

## Brincar na velhice - um ócio lúdico e valioso\*

*Playing in old age - a playful and valuable leisure*

*Jugar en la vejez: un ocio lúdico y valioso*

Ana Lúcia Nakamura  
Hermes Renato Hildebrand

**RESUMO:** Brincar aos 60 anos, ter um ócio, e jogar usando a tecnologia? Quem passa dos 60 anos e utiliza os jogos digitais e não digitais certamente superou, e ainda supera, muitos preconceitos, e abre-se para inúmeras realidades, possibilidades e aprendizagens lúdicas. Objetiva este estudo compreender os significados e a importância do lúdico na, e para a, velhice, especialmente o ócio lúdico. Para tanto, os principais temas abordados e respectivas referências são: envelhecimento (Beauvoir, 1970/1990); ócio e seus diversos tipos, e em especial o ócio valioso (Cabeza), como complemento para o envelhecimento ativo, o que pode torná-lo satisfatório; os jogos (Gallo, 2007); o sentido do lúdico para os idosos provendo subsídios para a compreensão do lúdico e de seus benefícios, sob o ponto de vista dos idosos (Matos, 2006). Numa observação-participante pela própria autora, a pesquisa tem como referência as atividades com jogos digitais e não digitais, de 2015 a 2019, totalizando 1104 horas, duas horas semanais, a 65 idosos, atendidos em três centros-dia para idosos em São Paulo (SP), nos bairros Bom Retiro, Saúde e Guaianases. Atividades com os jogos nos centros-dia, que se afirmam como oportunidades de descoberta de um ócio lúdico e muito valioso às pessoas idosas.

**Palavras-chave:** Ócio valioso; Lúdico; Jogos digitais e não digitais; Brincar na velhice.

**ABSTRACT:** *Play at 60, have leisure, and play using technology? Those over 60 and using digital and non-digital games have certainly overcome, and still overcome, many prejudices, and are open to countless realities, possibilities and playful learning. This study aims to understand the meanings and the importance of playfulness in, and for, old age, especially playful leisure. For this, the main topics covered and their references are: aging (Beauvoir); leisure (Cabeza), the various types of leisure and in particular valuable leisure, as a complement to active aging that can make it satisfactory; the games (Gallo); the sense of playfulness for the elderly, providing subsidies for the understanding of playfulness and its benefits, from the point of view of the elderly (Matos, 2006). In a participant observation by the author herself, the research has as reference the activities with digital and non-digital games, 2015-2019, 1104 hours, 2 hours a week, to 65 elderly people, attended in three day centers for the elderly in Sao Paulo, SP, in the Bom Retiro, Saúde and Guaianases neighborhoods. Activities with games in day centers, which are stated as opportunities to discover a playful and very valuable leisure for the elderly.*

**Keywords:** *Valuable leisure; Ludic; Digital and non-digital games; Playing in old age.*

**RESUMEN:** *¿Juega a los 60, tiene tiempo libre y juega con la tecnología? Los mayores de 60 años que utilizan juegos digitales y no digitales ciertamente han superado, y aún superan, muchos prejuicios y están abiertos a innumerables realidades, posibilidades y aprendizaje lúdico. Este estudio tiene como objetivo comprender los significados y la importancia de la alegría en y para la vejez, especialmente el ocio lúdico. Para ello, los principales temas tratados y sus referencias son: envejecimiento (Beauvoir); el ocio (Cabeza), los diversos tipos de ocio y en particular el ocio valioso, como complemento del envejecimiento activo que lo puede hacer satisfactorio; los juegos (Gallo); el sentido de la alegría para los mayores, proporcionando subsidios para la comprensión de la alegría y sus beneficios, desde el punto de vista de los mayores (Matos, 2006). En una observación participante de la propia autora, la investigación tiene como referencia las actividades con juegos digitales y no digitales, 2015-2019, totalizando 1104 horas, dos horas a la semana, a 65 ancianos, atendidos en 3 centros de día para ancianos en Sao. Paulo, SP, en los barrios Bom Retiro, Saúde y Guaianases. Actividades con juegos en los centros de día, que se plantean como oportunidades para descubrir un ocio lúdico y muy valioso para las personas mayores.*

**Palabras clave:** *Ocio valioso; Lúdico; Juegos digitales y no digitales; Jugando en la vejez.*

## Introdução

Brincar aos 60 anos, ter um ócio, e jogar usando a tecnologia? Quem passa dos 60 anos e utiliza os jogos digitais certamente superou, e ainda supera, muitos preconceitos, e abre-se para inúmeras realidades, possibilidades e aprendizagens lúdicas. E quem nunca ouviu dizer que o velho virou criança, principalmente ao resolver que pode se divertir? Estas são ideias comuns (Serra, 2010) para algumas pessoas, mas, neste estudo, inexistem a concordância com tais preconceitos, seja em relação à idade, ao brincar na velhice, ou ao ócio.

O objetivo deste artigo é compreender os significados e a importância do lúdico na velhice, e para a velhice, e especialmente do ócio lúdico. Para tanto, os principais temas abordados e suas referências são: o processo de envelhecimento, por meio dos estudos da filósofa Simone de Beauvoir, e o tema ócio, pelo olhar do pesquisador Manuel Cuenca Cabeza, que versa sobre diversos tipos de ócio e, em especial, o que ele nomeia como o ócio valioso, propondo-o como complemento para o envelhecimento ativo, para torná-lo satisfatório; no tema jogos, são referenciadas as ideias do professor Sérgio Nesteriuk Gallo. Da junção dos temas, resultou a dissertação de mestrado (Nakamura, 2015). O significado do lúdico para os idosos provê subsídios para a compreensão do lúdico e de seus benefícios, do ponto de vista dos idosos, segundo a enfermeira e mestra em Gerontologia, Neuza M. de Matos (2006).

O presente estudo é recorte de uma série de outros estudos apresentados em forma de artigos que compõem a tese de doutorado *Velhices em Jogo - práticas de jogos digitais e não digitais com idosos*, da autora 1, sob a orientação do autor 2.

Numa observação participante, a presente investigação tem como referência as atividades com jogos digitais e não digitais, mediadas pela própria autora, de 2015 a 2019, totalizando 1104 horas. As práticas aconteceram semanalmente por duas horas, para 65 idosos (divididos em 3 grupos, um em cada centro-dia), atendidos em três centros-dia para idosos de São Paulo (SP), nos bairros Bom Retiro, Saúde e Guaianases. Centros-dia para idosos (CDI), que são espaços de atendimento para idosos em vulnerabilidade social, e que exigem uma equipe multidisciplinar, em que se insere esta aluna-pesquisadora, para serviços de proteção social e cuidados pessoais às pessoas que ali frequentam. Serviços

que têm, dentre seus objetivos, o fortalecimento de vínculos, o incentivo à autonomia, o acolhimento e a inclusão social de pessoas idosas.

Este artigo inicia-se com considerações sobre o processo de envelhecimento em uma perspectiva gerontológico-social, avançando em seguida para o estudo do ócio e suas variações (ócio lúdico e valioso), sua importância e os efeitos de várias ordens especialmente no caso de idosos. Finalmente, apresentam-se as considerações sobre as atividades com os jogos em centros-dia, como oportunidades de descoberta de um ócio lúdico e valioso.

### **O Processo de Envelhecimento**

Semanalmente, ao chegar no centro-dia de Guaianases (SP), esta pesquisadora, ao cumprimentar uma das idosas, perguntando a como ela está se sentindo, a resposta é invariavelmente: *“Ah, eu estou mais velha do que ontem”*. É também esta idosa que diz com leveza: *“Dormir, comer e me divertir!”*, quando a própria responde, de pronto, aos convites para jogar.

Tal entendimento sobre o envelhecer, como um “processo natural e dinâmico” do “tempo de vida que avança” (Pomeranz, *et al.*, 2017), ainda não é um saber comum na sociedade. E, se não há uma compreensão adequada sobre os conceitos pertinentes ao envelhecimento, estes vão se concentrar no “declínio das habilidades na velhice, ou mesmo seu ‘apagamento’ [da velhice], na busca desenfreada pela eterna juventude (Gomes, Lodovici, & Fonseca, 2017, p. 5), atitudes que fortalecem o ato de negar a velhice e considerar velho sempre o outro, conforme as afirmações de Beauvoir (1970/1990): “(...) uma voz dentro de nós murmura absurdamente que aquilo não vai acontecer conosco; não será mais nossa pessoa quando acontecer. Antes que se abata sobre nós, a velhice é coisa que só concerne aos outros (...)”. A autora, porém, complementa:

“Paremos de trapacear; o sentido de nossa vida está em questão no futuro que nos espera; não sabemos quem somos, se ignorarmos quem seremos: aquele velho, aquela velha, reconhecemo-nos neles. Isso é necessário, se quisermos assumir em sua totalidade nossa condição humana (Beauvoir, 1970/1990, p. 12).

Beauvoir continua sua reflexão sugerindo a não aceitação das crenças que se impuseram em sua época, e que permanecem ainda até hoje: “Para começar, não aceitaremos mais com indiferença a infelicidade da idade avançada, mas sentiremos que é algo que nos diz respeito. Somos nós os interessados” (Beauvoir, 1970/1990, p. 12).

No livro *A Estética da Existência*, Tótorá discute aspectos como o que é possível fazer na velhice, o que a velhice pode nos oferecer, em vez de nos determos apenas sobre o que ela nos tira, numa abordagem sobre os ganhos de ser velho, que não pode se limitar à linguagem das perdas, nem sobre o estado de declínio que repetidamente é atribuído à última etapa da vida.

A velhice, na verdade, é uma etapa sem data inicial biológica, mas fixada por fatores socioeconômicos legais, tratando-se de uma etapa vital em que se evidenciam efeitos do tempo em um indivíduo, tal como o afirmam Côrte e Brandão (2018, p. 216): “A velhice pode ser considerada o período no qual as alterações biológicas se acentuam, mesmo tendo especificidades individuais”. A velhice, segundo Matos (2006, p. 31), “que entra numa etapa diferente das vividas previamente, possuindo, ainda, uma realidade própria e diferenciada das anteriores, mas não menos importante”.

Matos (2006) referira ainda sobre a ocorrência de uma gradual e lenta mudança da visão geral sobre a velhice, esta não sendo mais vista como exclusiva “etapa de perdas e incapacidades” (p. 30), mas com possibilidade de atenuação de alguns declínios, sendo possível chegar às idades mais avançadas com independência funcional, alto grau de estima e integração social.

Aliás, a esperança de vida dos brasileiros passou de 72,2 anos para os homens e 79,4 anos para as mulheres (no quinquênio 2015-2020); assim, para além da média em 2015 havia 431 mil idosos com 90 e mais anos, com projeção para chegar a 10,8 milhões em 2100, segundo apontam as pesquisas do IBGE (2017) indicadas nos trabalhos de Côrte, & Brandão (2018). As autoras ressaltam ainda que a longevidade humana não aumentou, e que não há pesquisas indicando que o ciclo de vida tenha ultrapassado os 125 anos:

O que se constata é o aumento da expectativa de vida, ou seja, o maior número de anos que se vive, chegando-se cada vez mais próximos ao

máximo de tempo de vida que a espécie humana consegue viver, que é de 120 a 125 anos (Côrte, & Brandão, 2018, p. 216).

A velhice é um processo gradual, relacionado à dimensão histórica, social e biográfica de cada um. E o modo como se envelhece está ligado não apenas à genética (que concorre para tal em 30%), mas principalmente aos hábitos de vida saudáveis (70%), que podem receber influência de programas educacionais de promoção da saúde (Souza, 2017). Dentro desta maior porcentagem, também há as interferências do ambiente em que se vive e do acesso às tecnologias (Zatz, 2018) e serviços.

A longevidade como experiência positiva envolve tomar medidas preventivas na tentativa de garantir “dignidade pessoal, capacidade de participação social e um envelhecimento autônomo e independente” (Souza, 2017, s/p.). Estas medidas têm relação com o chamado Envelhecimento Ativo, que a Organização Mundial da Saúde considera como “o processo de otimização das oportunidades de saúde, participação e segurança, com o objetivo de melhorar a qualidade de vida, à medida que as pessoas ficam mais velhas” (OMS, 2005, p. 13), sendo aplicado para indivíduos e grupos populacionais, e permite que:

(..) as pessoas percebam o seu potencial para o bem-estar físico, social e mental ao longo do curso da vida, e que essas pessoas participem da sociedade de acordo com suas necessidades, desejos e capacidades; ao mesmo tempo, propicia proteção, segurança e cuidados adequados, quando necessários (OMS, 2005, p. 13).

O envelhecimento ativo aplica-se tanto a indivíduos quanto a grupos populacionais. Permite que as pessoas percebam o seu potencial para o bem-estar físico, social e mental ao longo do curso da vida, e que essas pessoas participem da sociedade de acordo com suas necessidades, desejos e capacidades; ao mesmo tempo, propicia proteção, segurança e cuidados adequados, quando necessários.

## Envelhecimento Ativo

O documento elaborado pela OMS (2005) sobre o Envelhecimento Ativo baseia-se no conceito de atividade, atrelado a quatro pilares, que podem ocorrer simultaneamente, sendo estes:

- Saúde – compreendida como bem-estar biopsicossocial
- Participação social - cidadania, cultural, espiritual
- Segurança/Proteção
- Aprendizagem (formal ou informal) ao longo da vida.

Reflexões múltiplas sobre o Envelhecimento Ativo, em maio de 2017, realizadas pelo Núcleo de Estudo e Pesquisa do Envelhecimento (NEPE/PUC-SP) aconteceram durante o evento: *Velhices Exitosas* (Gomes, 2017), com os relatos de pessoas 60+, a partir dos relatos de idosos: *Roberto Lage* – diretor de teatro; *Marielza Silva Andrade* – participante e atuante de atividades sociais da Unidade Básica de Saúde Jardim Nakamura; *Maria Aparecida de Souza Santos* – universitária; *Maria Helena Villas Boas Concone* – antropóloga e professora dos Programas de Pós-Graduação em Gerontologia e Ciências Sociais da PUC-SP e *José Paulo Fonseca* – psicólogo. Nesse momento, sobre a questão da vida ativa, as reflexões postularam como não restrita às atividades físicas, ou ao trabalho, mas também como engajamento significativo na vida social, cultural, espiritual, familiar, voluntariado e às causas sociais. Esta visão aplica-se a todas as idades, seja a idosos independentes seja aos fragilizados, dependentes.

Entre a multiplicidade de assuntos discutidos sobre os pilares do Envelhecimento Ativo e sobre as barreiras para viver bem o envelhecimento, destacam-se, para o recorte desta pesquisa: o uso do tempo de uma forma útil, considerada por cada indivíduo; e o direito ao ócio.

O pesquisador da Universidade de Deusto (Espanha), Manuel Cuenca Cabeza (2018), acredita que o ócio é o grande ausente nas diretrizes do Envelhecimento Ativo. O estudioso acrescenta que um envelhecimento satisfatório refere a experiência de bem-estar, quando fazemos algo, de modo ativo, com sentido e significado, isto é, centrado na pessoa

que envelhece, em seus gostos, desejos e interesses (Cabeza, 2018), num tempo a ser considerado adequado, útil, para cada indivíduo. A esse respeito, mais algumas considerações, a seguir.

### **Envelhecimento satisfatório**

Cabeza (2018) coloca como objetivo do proposto envelhecimento satisfatório, facilitar o desenvolvimento do potencial de bem-estar físico, mental e social de uma pessoa idosa, a partir de suas experiências de ócio. E para tanto, as atividades realizadas durante toda a vida de uma pessoa, especialmente na velhice, devem estar em sintonia com suas necessidades, desejos e capacidades. O termo satisfatório refere-se ao bem-estar vivenciado ao se fazer algo com sentido e significado, isto é, considerando a satisfação, de fato, em todos os sentidos, o que impacta na melhora da qualidade de vida.

Nesse contexto, pode-se entender que as ideias do Envelhecimento Ativo, em seus pilares de saúde, participação social, segurança e proteção, e aprendizagem são válidos e têm seu valor ampliado ao acrescentar uma busca por práticas significativas para cada pessoa idosa.

Para o pesquisador, o envelhecimento satisfatório pode acontecer a partir das experiências de ócio, porque são centradas na pessoa que está envelhecendo, a partir do atendimento a seus gostos, desejos e interesses, conforme Cabeza (2018).

### **Os diferentes tipos de ócio**

No latim, *otium* está na palavra *negotium* como sinônimo de ocupação e negócio, que nega, então, o ócio. Segundo o professor mestre em Literatura Brasileira, Gabriel Perissé, o conceito original de ócio refere-se a uma ação positiva, a qual se dedica às ações relacionadas à essência de um indivíduo, como: pensar, ler, contemplar, viver amigáveis, praticar virtudes etc. (Perissé, 2007).

Não sem razão, o ócio vem sendo visto como um instrumento que impulsiona o desenvolvimento pessoal e social de uma pessoa, conforme o apresentam Monteagudo, Cuenca, Bayón e Kleiber (2013). Esses autores ratificam o que propusera Cuenca (1995):

“o ócio não é um tempo, mas sim uma experiência propiciada por um estado mental que me permite desfrutar de algo que os outros, talvez, não desfrutem como uma experiência pessoal. É uma área específica humana que faz com que nos sintamos livres, desprendidos e dispostos a atuar só pelo facto de que tal nos dá satisfação (p. 55).

Estar em ócio se traduz, a seus apreciadores, como momentos de liberdade e desprendimento, uma experiência essencialmente subjetiva. O ócio pressupõe doses de interesse, inquietação e espírito de curiosidade. Estes três fatores viabilizam a aprendizagem, como um educar e educar-se para o ócio (Monteagudo Cuenca, Bayón, & Kleiber (2013).

A atividade de ócio diferencia-se da experiência de ócio: na primeira é realizável um preenchimento de tempo de modo divertido, uma satisfação imediata sem que reste algo no final, mas na segunda há uma busca de querer, de superação e um desejo de continuar praticando-a no futuro (Cabeza, 2018).

A partir desses conceitos, seria, então, o jogo um ócio? Se o jogo acontecer pelo desejo de um indivíduo, com sensações de liberdade e desprendimento, pode ser uma atividade de ócio lúdico, e será uma real experiência de ócio lúdico se, neste caso, nascer um desejo de repetição da atividade, em que um indivíduo busca superar-se e aprimorar-se quando, então, não só o ócio lúdico estará revelado, mas também o ócio lúdico e valioso.

Em se pensando nos jogos, digitais ou não digitais, com idosos, pode-se verificar que um mesmo jogo pode ser, ou não, uma forma de ócio, dependendo da proposta e da preferência de quem vai jogar. Mediadores (profissionais, colegas, familiares) que exigem, forçadamente, a participação dos idosos desconhecem o significado de um jogo, e desperdiçam a oportunidade de descobertas das variações de um ócio, de habilidades e interações sociais que naturalmente surgiriam. A obrigação de jogar põe um fim imediato ao jogo, enquanto um convite de jogo aceito abre um vasto horizonte de possibilidades.

Nesse contexto, é visível a necessidade da educação para o ócio, especialmente aos cuidadores (formais ou informais), com o propósito de desfazer preconceitos sobre o direito ao ócio e sobre o conhecimento das potências desse instrumento.

## O ócio valioso e lúdico

O ócio valioso é capaz de qualificar a última etapa da vida, dando sentido às ocupações diárias, pois proporciona o acesso à realização de experiências satisfatórias positivas, que enriquecem e desenvolvem os que se propõem a esse tipo de prática. Ele também nos separa da realidade cotidiana e favorece, a uma pessoa, o distanciamento momentâneo de si mesma, trazendo-lhe mudanças. O distanciamento do que nos é cotidiano, rotineiro, trazido pelo jogo, leva-nos a nos preencher com vivências motivadoras, que nos faz mudar o olhar sobre o que nos rodeia, de forma diferente do que nos traria o simples ócio (Cabeza, 2018).

O autor explica que o ócio valioso acontece na junção de dois fatores: a autonomia pessoal e a integração harmônica de um indivíduo com o ambiente. E neste encontro são proporcionadas formas de pensar, de contemplar e de atuar no mundo (Cabeza, 2018).

Ao ócio lúdico, por sua vez, o estudioso liga-o ao jogo, à vivência de experiências lúdicas junto ao jogo, isto é, um modo de vivê-lo como diversão, e o importante: estendido às diferentes fases da vida, devendo fazer parte, pois, da existência de qualquer ser humano. O exercício do jogo proporcionando a um jogador sensações positivas, como emoção, alegria, satisfação, liberação e superação de problemas ou preocupações. Dois componentes, para o autor, estão intimamente relacionados aos jogos: a satisfação e a liberdade.

Em nos voltando para os centros-dia, pode-se ver que alguns idosos fazem dos jogos uma atividade lúdica e outros, experiências lúdicas. Em ambos os casos são percebidas as sensações positivas permitidas pelo jogo, e, em adição, atesta-se a contribuição social dos jogos: - a inclusão de indivíduos que antes não participavam desses jogos (pela não afinidade com a atividade ou por impossibilidades físicas, cognitivas, emocionais); - a reação de jogadores apáticos (a apatia como sintoma de quadros de demências); - ou que não podiam expressar-se verbalmente, mas com gestos ou expressões faciais que demonstram a compreensão do jogo e de seus papéis, marcando, assim, sua presença, tornando-se novamente visíveis, lembrando a todos que se pouco conversam, em tudo prestam atenção, e tão logo tenham condições, ou lhes sejam dadas as oportunidades de interação e comunicação, manifestam-se e apresentam-se com coerência.

## O ócio lúdico valioso em jogos de estratégia, jogos *alea* e tecnológicos

Os jogos de estratégia são benéficos para o envelhecimento satisfatório. Segundo Cabeza (2018), e ratificado na observação das práticas exercidas nos centros-dia para idosos, descritos neste estudo, os jogos de estratégia são significativos para os jogadores 60+, que se animam com a possibilidade de superação e de suas benéficas consequências, permitindo contribuições em outros aspectos da vida de um indivíduo, melhorando seu bem-estar e também

com o fomento das relações sociais, o desenvolvimento da perseverança ou o desfrute da sensação de libertação. Isso significa que, partindo dos benefícios emocionais comuns a todo o tipo de ócio valioso, a dimensão lúdica do ócio nos oferece a oportunidade de ter acesso a outros benefícios importantes para levar adiante uma vida com melhor qualidade (Cabeza, 2018, p. 19).

Para que esses benefícios aconteçam, ao jogar os jogos de estratégia nos centros-dia para idosos, são necessárias algumas adaptações nos jogos em regras, tempo, e ou peças, para que minimamente exista uma suposta igualdade:

Os jogos de estratégia repousam em uma suposta igualdade, da qual partem alguns antagonistas que se enfrentam em condições iguais e permitem que um seja vencedor. Exigem esforço, preparação pessoal, conhecimento e o desejo de ganhar. Colocam a ênfase nos jogadores, nas condições de perfeito equilíbrio (Cabeza, 2018).

Nos CDI, os grupos formados durante a atividade de jogos contam com diferentes idosos participando, com condições físicas e cognitivas variadas; assim, o facilitador do jogo, ou o profissional de cuidado, são peças-chave para o fluir do jogo e para que os benefícios esperados aconteçam nas partidas. Para isso, combinar novas regras (facilitadas) com os jogadores antes da partida, e esclarecer os motivos, é essencial. Formar duplas que se fortaleçam e equilibrem a partida é igualmente válido.

Um outro tipo de jogo, nomeado *alea*, pode ser produtivo e vantajoso, porque a vitória está relacionada ao acaso. Os jogos do tipo *alea* são jogos em que a decisão não depende do jogador exatamente, que apenas aguarda o decreto da sorte (Caillois, 2017).

Nas atividades de jogos dos CDI, a simplificação das regras também se realiza neste tipo de jogo, porque auxilia na experiência lúdica dos idosos e a torna valiosa, e porque a compreensão de comandos simples é possível para a maior parte dos jogadores com demências do CDI; para estes casos, se o objetivo é fortalecer ou criar vínculos, jogar com a sorte e com o azar constrói tempos de interação, muitos risos, diversão e autonomia.

Caillois (2017) avalia que, nesse tipo de jogo, o jogador permanece passivo, por não desenvolver suas qualidades, destreza, músculos ou a própria inteligência, apenas apostando. Mas, na verdade, o jogo do tipo *alea* pode não ser visto desse modo, quando tempos de interações sociais são criados e vínculos entre participantes são fortalecidos no momento do jogo; então, o jogador deixa de ser passivo ou de estar jogado à própria sorte, e desenvolve suas qualidades ou disposições, podendo tornar-se empático, vingativo (revidando em uma próxima rodada com humor), gentil, irônico, brincalhão e alegre. O jogo *Ouro do Rei* é exemplar para este caso de jogos com elementos de sorte e revés. Cinco dados são lançados pelo jogador, em que todos são piratas e, dependendo da combinação de dados, o corsário ganha moedas, sendo ainda possível saquear os demais colegas.

As expressões naturalmente acontecem em meio às risadas: “*mas por que você não pegou dele?*”, questiona o velho jogador ao ser saqueado, muitas vezes pensando que pegará o adversário de volta, numa próxima oportunidade; “*pega dela porque eu nem tenho muito e ela está rica!*” indica outra velha jogadora para ser saqueada, a fim de escapar da “miséria” que se aproxima.

A seguir, uma foto do jogo *Ouro do Rei* (*King's Gold*):

Figura 1: Jogo Ouro do Rei



Fonte: *Acervo pessoal da pesquisadora*

Em outra modalidade, há os jogos digitais que contribuem para fazer um ócio lúdico digital valioso, dado que tais jogos possibilitam ajustes de visualização, de níveis de dificuldade, de diferentes temas (que sejam do contexto de um indivíduo específico), que vão viabilizar a participação de pessoas com dificuldades físicas e cognitivas, além de conhecerem uma opção de ócio.

Há jogos digitais de fácil acesso nas lojas de aplicativos, em versões pagas e gratuitas. Tão importante quanto a facilidade de acesso desses jogos é a possibilidade de conexão intergeracional estabelecida:

(...) muitos desses jogos tecnológicos são divertidos e nos conectam à geração de nossos netos, com quem podemos compartilhá-los e aumentar nosso desfrute. E o melhor é que estão aí, em muitos casos ao alcance de um clique (Cabeza, 2018).

Os jogos que envolvem a movimentação física mais ampla como os *exergames* podem promover mais interações entre os colegas ou familiares de várias idades. Podem

ser encontrados no mercado em consoles, como o *Xbox* da *Microsoft*, o *Wii* da Nintendo, *Playstation* da empresa Sony, entre outros.

### **O ócio paliativo**

Além dos tipos de ócio abordados até aqui, há um tipo de ócio muito relevante, nomeado como ócio paliativo, que permite à pessoa um tempo de readaptações, re-composições diante de acontecimentos relevantes, perda de pessoas queridas, situações estressantes como a perda de um emprego. Há um distanciamento proporcionado pelo ócio, uma barreira de proteção até que haja um mínimo de estabilidade para lidar com as novas realidades (Cabeza, 2018).

### **O significado do lúdico para os idosos e suas contribuições**

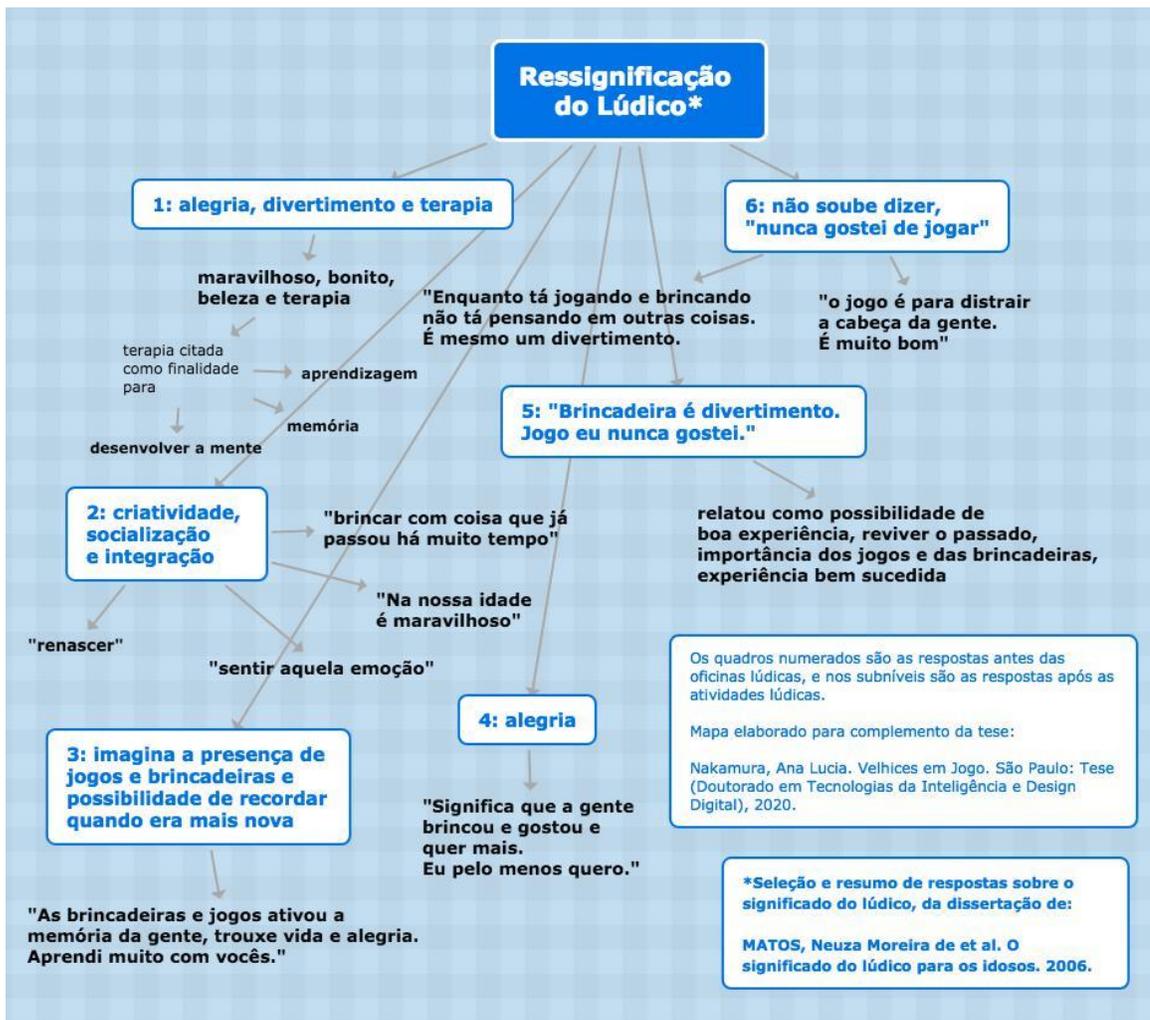
Após as considerações sobre o processo de envelhecimento e o ócio, que são apresentados de forma introdutória pelos limites de tempo e do recorte deste estudo, encaminhamo-nos para a compreensão do lúdico.

Para este propósito, a pesquisa de Neuza M. Matos (2006) é utilizada como referência, dada a aplicação feita por ela de oficinas com jogos e brincadeiras a idosos frequentadores de uma determinada Associação. Essa autora questiona se o significado do lúdico tinha sofrido mudança, antes e depois, das oficinas com 18 idosos aptos a atividades, ou seja, sem limitações físicas ou mentais que comprometessem a participação nas atividades propostas.

Assim é que foram feitas perguntas aos idosos do seguinte tipo: “O que faz sentido ao(a) senhor(a) a respeito da palavra lúdico?”; “O que quer dizer lúdico?” ou “O que lhe vem à cabeça ao ouvir a palavra lúdico?”. A palavra “lúdico” foi lida, entendida e repetida pela maioria dos idosos como jogo ou brincadeira.

Na figura a seguir, podem ser visualizadas parte das respostas, selecionadas para o recorte deste artigo:

Figura 2: Respostas dos idosos sobre o significado de “lúdico”



Fonte: Mapa mental de autoria da pesquisadora

Em meio a outras respostas coletadas pela pesquisadora, as frases destacadas na imagem retratam a diversidade de ideias sobre o jogo e a brincadeira. Embora os perfis sejam diferentes dos idosos de um centro-dia, prevalecem duas situações muito semelhantes: a primeira é a de quando existe um preconceito sobre o jogo. A segunda situação é a da resignificação do lúdico, quando ocorre um redimensionamento do significado do lúdico, entendido de forma muito mais positiva.

No caso da resposta 6 (da imagem anterior), por exemplo, o não saber e uma noção negativa a respeito do jogo é resumida em quatro palavras - “*Nunca gostei de jogar*”, e transforma-se em 27 palavras que definem e explicam o jogo: “*Enquanto tá (sic) jogando e brincando não tá (sic) pensando em outras coisas. É mesmo um divertimento. O jogo é para distrair a cabeça da gente. É muito bom.*”

É um novo modo de ver por parte do idoso, que aparece ao permitir-se brincar novamente, ou de abrir-se para novas experiências, e conhecer os jogos ou brincadeiras propostas. O fato de não estar pensando em outras coisas enquanto joga, conforme descrito na resposta 6, também revela a profundidade da experiência de estar presente no momento, sem outras preocupações. De fato, os jogos possibilitam a troca de papéis com outras pessoas, assim como

o aprendizado de se colocar no lugar do outro, de ver a mesma situação sob novos ângulos. No caso dos idosos são atitudes importantes, visto ser um grupo que assume papéis específicos, que continua em fase de aprendizado e que pode experimentar novas situações. Não apenas experimentar novas situações, mas novos conceitos, como modificar a visão de jogo como vício ou competição, para algo que traz divertimento e quebra da rotina de forma agradável (Matos, 2006, p. 88).

Tais ressignificações do lúdico modificam o próprio indivíduo; novos conceitos aprendidos substituem velhos preconceitos e permitem visualizar situações de novos jeitos. De certo modo, a liberdade e a imprevisibilidade dos jogos causa um eterno ressignificar (Gallo, 2007) e, então, jogo e jogador renovam-se a cada partida experimentada.

A partir das oficinas lúdicas, os idosos participantes da pesquisa de Matos (2006) perceberam as contribuições do lúdico, que se traduziram em alívio de tensões e do tédio recreação, prazer, humor e riso; socialização e integração; criatividade e beleza; autoestima e autoconhecimento; aprendizagem e estimulação.

É possível adicionar ainda, como observação das práticas dos jogos nos centros-dia com idosos ali atendidos, que há mudanças na percepção do tempo, dado o envolvimento profundo que o jogo permite, aumentando o tempo de concentração dos jogadores. A noção do tempo para os jogadores é alterada de forma positiva. Ao invés de um tempo lento de

preocupações diversas, os jogadores relatam com espanto como as horas passam rapidamente.

Por vezes, mesmo após o término da atividade lúdica, se os jogos ficam sobre as mesas, os jogadores mais envolvidos continuam em jogo até que sejam interrompidos para outra atividade ou para as refeições.

O pesquisador Sérgio Nesteriuk Gallo (2007) explica a continuidade e a reverberação dos jogos entre os grupos ou comunidades:

O aspecto da sociabilidade proporcionado pelo jogo é tão intenso que, mesmo depois de acabado o jogo, algumas comunidades de jogadores tornam-se constantes. A possibilidade de poder estar ao mesmo tempo junto e separado, de compartilhar sensações e emoções em um contexto especial, suspensos da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias, cultiva seu fascínio e sua magia para muito além da duração de cada jogo (Gallo, 2007, p. 19).

Após as definições do significado do lúdico, e de suas contribuições para os idosos, no intuito de ampliar o entendimento do tema parte-se para a visão academicista dos termos lúdico, atividade lúdica, e diferenciações entre jogos e brincadeiras.

Matos (2006) adota o termo lúdico do pesquisador Santos Filho (1999, p. 71), como as horas em que são relatados os sentimentos de contentamento, concentração e envolvimento profundo até a absoluta absorção, a resultar num estado agradável, alcançado com frequência em ambientes de lazer, em atividades lúdicas, como oficinas por meio de jogos e brincadeiras.

Já a atividade lúdica abrange em relação à aprendizagem: “aprender a pensar; estimular suas faculdades intelectivas; integrar-se na vida social; apropriar-se crítica e criativamente das situações do mundo” (Almeida, 1987; Moraes, 1997, p. 37), *apud* Matos, 2006, p. 49). A pesquisadora inclui na atividade lúdica, o jogo e a brincadeira, que são sinônimos no português, em italiano (*gioco*) e em francês (*jeu*), mas diferenciadas da língua inglesa como *game* para o jogo organizado e *play* para o jogo sem regras (Matos, 2006).

Então, a brincadeira seria um jogo, mas sem regras fixas e que pressupõe livres improvisos, em que o prazer está em desempenhar um papel (“faz de conta”), substituindo as regras (Gallo, 2007).

Já a noção do jogo não é tão simples porque seus sentidos se expandem para muito além do seu uso comum, a depender da cultura e linguagem. Na língua portuguesa, por exemplo, há múltiplas expressões com a palavra jogo, tais como: “entregar o jogo”, “saber jogar”, “estragar o jogo”, “jogar sério”, “jogar limpo”, “jogar sujo”, “abrir o jogo”, “jogar o jogo” (Gallo, 2007, p. 18).

Kishimoto (2017) afirma que, enquanto fato social, o jogo assume o sentido, a imagem que lhe é atribuída pela sociedade, o que o faz ganhar significações distintas, dependendo da época e do lugar. Se para as culturas indígenas, arco e flecha eram instrumentos de caça e pesca, em nossa cultura urbana são brinquedos de nossas crianças. No passado, o jogo era visto como coisa inútil, não séria, enquanto no período do Romantismo, ele já aparece como de aplicação pedagógica. Em nosso país, segundo a autora, termos como jogo, brinquedo e brincadeira são empregados ainda de modo indistinto. Essa autora sugere uma estruturação do conceito de jogo em três sentidos: - como fato social, como citado antes; - como um sistema de regras a ser seguido, que diferenciam cada jogo; - e como objeto, materializado em tabuleiros, peças de plástico, madeira, cascas de fruta etc. Claramente estes três sentidos não abarcam a totalidade do significado do jogo, mas permitem uma compreensão inicial.

Para o conceito de brincar/brincadeira, Matos (2006), por fim, recorre à definição de Winnicott (1975, p. 50 e 63) que compreende o brincar como uma experiência sempre criativa, num *continuum* de espaço-tempo, uma forma básica de viver, sendo um fazer em si, que se constitui de experiências culturais, além de ser universal e próprio da saúde por facilitar o crescimento, conduzir aos relacionamentos e ser uma forma de comunicação de uma pessoa consigo mesma e com as demais.

### **Infantilização da velhice e Adaptações dos jogos e brincadeiras**

Ressalta-se a necessidade e a importância das atividades de lazer na velhice, para recordar a dimensão lúdica de alegrias e sonhos, necessários tanto na infância como na

idade adulta, com o cuidado de não confundir as atividades lúdicas com idosos, com brincadeiras infantis, para não infantilizar a velhice (Matos, 2006).

Infantilizar a velhice é desconsiderar a capacidade de uma pessoa idosa de ter compreensão, decisão, história, crenças e valores o que impede a manutenção de sua dignidade, integridade e liberdade de escolha.

Em seus estudos, a geriatra e doutora em Políticas Públicas, Jacira do Nascimento Serra, considera a infantilização da velhice como uma forma velada de violência, difícil de ser percebida ou reconhecida por quem a exerce e por quem a sofre. A pesquisadora esclarece que esta violência simbólica é expressa tanto na linguagem, com no uso excessivo de diminutivos, como nas ações, exemplificadas nas frases:

*“Bilu, bilu” - apertando as bochechas da velha, “que gracinha o bebezinho da mamãe”.*

Com a colher, fazendo gestos de um avião: *“Olha a sopinha, abra a boquinha.”*

*“Dá o bracinho pra eu ver a pressão.”*

*‘Agora ela é minha filha.’*

*“Ela é minha mãe agora. Cuidei dela, agora ela cuida de mim.”*

*“Voltou a ser criança.”*

*“É uma criança grande.”*

*“Meus filhos pensam que eu sou um bebê ou uma velhinha. Não querem me deixar fazer nada; quero ir com eles a Barreirinhas, não querem deixar. Até com meus sapatos altos, eles implicam, acham que na minha idade, já era pra eu andar de chinelo ou de sapato baixo. Eu não sei andar assim, sempre andei arrumada e de salto.” (Serra, 2005, p. 100).*

A autora complementa que o fato de esta prática ser em nome do carinho, do cuidado e amor, impede a percepção do ato como forma de violência simbólica, e assim prossegue por gerações, sendo instituída e legitimada pela cultura e aceita pelo velho.

Beauvoir (1990) ilustra a situação, em seu livro *A velhice*, escrito em 1970, numa descrição que ainda é válida para os dias atuais:

Mina-se a resistência do ancião, oprimindo-o com cuidados exagerados que o paralisam, tratando-o com uma benevolência irônica, falando-lhe em linguagem infantil, e até mesmo trocando, por trás dele, olhares de entendimento, e deixando escapar palavras ferinas (Beauvoir, 1990, p. 268).

Infantilizar a velhice impacta negativamente na qualidade de vida e na autonomia do velho. Autonomia, etimologicamente, surgida do grego *autos* (próprio, eu) + *nomos* (regra, domínio, governo, lei), indica o poder de uma pessoa de tomar decisões sobre si mesma, assumir o controle de sua vida. Inclui, pois, a noção de autogoverno, liberdade de direitos, escolha individual, o agir segundo a própria pessoa (Cunha, *et al.*, 2012).

A autonomia também é uma das finalidades dos centro-dia para idosos que, juntamente à inclusão social, ao fortalecimento de vínculos e à melhoria da qualidade de vida de seus usuários, formam a base para o planejamento das atividades do serviço (SEDS, 2014). Assim, as práticas de jogos com os idosos seguem as mesmas finalidades dos CDI, ressaltando-se que os jogos com temas infantis não podem ser considerados uma proposta adequada a esses idosos.

Há adaptações nos jogos que acontecem, porque o facilitador, num momento anterior aos jogos, verifica a acessibilidade e as possibilidades de uso dos jogos, na tentativa de não comprometer a essência divertida do jogo. Ocorre também posteriormente porque os profissionais de cuidado, e principalmente os idosos fazem sugestões muito pontuais para melhorar os jogos, conforme suas necessidades. Ainda relacionado às adaptações, jogos com curto limite de tempo, que exigem habilidades específicas, precisam ter regras alteradas obrigatoriamente. E não é indicado o uso de peças muito pequenas, porque atrapalham na percepção e tato do jogador (Matos, 2006), e as peças podem acidentalmente ser ingeridas, exigindo mais atenção dos profissionais que acompanham a atividade.

## Considerações finais

“O brincar não tem outra finalidade se não ele mesmo” (Meirelles, 2015), assim como o jogo é afirmado, por Huizinga (1971), como “dotado de um fim em si mesmo”, e por Caillois (ao citar Groos, 1896), que “aparece como um universo que tem finalidade em si mesmo”.

Entretanto, para os que ainda não jogam apenas porque nunca jogaram, o dizer da finalidade do brincar mostra-se eficiente, ao menos num primeiro momento, porque o “dono da casa” (do corpo que brinca) fez morada em uma cultura do trabalho, em tempos nos quais o ócio era visto de forma muito negativa. Em consequência dos preconceitos e das funções de adulto recebidas ainda quando criança, há quem teve poucas chances ou raras permissões para brincar livremente e, então, ao retomar atividades lúdicas como os jogos na velhice, precisam de tempo para começar a apreciar estes momentos de ócio lúdico e valioso. Ou seja, após a compreensão do lúdico, a experiência do jogo, no tempo e na preferência de cada um, é que determina a sua função, temporária ou duradoura, e seu significado concreto, de tempo passado, ou realmente vivido e construído, de autoconstrução.

Com base nos estudos citados e nas práticas de jogos em centros-dia para idosos, pode-se perceber que o ato de jogar não é “matar” o tempo. Jogar é construir um tempo valioso e lúdico. Pode ser um passatempo, que gera satisfação imediata, mas que, se livremente escolhido, transforma-se num ócio lúdico e valioso, que proporciona sensações de bem-estar, liberdade e autonomia, além de ser enriquecedor ao indivíduo em seu desenvolvimento e aos grupos nas interações sociais geradas.

Uma vez que se apropriem desse ócio lúdico e valioso, há uma prática sutil e nem sempre percebida, mas ensaiada durante os jogos, que é a atitude lúdica, um termo citado por Cabeza (2018). Esta atitude não se encontra no fato de encarar as dificuldades e rotinas como brincadeiras, mas, sim, de um enfrentamento com leveza e humor, porque estas ajudam a superar os obstáculos que vão surgindo no caminho de todos.

## Referências

- Beauvoir, S. de. (1990). *A velhice*. Rio de Janeiro, RJ: Fronteira (1970, 1ª ed.).
- Cabeza, M. C. (2018). (Org.). *Ócio valioso para envelhecer bem*. São Paulo, SP: Edições SESC.
- Caillouis, R. (2017). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Cunha, J. X. P. da, Oliveira, J. B., Nery, V. A. da S., Sena, E. L. da S., Boery, R. N. S. de O., & Yarid, S. D. (2012). Autonomia do idoso e suas implicações éticas na assistência de enfermagem. *Saúde em Debate*, 36(95), 657-664. Recuperado em 01 março, 2019, de: <https://www.scielo.org/pdf/sdeb/2012.v36n95/657-664/pt>.
- Gallo, S. N. (2007). *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese de doutorado em Comunicação. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP. Recuperado em 01 março, 2018, de: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4906>.
- Gomes, A. C. S. (2017). Velhices exitosas. *Portal do Envelhecimento*. Recuperado em 03 novembro, 2019, de: <https://www.portaldoenvelhecimento.com.br/velhices-diversas/>.
- Gomes, A. C. S., Lodovici, F. M., & Fonseca, S. C. (2017). Envelhecimento? O que temos com isso? Algumas considerações sobre o contexto do envelhecimento na sociedade atual. *Revista Longeviver*, 51, 03-07. Recuperado em 03 novembro, 2019, de: <https://revistalongeviver.com.br/index.php/revistaportal/article/view/640/708>.
- Groos, K. (1896). *Die Spiele der Thiere [O jogo dos animais]*. [S.l.]: G. Fischer.
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo/Editora Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (2017). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo, SP: Cortez.
- Matos, N. M. de. (2006). *O significado do lúdico para os idosos*. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Gerontologia da Universidade Católica de Brasília. Brasília, DF. Recuperado em 01 março, 2018, de: <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/bitstream/123456789/1226/1/Neuza%20Moreira.pdf>.
- Meirelles, R. (2015). *Território do brincar: diálogo com escolas*. São Paulo, SP: Instituto Alana.
- Monteagudo, M. J., Cuenca, J., Bayón, F., & Kleiber, D. A. (2013). Ócio ao longo da vida: As potencialidades dos itinerários de ócio para a promoção do desenvolvimento humano. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 1(2), 155-172. Recuperado em 01 março, 2019, de: [file:///C:/Users/Dados/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge\\_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/1743-Texto%20do%20Trabalho-1892-1-10-20190830%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Dados/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/1743-Texto%20do%20Trabalho-1892-1-10-20190830%20(3).pdf).
- Moraes, A. C. (1997). *Atividades lúdicas na escola de crianças e adultos: o discurso docente*. (108 p.). Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro, RJ: Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

- Nakamura, A. L. (2015). *Exergames: jogos digitais para longeviver melhor*. Dissertação de mestrado em TIDD-Tecnologias da Inteligência e Design Digital Orientador: Prof. Dr. Daniel Couto Gatti. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP, Brasil. Recuperado em 01 março, 2020, de: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18182>.
- Nakamura, A. L. (2020). *Velhices em jogo – Práticas de jogos digitais e não digitais com idosos*. Tese de doutorado em TIDD-Tecnologias da Inteligência e Design Digital Orientador: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP, Brasil.
- OMS. (2005). *Envelhecimento ativo: uma política de saúde*. Brasília, DF: Organização Mundial da Saúde. Recuperado em 01 março, 2018, de: [http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/envelhecimento\\_ativo.pdf](http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/envelhecimento_ativo.pdf).
- Perissé, G. (2007). *O ócio do trabalhador*. Recuperado em 10 novembro, 2019, de: <http://palavraseorigens.blogspot.com/2012/04/o-ocio-do-trabalhador.html>.
- Pomeranz, C. T. (2017). *Arteterapia nas paisagens das velhices: Método PREAMAR de intervenção*. Dissertação de mestrado. Programa de Estudos Pós-Graduados em Gerontologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Recuperado em 01 março, 2018, de: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/20397>.
- Santos Filho, J. A. A. dos. (1999). *O Idoso Diante do lúdico*. (213 f.). Dissertação de mestrado. Pós-Graduação em Ciências da Motricidade, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP. Recuperado em 01 março, 2018, de: [http://www.nuteses.temp.ufu.br/tde\\_busca/processaPesquisa.php?pesqExecutada=2&id=1444&listaDetalhes%5B%5D=1444&processar=Processar](http://www.nuteses.temp.ufu.br/tde_busca/processaPesquisa.php?pesqExecutada=2&id=1444&listaDetalhes%5B%5D=1444&processar=Processar).
- SEDS. (2014). Secretaria de Desenvolvimento Social. *Guia de Orientações Técnicas Centro-Dia do Idoso - Centro Novo Dia*. Recuperado em 12 julho, 2019, de: <https://www.desenvolvimentosocial.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/658.pdf>.
- Serra, J. da N. (2010). Violência simbólica contra os idosos: forma sigilosa e sutil de constrangimento. São Luís, MA: *Revista Políticas Públicas*, 14(1), 95-102. Recuperado em 01 março, 2019, de: [file:///C:/Users/Dados/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge\\_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/357-20026-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Dados/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/357-20026-1-PB%20(2).pdf).
- Souza, F. S. de. (2017). Velhice: aprender a conviver e aprender a ser. *Portal do Envelhecimento, edição de 05 junho, 2017*. Recuperado em 03 novembro, 2019, de: <https://www.portaldoenvelhecimento.com.br/velhice-aprender-conviver-e-aprender-ser/>.
- Tótorá, S. (2016). *Velhice: uma estética da existência*. São Paulo, SP: EDUC-Editora da PUC-SP.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, RJ: Imago.
- Zatz, M. (2018). Relação entre genética e meio ambiente revela segredos do envelhecimento. *Jornal da USP-Universidade de São Paulo*. (18/04/2018). Recuperado em 03 novembro, 2019, de: <https://jornal.usp.br/atualidades/relacao-entre-genetica-e-meio-ambiente-revela-segredos-do-envelhecimento/>.

**Ana Lúcia Nakamura** – Graduação em Ciência da Computação, Universidade Paulista. Mestrado e Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC-SP. Atua em centros-dia para idosos, com jogos de tabuleiro e atividades tecnológicas (em videogame, celular e tablete), voltados para a melhoria de aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais de idosos.

E-mail: ana.nakamura@gmail.com

**Hermes Renato Hildebrand** – Graduação em Matemática, Mestrado em Multimeios, Unicamp-Universidade Estadual de Campinas. Doutorado em Comunicação e Semiótica, PUC-SP. Pesquisador, Docente, Orientador da PUC-SP. Exerce o cargo de Vice-Coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD – Tecnologia da Inteligência e Design Digital, PUC-SP.

E-mail: hrenato@pucsp.br

---

\* Este estudo é parte de uma série de artigos que compõem a tese de doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, de título: *Velhices em Jogo - práticas de jogos digitais e não digitais com idosos*, defendida em 2020, pela autora 1, sob orientação do autor 2, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.