

11 - 4 | 2023

O projeto HERITAGE GAME. Desafios para o património e suas comunidades

The HERITAGE GAME project. Challenges for heritage and its communities

**Célio Gonçalo Marques | Lígia Mateus | João Paulo Pedro
| Ânia Chasqueira**

Versão eletrónica

URL: <https://revistas.rcaap.pt/uiips/> ISSN: 2182-9608

Data de publicação: 31-12-2023 Páginas: 9

Editor

Revista UI_IPSantarém

Referência eletrónica

Marques, C. G.; Mateus, L.; Pedro, J. P.; Chasqueira, Â. (2023). O projeto HERITAGE GAME. Desafios para o património e para as comunidades. *Revista da UI_IPSantarém*. Número Especial: IV Conferência Intercontinental em Transformação Digital 2023, 11(4), 119-127. <https://doi.org/10.25746/ruiips.v11.i4.34079>

O PROJETO HERITAGE GAME. DESAFIOS PARA O PATRIMÓNIO E SUAS COMUNIDADES

The HERITAGE GAME project. Challenges for heritage and its communities

Célio Gonçalo Marques

TECHN&ART – Centro de Tecnologia, Restauro e Valorização das Artes, Instituto Politécnico de
Tomar, Portugal

celiomarques@ipt.pt | 0000-0002-1503-0363 | 1818-1D13-CA36

Lígia Mateus

TECHN&ART – Centro de Tecnologia, Restauro e Valorização das Artes, Instituto Politécnico de
Tomar, Portugal

ligia.mateus@ipt.pt | 0000-0002-0236-986X | 4B13-ECA6-D95D

João Paulo Pedro

TECHN&ART – Centro de Tecnologia, Restauro e Valorização das Artes, Instituto Politécnico de
Tomar, Portugal

j-pedro.techart@ipt.pt | 0000-0001-7159-7375 | 8C19-7C88-EAD2

Ânia Chasqueira

TECHN&ART – Centro de Tecnologia, Restauro e Valorização das Artes, Instituto Politécnico de
Tomar, Portugal

al.chasqueira@ipt.pt | 0000-0002-1944-1522 | 3E13-65CA-F728

RESUMO

O trabalho apresentado sublinha a importância do património cultural na formação da identidade das comunidades, ressaltando a necessidade vital de envolvimento ativo das mesmas na preservação do património, especialmente em territórios de baixa densidade. Este envolvimento tem a capacidade de fortalecer laços sociais, promover a compreensão intergeracional e contribuir para a transmissão oral de conhecimentos. O artigo tem como foco o projeto HERITAGE GAME, uma iniciativa Erasmus+ liderada pelo Instituto Politécnico de Tomar e composta por seis universidades europeias, com início em outubro de 2023 e término em setembro de 2026. O projeto propõe a gamificação como uma estratégia inovadora aplicada ao património, em territórios de baixa densidade. Os quatro objetivos específicos do projeto incluem a promoção do envolvimento

comunitário e cívico, a criação de um quadro operacional e ferramentas de gamificação, a promoção de parcerias e aprendizagem mútua, e a disseminação dos benefícios da gamificação no património. O HERITAGE GAME adota uma metodologia investigação-ação dividida em três fases, que envolvem a recolha de casos de estudo de projetos de base comunitária, a análise, estudo comparativo e desenvolvimento de um modelo de valorização e, finalmente, a implementação nos diferentes territórios. Os grupos-alvo identificados incluem as comunidades em territórios de baixa densidade, os estudantes universitários, a comunidade académica e os profissionais do património. Os resultados expectáveis compreendem publicações científicas, a criação de um modelo de gamificação reutilizável, o desenvolvimento de uma aplicação móvel com recurso a gamificação e o estabelecimento de ligações comunitárias nos países parceiros. Apesar de se encontrar numa fase inicial de desenvolvimento, o HERITAGE GAME destaca-se como um projeto inovador, quer pelo seu foco na prática comunitária do património, quer pela investigação do potencial da gamificação como ferramenta para o trabalho com o património baseado nas comunidades. Perante as mudanças tecnológicas, sociais e pós-pandémicas, o projeto pretende transformar o paradigma cultural e promover uma abordagem mais inclusiva e democrática na preservação do património.

Palavras-chave: Valorização, Património Cultural, Comunidade local, Território de baixa densidade, Gamificação.

ABSTRACT

The work presented emphasizes the importance of cultural heritage in shaping the identity of communities, and highlights the vital need for these very communities to be actively involved in heritage safeguard, particularly in areas of low population density. This involvement has the capacity to strengthen social ties, promote intergenerational understanding and contribute to the oral transmission of knowledge. The paper focuses on the HERITAGE GAME project, an Erasmus+ initiative led by the Polytechnic Institute of Tomar and composed of six European universities, starting in October 2023 and ending in September 2026. The project proposes gamification as an innovative strategy applied to heritage in low-density areas. The four specific objectives of the project are to promote community and civic engagement, to create an operational framework and gamification tools, to foster partnerships and mutual learning, and to disseminate the benefits of gamification in heritage. HERITAGE GAME uses an action research methodology divided into three phases: the collection of case studies of community-based projects, the analysis, comparative study and development of a valorisation model, and finally the implementation in the different territories. The target groups identified include communities in low density areas, university students, the academic community and heritage professionals. The expected outcomes include scientific publications, the creation of a reusable gamification model, the development of a mobile application using gamification and the establishment of community relationships in the partner countries. Although at an early stage of development, HERITAGE GAME stands out as an innovative project both for its focus on community-based heritage practice and for its exploration of the potential of gamification as a tool for community-based heritage work. In the face of technological, social, and post-pandemic changes, the project aims to shift the cultural paradigm and promote a more inclusive and democratic approach to heritage conservation.

Keywords: Enhancement, Cultural Heritage, Local community, low-density area, gamification.

1 INTRODUÇÃO

O património cultural é uma parte importante da construção e preservação da identidade e da narrativa coletiva de uma comunidade (Pica, n.d.). Para garantir a continuidade e a apreciação desse património, é essencial que as comunidades desempenhem um papel ativo no processo de preservação e valorização dos seus legados culturais (Jati, 2023). Esta valorização vai além do mero reconhecimento, implica um profundo sentimento de pertença e responsabilidade das comunidades perante o seu património local, regional e nacional. O envolvimento direto das pessoas na sua preservação fortalece os laços sociais e promove uma compreensão mais profunda e respeitosa da herança cultural.

As comunidades são as “fiéis” depositárias do conhecimento transmitido ao longo de gerações. Ao introduzir as comunidades locais no processo de preservação, seja como atores individuais ou entidades coletivas, conseguimos garantir uma representação autêntica e diversificada da história e das tradições, promovendo o diálogo intergeracional e a transmissão oral de conhecimentos.

Nos territórios de baixa densidade, a integração ativa da comunidade ganha particular relevância. A preservação do património cultural nestes territórios é um desafio que se revela complexo e crucial para a manutenção da identidade e riqueza histórica dessas regiões. Muitas vezes dependentes de atividades económicas ligadas a paisagens culturais e naturais, a participação da comunidade é mais do que uma simples contribuição, torna-se uma necessidade (Silva et al., 2020, 2022). O caso do turismo cultural é um bom exemplo, pois pode tornar-se uma fonte de receita significativa para as comunidades, incentivando práticas económicas responsáveis e a criação de oportunidades de emprego local (Masot & Rodríguez, 2020). No entanto, é importante que esse desenvolvimento seja equilibrado e respeite a autenticidade do património.

A educação desempenha um papel central no fortalecimento do envolvimento comunitário na preservação do património (Achille & Fiorillo, 2022). Iniciativas educativas que destacam a importância do legado cultural e incentivam práticas sustentáveis são fundamentais para moldar uma consciência coletiva. Capacitar as gerações futuras com conhecimentos sobre as heranças culturais mobiliza defensores comprometidos e informados, prontos a assumir a responsabilidade de preservar o património para as gerações futuras (Li et al., 2020).

O envolvimento ativo das comunidades no processo de valorização e preservação do património cultural representa um investimento no tecido social, económico e educacional. Ao integrar as vozes locais, promover a sustentabilidade e educar as gerações futuras, as comunidades tornam-se guardiãs ativas de um legado que enriquece não apenas o passado, mas também o presente e o futuro (Aziz et al., 2023).

Neste contexto, surge o projeto HERITAGE GAME – *A gamification model for community-based heritage work*, uma iniciativa Erasmus+ que visa promover o envolvimento comunitário e cívico na esfera cultural. Liderado pelo Instituto Politécnico de Tomar e composto por seis universidades europeias – D. A. Tsenov Academy of Economics (Bulgária), University of Trnava (Eslováquia), University of Camerino (Itália), University of South Bohemia in České Budějovice (República Checa), Valahia University of Târgoviste (Romania) e Adana Alparslan Turkes Science and Technology University (Turquia) – o projeto reconhece a necessidade de uma abordagem colaborativa e participativa na preservação do património. A gamificação é explorada como uma estratégia inovadora para envolver as comunidades de forma inclusiva e democrática (Marques et al., 2022).

Com ênfase em territórios de baixa densidade, o HERITAGE GAME pretende alavancar soluções locais integradas numa rede ampla de instituições de ensino superior e comunidades europeias. O objetivo é desenvolver formas inovadoras de valorização do património cultural, considerando as dinâmicas locais e a realidade desses territórios.

Os quatro objetivos específicos do projeto incluem promover o envolvimento comunitário e cívico e a participação democrática na esfera do património cultural nos territórios de baixa densidade; criar um quadro operacional e fornecer ferramentas relativas a estratégias e técnicas de gamificação para o trabalho comunitário dirigido aos legados patrimoniais; promover parcerias e aprendizagem mútua orientada para a prática entre comunidades locais, académicos e estudantes universitários; e disseminar de forma mais abrangente os benefícios da gamificação e das abordagens de base comunitária em instâncias de trabalho patrimonial.

O HERITAGE GAME é uma resposta às mudanças tecnológicas, sociais e pós-pandémicas, representando uma oportunidade única para ampliar os limites do setor do Património Cultural. Ao centrar-se na colaboração e inovação, o projeto visa transformar o paradigma cultural, especialmente em territórios de baixa densidade, promovendo uma abordagem mais inclusiva e democrática à preservação do património para as gerações futuras.

Este artigo faz um enquadramento teórico do HERITAGE GAME, explora as diferentes atividades a implementar no projeto, de acordo com as fases de implementação, indica o cronograma de trabalho planeado para os próximos três anos, assinala as atividades em desenvolvimento, os resultados

expectáveis do projeto e apresenta considerações importantes sobre os aspetos inovadores e as contribuições do projeto no contexto educativo.

2 O PROJETO HERITAGE GAME – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A mudança de paradigma cultural para uma cidadania cultural plenamente democrática na salvaguarda do património requer a participação ativa de pessoas, comunidades, agentes culturais e jovens, tanto das universidades como das comunidades patrimoniais. Conforme delineado na Carta do Porto Santo (*Carta Do Porto Santo. A Cultura e a Promoção Da Democracia: Para Uma Cidadania Cultural Europeia*, 2021), os agentes do património são instados a promover uma mudança que reconheça e valorize os conhecimentos individuais, tradições, vozes. “Não traz a cultura para um território, porque a cultura já existe em cada território: valoriza a cultura local e complementa-a com outras expressões culturais, abrindo a experiência local ao universal e estimulando esse diálogo” (*Carta Do Porto Santo. A Cultura e a Promoção Da Democracia: Para Uma Cidadania Cultural Europeia*, 2021).

Este projeto é impulsionado por esse propósito fundamental. Ao longo do tempo, as preocupações sobre o papel das comunidades no trabalho com o património têm ganho destaque nos círculos de discussão e no terreno (Crooke, 2001). Contudo, as rápidas inovações tecnológicas, as mudanças sociais e culturais na Europa pós-pandémica e o interesse em abordagens inovadoras, como a gamificação e *serious games*, oferecem uma oportunidade valiosa para expandir os horizontes do setor do Património Cultural (Marques et al., 2022; Wilhelmsson & Backlund, 2020; Xiang et al., 2021).

Essa urgência e oportunidade são particularmente relevantes nos territórios de baixa densidade (Silva et al., 2020). Tal como indicado pela Comissão dos Transportes e do Turismo do Parlamento Europeu, estas zonas enfrentam “desvantagens de localização, conduzindo a um baixo desenvolvimento socioeconómico, e [tendo] historicamente assistido a menos investimentos tecnológicos” (2021). Além disso e conforme mencionado anteriormente, estas zonas tendem a ter um emprego significativo em domínios económicos relacionados com atividades construídas sobre paisagens culturais/naturais e património histórico (por exemplo, turismo e alojamento) (Masot & Rodríguez, 2020).

Como tal, a pertinência de um projeto que procure trabalhar ativamente na mudança de paradigma é maior do que nunca. Embora as soluções e perspetivas locais sejam o foco central, esta mudança só pode acontecer de forma significativa e duradora quando promovida propositadamente numa rede de instituições e comunidades europeias que trabalham juntas nesse sentido.

Embora o projeto HERITAGE GAME pretenda abordar as várias e interdependentes complexidades do campo do património, foram identificadas duas necessidades primordiais que servem de base orientadora do propósito do projeto: a necessidade de revitalização e dinamização dos territórios de baixa densidade e, para tal, a necessidade/potencialidade de desenvolver ferramentas de gamificação orientadas para a comunidade no contexto das práticas patrimoniais.

Os territórios de baixa densidade, conforme definidos pelo Eurostat (2017) como áreas com menos de 100 habitantes por km², são, apesar da sua heterogeneidade, frequentemente marcados por tendências de declínio populacional. Essa diminuição é exacerbada pela preferência por centros mais populosos, onde as oportunidades económicas tendem a ser mais abundantes. O resultado desse fenómeno é o rápido envelhecimento das populações e a falta de renovação geracional, o que, por sua vez, perpetua condições económicas menos favoráveis tanto para os indivíduos como para as comunidades.

Consequentemente, os riscos de perda dos saberes culturais e das práticas patrimoniais tornam-se ainda mais urgentes, comprometendo os esforços cívicos para a sua salvaguarda e renovação

(Silva et al., 2022). A necessidade de enfrentar o declínio dessas comunidades, da sua cultura e do seu património antes que sejam irreversivelmente perdidos, e de contribuir para a coesão regional, tem sido uma prioridade do projeto Europeu, desde intervenções locais no património até documentos fundamentais, como o Tratado de Lisboa.

A segunda necessidade surge como parte da resposta aos problemas enfrentados pelas comunidades patrimoniais em territórios de baixa densidade. As estratégias de gamificação, quando aplicadas de maneira criteriosa, têm demonstrado eficácia na produção de resultados educativos (MacLeod et al., 2021), organizacionais e diversos outros. Na prática do Património, a gamificação tem sido usada como uma ferramenta para resolver problemas e facilitar processos, desde a identificação de bens em coleções de museus (Ivanjko, 2019; Prandi et al., 2019), à interpretação de sítios arqueológicos para visitantes (Senatore et al., 2020; Vlivos et al., 2021), e até mesmo em projetos de educação patrimonial totalmente baseados em jogos (MacLeod et al., 2021).

Apesar da sua utilidade como parte da “caixa de ferramentas” das práticas patrimoniais, há poucos exemplos de gamificação a ser aplicada em abordagens de base comunitária (Seitsonen, 2017; Slavova-Petkova, 2017). Dada a evidente eficácia da gamificação como ferramenta para a salvaguarda e regeneração do património, especialmente quando combinada com tecnologias digitais (Tan & Lim, 2017; Varinlioglu & Halici, 2019), esta lacuna destaca a necessidade de explorar cooperativamente as possibilidades da gamificação dentro deste contexto específico.

3 METODOLOGIA

O projeto HERITAGE GAME assume uma metodologia investigação-ação, dividida em três fases de desenvolvimento.

A primeira fase implica a recolha de casos de estudo, dois por país, de comunidades que já tenham desenvolvido projetos de base comunitária a partir de estratégias de gamificação, seguindo uma série de parâmetros comuns entre todos os países. A segunda fase requer a condução de uma análise comparativa e transnacional dos vários casos recolhidos, procurando padrões e estratégias que possam ser reproduzidas em contextos similares. Este estudo comparativo procurará, assim, desenvolver um modelo de valorização patrimonial a partir de estratégias de gamificação. A terceira e última fase é de implementação, ou seja, a identificação de uma comunidade que, com a assistência da equipa de investigadores/as do projeto, irá desenvolver um projeto próprio de gamificação no seu património. Esta assistência partirá particularmente do desenvolvimento de um repositório de experiências e de estratégias de gamificação que será comum a todas as entidades parceiras. Posteriormente, este repositório será disponibilizado ao público em geral, como ferramenta de desenvolvimento de projetos locais similares.

A equipa de investigadores do projeto identificou três grupos-alvo. Em primeiro lugar, sete comunidades em territórios de baixa densidade, cada uma delas num dos países parceiros, com 20 participantes de cada. Estes podem ser residentes locais, membros de organizações locais ou agentes culturais e/ou membros de órgãos diretivos. Em segundo lugar, um total de 120 estudantes universitários de todas as instituições parceiras e de diferentes áreas, identidades e origens, que integrarão as atividades em várias fases da duração do projeto. Em terceiro lugar, a comunidade académica e os profissionais do património, através da publicação e divulgação dos resultados do projeto, particularmente com a sua nova contribuição sobre a utilização da gamificação num quadro de base comunitária.

O HERITAGE GAME teve início em outubro de 2023 e propõe-se terminar em setembro de 2026. O projeto prevê a implementação de quatro atividades:

1. Identificar, selecionar e analisar exemplos de boas práticas em estratégias de gamificação de base comunitária para o património cultural em territórios de baixa densidade;
2. Desenvolver um modelo de gamificação replicável e escalável para contextos e objetivos semelhantes aos dos exemplos de boas práticas;

3. Desenvolver uma ferramenta de gamificação acessível (app-repositório) para o trabalho de património liderado pela comunidade;
4. Estabelecer coligações comunitárias em todos os sete países para o desenvolvimento de soluções de gamificação baseadas na comunidade.

De acordo com a duração do projeto, está prevista a realização de um Seminário Internacional em janeiro de 2025, a apresentação pública da aplicação móvel (app-repositório) em março de 2026 e a organização do evento final do projeto em julho de 2026.

4 RESULTADOS EXPECTÁVEIS

O projeto agrega académicos das instituições parceiros do consórcio, estudantes vinculados a essas instituições e membros das comunidades locais em territórios de baixa densidade. O princípio norteador do HERITAGE GAME e dos seus resultados expectáveis é a colaboração no trabalho e na aprendizagem. Como tal, foram estabelecidos três objetivos fundamentais para direcionar o desenvolvimento do projeto, são eles: encontrar soluções inovadoras para o património cultural gamificado através de abordagens centradas na comunidade; promover o ímpeto da cidadania cultural democrática e a participação na salvaguarda do património cultural nas comunidades; e fomentar um ambiente de aprendizagem colaborativo e prático, tanto para os estudantes como para os professores envolvidos.

Tendo em conta que o HERITAGE GAME começou recentemente, o projeto encontra-se numa fase inicial de desenvolvimento. Para além da gestão, coordenação e monitorização do projeto, que será contínua, a equipa de investigadores encontra-se a definir critérios para a criação de um modelo de inquérito para recolha de melhores práticas, que será implementado em todos os países parceiros. De seguida, fará a análise da recolha de melhores práticas e a elaboração e publicação de um estudo de síntese sobre as melhores práticas selecionadas.

Do ponto de vista dos resultados concretos, o projeto pretende produzir sete publicações académicas sobre boas práticas de gamificação na salvaguarda do património de base comunitária, conceber um modelo de gamificação reproduzível, transferível e escalável para o trabalho com o património de base comunitária, bem como, criar uma aplicação digital, destinada à salvaguarda do património local de cada uma das comunidades participantes.

Para tal, o projeto pretende trabalhar o potencial participativo no domínio do património, aumentando o sentimento de pertença e identidade dessas comunidades, incentivando maiores níveis de participação na vida cívica e na tomada de decisões, e capacitando os agentes locais, em sintonia com a sua prioridade central, os valores comuns, o envolvimento cívico e a participação. Destaca-se o envolvimento ativo dos estudantes em todas as fases do projeto, desde a análise de boas práticas até a contribuição no desenvolvimento dos resultados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O HERITAGE GAME apresenta dois grandes aspetos inovadores. Em primeiro plano, o seu foco na prática comunitária do património, inserida numa perspetiva europeia mais abrangente. Em contraste com abordagens “de cima para baixo” ainda predominantes na identificação e salvaguarda do património, as abordagens comunitárias possuem intrinsecamente um potencial inovador. Fundamentadas numa conceção horizontal e democrática do trabalho patrimonial, essas abordagens dependem do diálogo e colaboração entre agentes académicos e comunidades locais. Este projeto visa explorar esse potencial inovador, avançando em direção a um paradigma de cidadania cultural democrática, cujo sucesso está atrelado à promoção deliberada numa rede de instituições e comunidades europeias com interesses convergentes.

Em segundo lugar, o projeto investiga o potencial inovador da gamificação como ferramenta para o trabalho patrimonial de base comunitária, abordando as necessidades de salvaguarda, divulgação, educação e outras demandas locais (incluindo a manutenção do poder de decisão nas mãos das

próprias comunidades). Inúmeras investigações e práticas já evidenciaram que a gamificação, especialmente quando implementada digitalmente, é eficaz para encontrar soluções criativas, inclusive nas práticas patrimoniais. Importa agora que seja abordada de perspectivas novas e desafiantes.

O desenvolvimento do projeto no domínio da educação, com todos os parceiros sendo instituições de ensino superior, destaca duas contribuições fundamentais. A primeira, ao focar na participação comunitária, o projeto busca essencialmente preencher a lacuna entre o meio acadêmico e a sociedade civil. Essa integração é crucial para o futuro das instituições de ensino superior, que dependem cada vez mais das sinergias que podem ser promovidas. Esse aspeto ganha especial importância em territórios de baixa densidade, nos quais vários parceiros estão ativos. Dessa forma, as iniciativas do projeto, como a sensibilização da comunidade e a análise das melhores práticas (aprendendo com as comunidades), estabelecerão bases para relações recíprocas sustentáveis que irão além do período do projeto. A segunda refere-se à participação ativa e inclusiva dos estudantes das instituições parceiras no projeto, que ampliará as oportunidades educativas para os próprios estudantes e fomentará um ambiente de aprendizagem mútuo entre estudantes, professores e comunidades envolvidas. Além disso, essa participação no projeto reforçará o compromisso dos estudantes como agentes ativos na vida democrática, contribuindo para o seu desenvolvimento não apenas como estudantes, mas também como jovens e futuros profissionais.

6 REFERÊNCIAS

- Achille, C., & Fiorillo, F. (2022). Teaching and Learning of Cultural Heritage: Engaging Education, Professional Training, and Experimental Activities. *Heritage*, 5(3), 2565–2593. <https://doi.org/10.3390/heritage5030134>
- Aziz, N. A. A., Ariffin, N. F. M., Ismail, N. A., & Alias, A. (2023). Community Participation in the Importance of Living Heritage Conservation and Its Relationships with the Community-Based Education Model towards Creating a Sustainable Community in Melaka UNESCO World Heritage Site. *Sustainability*, 15(3), 1935. <https://doi.org/10.3390/su15031935>
- Carta do Porto Santo. A cultura e a promoção da democracia: para uma cidadania cultural europeia.* (2021).
- Crooke, E. (2001). Confronting a troubled history: Which past in Northern Ireland's museums? *International Journal of Heritage Studies*, 7(2), 119–136. <https://doi.org/10.1080/13527250120060169>
- Ivanjko, T. (2019). Crowdsourcing image descriptions using gamification: A comparison between game-generated labels and professional descriptors. *2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics, MIPRO 2019 - Proceedings*, 537–541. <https://doi.org/10.23919/MIPRO.2019.8756841>
- Jati, R. P. (2023). *Cultural Identity and Community Media: Empowering the Cultural Community.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24621.46560>
- Li, J., Krishnamurthy, S., Pereira Roders, A., & van Wesemael, P. (2020). Community participation in cultural heritage management: A systematic literature review comparing Chinese and international practices. *Cities*, 96, 102476. <https://doi.org/10.1016/J.CITIES.2019.102476>
- MacLeod, K., Reid, A. J., Donald, I., & Smith, K. (2021). Cumbrae craft: A virtual environment for teaching cultural heritage to primary school children. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2021-September*, 499–508. <https://doi.org/10.34190/GBL.21.075>
- Marques, C. G., Pedro, J. P., Dionísio, M., Almeida, P., & Silva, C. P. (2022). A systematic literature review of Gamification in Cultural Heritage: Where are we? Where do we go? *Journal of Tourism and Heritage Research*, 5(4), 64–83.
- Masot, A. N., & Rodríguez, N. R. (2020). Rural tourism as a development strategy in low-density areas: Case study in northern extremadura (Spain). *Sustainability (Switzerland)*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su13010239>

- Pica, V. (n.d.). *Heritage as a Tool for Community-Building*.
- Prandi, C., Melis, A., Prandini, M., Delnevo, G., Monti, L., Mirri, S., & Salomoni, P. (2019). Gamifying cultural experiences across the urban environment. *Multimedia Tools and Applications*, 78(3), 3341–3364. <https://doi.org/10.1007/s11042-018-6513-4>
- Seitsonen, O. (2017). Crowdsourcing cultural heritage: public participation and conflict legacy in Finland. *Journal of Community Archaeology and Heritage*, 4(2), 115–130. <https://doi.org/10.1080/20518196.2016.1252129>
- Senatore, L., Gallozzi, A., Cigola, M., & Strollo, R. M. (2020). Citizen science and gamification for cultural heritage. *EGA Revista de Expresion Grafica Arquitectonica*, 25(39), 232–239. <https://doi.org/10.4995/ega.2020.11586>
- Silva, F. M., Albuquerque, H., Sousa, C., & Borges, I. (2020). Heritage and accessible tourism in the cõa region: A review of ideas and concepts. *Proceedings of the International Conference on Tourism Research*, 268–275. <https://doi.org/10.34190/IRT.20.066>
- Silva, F. M., Sousa, C., & Albuquerque, H. (2022). Analytical Model for the Development Strategy of a Low-Density Territory: The Montesinho Natural Park. *Sustainability (Switzerland)*, 14(7). <https://doi.org/10.3390/su14074373>
- Slavova-Petkova, S. (2017). Project “Models and Applications of Serious Games in Education of Cultural Heritage and National Identity.” *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, 7, 243–248. <https://doi.org/10.55630/dipp.2017.7.23>
- Tan, K. L., & Lim, C. K. (2017). Digital heritage gamification: An augmented-virtual walkthrough to learn and explore tangible cultural heritage. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 9(2–12), 125–129.
- Varinlioglu, G., & Halici, S. M. (2019). Gamification of Heritage through Augmented Reality. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 1, 513–518. https://doi.org/10.5151/proceedings-ecaadesigradi2019_168
- Vlivos, S., Sharamyeva, J. A., & Kotsopoulos, K. (2021). Interdisciplinary Design of an Educational Applications Development Platform in a 3D Environment Focused on Cultural Heritage Tourism. *Communications in Computer and Information Science*, 1432, 79–96. https://doi.org/10.1007/978-3-030-83647-4_6
- Wilhelmsson, U., & Backlund, P. (2020). Everyone is not a gamer! developing cultural heritage experiences for diverse audiences. *Springer Series on Cultural Computing*, 263–281. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_14/COVER
- Xiang, Y., Wang, J., Fa, J., Gu, N., & Lo, C. H. (2021). Disseminating Intangible Cultural Heritage Through Gamified Learning Experiences and Service Design. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12773 LNCS, 116–128. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77080-8_11/COVER