

Sugestão de Leitura e de Contextualização do Jogo no Património e na Museologia – Exposição sobre Jogos Tradicionais realizada no Museu Nacional do Desporto em fevereiro 2015

Para contextualizar o *Jogo* no Património, na Museologia, e na «História da Educação Física e Desporto», além dos autores referidos na Exposição realizada no Museu Nacional do Desporto em Fevereiro de 2015 (concretamente: Luís F.M. Drummond, José Pires Veiga, Mário Cameira Serra, Jorge Crespo, Alexandre Pita Soares, António Cabral, José M. Noronha Feio, Carlos Neto, Olga Vasconcelos, João Amado, Ana F. Piedade Lavado, Constança Lago Brás, Ana Rosa Jaqueira, Beatriz O. Pereira, Maria da Graça Guedes, Alberto Nídio Silva, Isabel C. Condessa), torna-se necessário considerar: - Os estudos sobre Jogos na Antropologia, Arqueologia, Etnografia, História e Matemática; os estudos sobre *Play* na Etologia; o processo de aparecimento dos primeiros espaços públicos de jogo nos contextos urbanos industrializados, por exemplo nos EUA, os *sandgardens* em Boston (1886), em New York a partir de 1889, ou em Chicago em 1903 o “South Park Playgrounds”; Edward Hartwell (1890); Karl Groos (1898); Stewart Cullin (1907); Paul C. Phillips (1912); Henry S. Curtis (1915); Joseph Lee (1917); Luther H. Gulick (1920); Clark Hetherington (1925); Alexander Lesser (1933); J. Huizinga (1938); J. Von Neumann (1944); L. Wittgenstein (1953); R. Callois (1958); em 1968 é fundado o “Margaret Woodbury Strong Museum of Fascination” que dará origem, em 2010, ao atual “The Strong: National Museum of Play” (Rochester, New York); C. Geertz (1972); Brian Sutton-Smith (1972); Albert Ellis (1973); Association for the Anthropological Study of Play [Alyce Cheska, Edward Norbeck, Michael Salter, Allan Tindall] (1974); a revista “Play & Culture” e o “Journal of Play Theory & Research” (1974); E. Wilson (1975); G. Bateson (1979); C. Pociello (1981); “Musée Suisse du Jeu” (1987, Château de La Tour-de-Peilz); G. Vigarello (1988); R. Schechner (1988); V. Turner (1988); a revista “Play & Culture Studies” (1998); R. Renson (1988); “American Journal of Play” (2008); e muitos outros contributos (Katie Salen, Eric Zimmerman, Greg Costikyan, Clark C. Abt, Elliot Avedon, Dorothy Justus Sluss, Olga Jarrett, Joe L. Frost, Thomas S. Henricks, David Kushner Peggy O’Neill-Wagner, Sue Dockett, Alice Meckley James E. Johnson, Pei-Yu Chang, Sanomi Taylor, Francis Wardle, Deborah W. Tegano, James D. Moran III, Pamela Burnley, Laurelle Phillips James Christie, Doris Bergen, Margie I. Mayfield, Robyn Holmes, Melanie S. MacNeil, Cindy Dell Clark, Adam Eichenbaum, C. Shawn Green, Daphné Bavelier, Sergio M. Pellis, Phillip Prager, Margaret Boden, Mark W. Moffett, Hilary Levey Friedman, Bernard De Koven, Pat Broadhead, Andy Burt, Shelly McKenzie, Graeme Kirkpatrick).

Em Portugal, torna-se necessário considerar vários autores, de Pedro Aloy (Elói), “Recreios Collegiaes” (1882) a Sílvio Lima que, no mesmo ano da obra de J. Huizinga, escreveu “Desporto, Jôgo e Arte” (1938). Em outubro de 1976, Jorge Crespo funda e dirige a revista “Ludens: revista trimestral do Instituto Superior de Educação Física de Lisboa”. Nos anos de 1980 surge o projeto “Museu de Antropologia e História das Actividades Corporais” e “Museu do Jogo” na atual Faculdade de Motricidade Humana (Universidade de Lisboa) por iniciativa de Jorge Crespo, José M. Noronha Feio, Carlos Neto, com a colaboração da antropóloga Maria Isabel Tristany. A ação de várias associações na preservação e divulgação dos “Jogos Tradicionais e Populares”, juntamente com a “Confederação Portuguesa das Coletividades de Cultura e Recreio”. No contexto do Museu Nacional do Desporto, a criação do “Jogo do Jogo: metodologia para a compreensão do Jogo” (2015), por Anne Stroobant e Pedro Manuel-Cardoso; e o contributo de Pedro Manuel-Cardoso em “O Jogo no Projeto de Ética Desportiva na Direção Regional de Educação do Algarve”, 1996; “Os Jogos Olímpicos da Antiguidade na génese do conceito moderno de Desporto”, 2003; “Antropologia do Desporto”, 2004; “Contextualização do Jogo no projeto do Museu Nacional do Desporto”, 2008. A influência da “Associação Ludus”, fundada em 27 de junho de 2006 por Ana Simões, José Carlos Quadrado, José Francisco Rodrigues, João Pedro Neto, Jorge Nuno Silva, Henrique Leitão, Luís Saraiva. O Projeto “História dos Jogos em Portugal” financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia no período 2008-2011, do qual resultaram as obras de

Fernanda Frazão (*“História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa do século XV até à Actualidade”*, 2010; *“Fontes para a História dos Jogos em Portugal”*, 2012); Lúcia Fernandes (*“Tabuleiros de Jogo Inscritos na Pedra”*, 2013). A ação da Editora “Apenas Livros” através de Fernanda Frazão. E considerar os contributos dados a partir do primeiro Seminário sobre “História dos Jogos em Portugal” organizado em 28 de setembro de 2012 pela Universidade de Lisboa e Universidade Nova de Lisboa [coord. Jorge Nuno Silva, Henrique Leitão, Samuel Gessner, Bernardo Mota], concretamente: Jorge Nuno Silva: *“O Livro de Jogos de Afonso X”*; Lúcia Fernandes: *“Tabuleiros de pedra: o estado da arte do projeto «História dos Jogos em Portugal»”*; Fernanda Frazão: *“Cartas de jogar em Portugal: ponto da situação”*; Júlia Anileiro: *“A paixão pelos jogos”*; João Pedro Neto: *“Sistemas de Jogos”*; Salete da Ponte: *“O lúdico e a educação no Portugal romano”*; Paulo Morais: *“Torneio de Jogos Romanos de Tabuleiro”*; Doris Ferreira: *“Semáforo e dominós: diferentes relações com a matemática”*; Ana Maria Amaro: *“O jogo das «5 pedrinhas». Um jogo Oriental?”*; Antónia Conde: *“Património, quotidiano e cultura material: os jogos na corte de D. João V”*; José Conde: *“Os jogos de tabuleiro na região de Évora: o jogo do Moinho e o jogo do Algarve”*; Carlos P. dos Santos: *“Um tema matemático antigo, mas moderno: o nascimento de uma Linguagem”*; Carlota Dias: *“Os Jogos Matemáticos e a Cegueira”*; António Ribeiro: *“O baralho ordenado no ilusionismo (Gaspar Cardoso de Sequeira, 1612)”*. Recentemente a antropóloga Mónica Ferreira terminou um importante trabalho de investigação e recolha de sessenta e dois jogos tradicionais do Planalto Mirandês.

Atualmente vários estudos dedicam-se aos «jogos de computadores e em ambiente virtual», «jogos robóticos», e jogos entre personagens das “Segundas Vidas”, cuja metodologia de investigação considera o contributo da designada “Netnography” [Robert V. Kozinets (2010). *“Netnography: doing ethnographic research online”*. Sage: Los Angeles/ London/ New Delhi/ Singapore/ Washington DC].

Pedro Manuel-Cardoso