Federal do Paraná. Quanto ao interior do edifício e se ele lembrava museus já visitados, cada entrevistado citou um aspecto diferente: a transição entre os espaços expositivos - que por serem de circuito livre ou sugerido passam para o entrevistado a sensação de falta de narrativa -; as legendas das obras, que pouco ou nada oferecem de informações - reforçando o modelo intramuseal apresentado por Roque (2010); e o estado de conservação representado em comparação aos museus brasileiros, associado o bom estado do museu de *ACNH* a museus estrangeiros, pois os museus nacionais que o entrevistado visitou deixaram a desejar neste quesito.

A partir desta última resposta, é possível identificar subjacentes duas percepções, não necessariamente excludentes entre si: a) o descaso com o patrimônio histórico-cultural brasileiro, assim como com os museus; b) comparação entre museus estrangeiros e nacionais, tendo como referencial um ideal de cultura que não é o nacional. Os

entrevistados percebem a poetização das práticas museológicas, mesmo que não saibam exatamente quais são. Entendem que esta parte do jogo foi feita a partir da imaginação dos desenvolvedores - mesmo que estes tenham pesquisado sobre o assunto - como um meio e uma solução para a jogabilidade. Tal percepção vai ao encontro da tese defendida por Caillois (2017) de que os jogos devem ser perceptivelmente fictícios.

Quanto ao interesse em visitar museus - principalmente os nacionais, seja primeira vez ou nova visita -após ter contato com *ACNH*, as respostas foram variadas, embora os respondentes tenham tendido a responder o questionamento a partir de experiências anteriores de visita. O Jogador B, por exemplo, disse fazer questão de visitar museus brasileiros durante viagens, mesmo antes do contato com o jogo, desenvolvendo o desejo de visitar museus após o contato com o jogo. O Jogador C manifestou desejo de ver uma obra específica, exposta em museu estrangeiro, e não possui tanto interesse nos museus brasileiros, ressaltando em sua fala a frase que determinadas instituições “nem parecem museus”, pois muito relaciona o museu ao modelo eurocêntrico. Já o Jogador A demonstrou pouco desejo em visitar museus brasileiros e o anterior ao contato com o jogo de visitar museus internacionais.

Durante as entrevistas, considerando o universo bastante limitado de apenas 3 respondentes, foi possível perceber a influência do jogo digital e o quanto ela pode conformar público(s) efetivos de museus dependendo e variando de acordo com os gostos e experiências pessoais, sendo uma relação individualizada. Verificou-se, ainda, que a representação de acervos da “vida real” pode, a princípio, gerar algum interesse em visitar museus. Identificou-se, no entanto, que este interesse concentra-se em instituições específicas - apenas aqueles que possuem as obras representadas -, não fomentando o interesse em instituições locais, visto que os entrevistados demonstraram ter como parâmetro de museu a imagem do modelo eurocêntrico.

Algumas das respostas dos entrevistados convergiram em relação a críticas aos museus, principalmente os brasileiros, quanto à comunicação nas exposições, em especial à forma como os museus se relacionam com seu(s) público(s). Em geral, foram críticas às legendas e suas (poucas) informações, ou aos textos longos e com linguagem hermética, que, ao mesmo tempo que objetivam situar o visitante quanto à exposição, segundo os entrevistados, não acompanham a linguagem atual, podendo se tornar desinteressantes para grande parte do público ou servindo apenas para aqueles que já possuem algum

conhecimento prévio, tal como apontado por Bourdieu e Darbel (2003), dificultando a criação de conexões e pontes entre o museu e o que está exposto e o visitante.

Analisando as entrevistas, é possível perceber o distanciamento das representações de museu e de suas práticas apresentadas nos jogos e aquelas que vem sendo mobilizadas nos debates contemporâneos da Museologia, sobretudo brasileira e latino-americana. O reforço do cânone iluminista eurocêntrico junto aos públicos de diferentes partes do mundo, de certo modo, acaba por nutrir a desvalorização dos nossos museus, patrimônios e culturas. Neste ponto, é importante destacar que os três entrevistados mostraram desejo em visitar museus estrangeiros, enquanto o Jogador C não demonstrou o mesmo interesse em relação aos museus nacionais, o que salienta a diferença de como os museus também são percebidos de acordo com a sua localidade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Sakellariou e Papaioannou (2023), a presença de museus em jogos digitais costuma indicar a necessidade do jogador interagir com tal instituição, sendo um elemento importante para o jogo. No caso de *ACNH*, para além da visitação e do possível uso da instituição como abrigo, a implementação do museu na ilha é elemento fundamental ao jogo, instituindo-se fundamentalmente com a doação de acervo, a partir de procedimentos variados. Neste ponto, vale mencionar que as entrevistas realizadas indicaram o desenvolvimento de algum tipo de interesse dos jogadores em relação aos objetos doados, assim como por algumas atividades necessárias para finalização do jogo.

Verifica-se, contudo, que a forma como o museu de *ACNH* se apresenta a seus jogadores contempla estilo arquitetônico (neoclássico e variações), acervo (vinculado a museus de história natural e de belas artes, além de objetos antigos saqueados durante processos de colonização) e modelo comunicacional (incomunicante ou intramuseal) bastante característicos de uma manifestação de museu específica. Assim, é válido reiterar e complementar questionamento mobilizador da pesquisa: até que ponto e de que maneira as representações lúdicas de museu e de suas práticas presentes no jogo *ACNH* são capazes de sensibilizar e fomentar o interesse de seus jogadores por museus e patrimônios, conformando públicos potenciais ou consolidando públicos efetivos de museus? E, até que ponto tal sensibilização e fomento de interesse contemplam a diversidade museal latino-

americana e contemporânea, conformando públicos efetivos para museus nacionais e interessados na valorização de patrimônios nacionais?

## REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo: EDUSP, 2003.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

CHAGAS, Mário de Souza. **A imaginação museal**: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. 1. ed. Rio de Janeiro: MinC/IBRAM, 2009. ISBN 978-85-63078-0118.

CURY, Marília Xavier. **Exposição** – concepção, montagem e avaliação. São Paulo: Annablume, 2005.

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**. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Changing values in the art museum**: rethinking communication and learning. International Journal of Heritage Studies, Reino Unido, v. 6, n. 1, 2000.

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

ROQUE, Maria Isabel Rocha. Comunicação no museu. In: BENCHETRIT, Sarah; ZAMORANO, Rafael Bezerra; MAGALHÃES, Aline Montenegro. **Museu e comunicação**: exposição como objeto de estudo. 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. v. 1.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. 1ª. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2012. v. 4.