

# O CONSUMO E A PRÁTICA DE JOGOS DE TABULEIRO: UMA ANÁLISE DOS COMPORTAMENTOS DE FAMÍLIAS FRANCESAS<sup>1</sup>

*Débora Alice Machado da Silva<sup>2</sup>*

O consumo e a prática de jogos de tabuleiro em família são bastante difundidos em países da Europa, especialmente na Alemanha e na Itália. Na França, no entanto, tais jogos são facilmente substituídos por outras atividades de lazer (esportes, jogos eletrônicos e jogos a dinheiro) que possuem um caráter menos coletivo. Esta pesquisa teve por objetivo delimitar e analisar os potenciais obstáculos à difusão de uma cultura de jogos de tabuleiro nas famílias francesas, através da compreensão das lógicas de consumo e de uso que pautam o comportamento de famílias que tem o hábito de comprar ou utilizar estes tipos de jogos. O estudo combinou pesquisas bibliográfica e empírica, tendo utilizado para tanto entrevistas semi-estruturadas, questionários e observação participante. O trabalho foi, em sua íntegra, realizado com famílias da região Ilê-de-France<sup>3</sup>. Seu conteúdo foi desenvolvido em cinco capítulos: dois que apresentam uma abordagem voltada à análise de comportamentos de consumo (marketing), – comportamentos de compra e relação consumo-uso – dois outros que possuem um enfoque mais sociológico – o uso dos jogos em família e a prática familiar de jogos em brinquedotecas – e, finalmente, um capítulo de considerações finais onde analisamos os resultados obtidos através dos diversificados instrumentos de coletas de dados. As quatro frentes da pesquisa nos forneceram elementos bastante diversificados, tornando possível uma compreensão mais abrangente das características que os jogos de tabuleiro assumem, atualmente, nas famílias francesas: atividade de caráter ocupacional, porém com forte dimensão educativa e na qual a reprodução de souvenirs da infância (jogos que foram vivenciados positivamente pelos pais e/ou adultos) ainda é mais marcante do que a busca pela descoberta de novos jogos (implicaria num tempo de assimilação e aprendizado das novas regras). Neste sentido os "amadores"<sup>4</sup> de jogos de tabuleiro acabam desempenhando um papel significativo na descoberta de novos jogos, no que diz respeito ao núcleo familiar e/ou de amigos, se comparados ao grupo de pessoas que compram tais jogos mas não se consideram "amadores" desta prática – apenas 20% dos entrevistados. Este dado vem sinalizar que na maior parte, os compradores

1 Resumo referente a pesquisa integrada realizada no decorrer do DESS em Science du Jeu (Especialização Internacional) na Universidade Paris 13 – França – sob a orientação dos professores Gilles Brougère e Nathalie Roucoux.

2 Professora de Educação Física integrante do GPL – Grupo de Pesquisa em Lazer, Facep/Unimep.

3 A região Ilê-de-France integra a cidade de Paris e as cidades circunvizinhas a ela.

4 Utilizamos, neste estudo, a palavra amador em seu sentido primeiro, de apreciador e entusiasta de uma determinada prática.

de jogos de tabuleiros são pessoas que possuem o hábito de jogá-los e que, portanto fazem a opção por este tipo de presente e não outro. As brinquedotecas também foram analisadas nesta pesquisa, visto que são consideradas como um canal potencial de difusão da prática familiar de jogos de tabuleiros. Apesar de serem consideradas como espaços de democratização do acesso aos jogos, as brinquedotecas, ainda apresentam reduzidos esforços no sentido de estimular a prática em família. Em linhas gerais, esta pesquisa permitiu reforçarmos a tese de que a deflagração de uma cultura de jogos de tabuleiros em família passa necessariamente pelo desenvolvimento de uma política que vise a descoberta de novos jogos. Neste sentido, considera-se necessária a presença de mediadores ("amadores", animadores, professores, vendedores...) nos espaços onde os jogos são disponibilizados (casa, centros de lazer, escolas, lojas...), visando facilitar a aproximação, a descoberta e o interesse por determinado jogo, o que poderia servir de elemento motivador da prática em família.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lazer. Jogos de Tabuleiro. Famílias Francesas.