



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA

YASMIN CALADO BRITO ALVES KOURY

**UM MANIFESTO DE REBELDIA:
PORQUE JOGO TAMBÉM É ARQUEOLOGIA!**

Recife
2024

YASMIN CALADO BRITO ALVES KOURY

**UM MANIFESTO DE REBELDIA:
PORQUE JOGO TAMBÉM É ARQUEOLOGIA!**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Arqueologia da Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em
Arqueologia.

Orientador (a): Prof. Dr. Demétrio da Silva Mutzenberg
Coorientador (a): Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior

Recife
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Koury, Yasmin Calado Brito Alves.

Um manifesto de rebeldia: porque jogo também é arqueologia! / Yasmin Calado Brito Alves Koury. - Recife, 2024.

81 p. : il., tab.

Orientador(a): Demétrio da Silva Mutzenberg

Cooorientador(a): Natal Anacleto Chicca Junior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Arqueologia - Bacharelado, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Archaeogaming. 2. Arqueologia Pública. 3. Desenvolvimento de jogos. 4. RPG. 5. Teoria Arqueológica. I. Mutzenberg, Demétrio da Silva. (Orientação). II. Chicca Junior, Natal Anacleto . (Coorientação). IV. Título.

930 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA

ATA DA DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA ALUNA YASMIN CALADO BRITO ALVES KOURY

Aos quinze dias de março de 2024 (dois mil e vinte e quatro), no Curso de Graduação em Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco, a Comissão Examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de Bacharela em Arqueologia, apresentado pela aluna **Yasmin Calado Brito Alves Koury**, intitulado *Um Manifesto de Rebeldia: por que jogo também é arqueologia!*, sob a orientação do Prof. Dr. Demétrio da Silva Mutzenberg, em ato público, após arguição feita de acordo com as Normas do TCC do referido Curso, decidiu conceder a aluna a média **10,0 (dez)** como resultado à atribuição das notas da banca: **Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior, Prof. Dr. Bruno de Azevedo Cavalcanti Tavares e a Prof.^a Dr.^a Daniela Cisneiros**. Assina também a ata, o Coordenador do Curso, Prof. Dr. Luiz Carlos Medeiros da Rocha.

Recife, 15 de março de 2024.

Documento assinado digitalmente
 **NATAL ANACLETO CHICCA JUNIOR**
Data: 15/03/2024 17:01:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior

Documento assinado digitalmente
 **BRUNO DE AZEVEDO CAVALCANTI TAVARES**
Data: 15/03/2024 18:55:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Bruno de Azevedo Cavalcanti Tavares

Documento assinado digitalmente
 **DANIELA CISNEIROS SILVA MUTZENBERG**
Data: 15/03/2024 18:44:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Daniela Cisneiros

Documento assinado digitalmente
 **LUIZ CARLOS MEDEIROS DA ROCHA**
Data: 15/03/2024 19:00:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Luiz Carlos Medeiros da Rocha

Para Izumi Konata, minha eterna *waifu*, e
Izuminokami Kanesada, a espada pela qual
já derramei inúmeras lágrimas.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a mim mesma, que não desisti e consegui chegar até aqui mesmo quando minha vontade era apenas trancar o curso vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. Agradeço também a Willian Oliveira, meu sol e estrelas, que esteve comigo e me apoiou durante todo esse tempo. Sem você, *Onde está você?* nunca teria existido, então muito obrigada.

Também quero deixar um agradecimento aos meus orientadores, o professor Demétrio, que estendeu a mão para um trabalho incomum como esse, e o professor Natal, que chegou na UFPE bem a tempo de salvar minha graduação.

Cabe também um agradecimento ao professor Bruno, por ser muito bacana, e à professora Daniela, pelas aulas maravilhosas de Grafismos. Infelizmente não consegui encontrar minha natureza interior, mas agradeço aos quatro por tornarem minha estadia na universidade um pouco melhor.

Não posso esquecer da minha família, que sempre cuidou de mim para que eu pudesse estudar sem preocupações. Obrigada à minha mãe e ao meu pai, às minhas avós e irmãs. E também à minha tartaruguinha Cremildo, que apareceu na minha casa para fazer a minha felicidade quando eu menos esperava.

Além disso, preciso agradecer aos meus amigos, afinal sem eles definitivamente eu teria trancado o curso depois da primeira aula de campo. Fica aqui registrado o meu profundo agradecimento a Tiago Gomes, Dayanne Souza, Beatriz Félix e Gustavo Peixoto, vocês são tudo! Precisamos tornar real a lenda urbana no Monster na praça da Várzea!

Também preciso incluir Ana Cristina Cardouzo e Izabela Lima nessa grande lista de agradecimentos, afinal gratidão nunca é demais. Obrigada a vocês duas pelas conversas e reflexões sobre a vida.

E continua: obrigada ao Shiba e ao Astro, que me ajudaram, entre outras várias coisas, a importar um dos livros mais importantes para essa pesquisa. Obrigada à Allu, pelas conversas e surtos coléricos de sempre. Também agradeço à bibliotecária do twitter, marywithcookies, pelos textos que compartilhou comigo, e ao Jah, por sempre me mandar literatura de qualidade via correio.

Por fim, incluo agradecimentos para meus amigos de longa data, que desde a época do colégio estão comigo e me apoiam em tudo o que faço: Mateus Francisco, Joana Moura, Danielle Peres e Livia Cordeiro.

A todos aqueles que contribuíram de alguma forma para a concretização desse trabalho de conclusão de curso, mesmo que não estejam citados na lista acima, meus mais sinceros agradecimentos.

Valeu aí, gente, vocês são show!

Esse é um caminho que escolhi percorrer sozinha [...]
Amor, ódio, alegria, tristeza
Eu provei a tristeza, a alegria, a glória e a vergonha do mundo
Como poeira vermelha, a terra devastada pela guerra parece desolada
Um vislumbre de você, mas é apenas um sonho
Eu me dediquei a acabar com o caos, minha espada, meu orgulho ou a dor
Pingando com a neve
Meu coração continua o mesmo

My heart remains true - Time Princess

RESUMO

Não é fácil falar sobre o que é Arqueologia ou o que faz um arqueólogo, principalmente porque a ciência arqueológica está sempre passando por mudanças teórico-metodológicas para se adequar ao tempo e ao espaço no qual está inserida. Essa pluralidade não é ruim, pelo contrário, abre diversas possibilidades de estudo e ajuda a compreender melhor a sociedade humana, em especial quando se leva em consideração diversos aspectos e pontos de vista. Apesar disso, essa diversidade arqueológica dificilmente atinge as pessoas de fora da área, basta olhar para as produções midiáticas, que em grande parte continuam a reproduzir o arquétipo do arqueólogo Indiana Jones, algo que não condiz com a realidade, porém que está enraizado no imaginário popular. Dessa maneira, se faz necessário que a Arqueologia busque meios diferenciados para alcançar e cativar as pessoas, meios como por exemplo o *Archaeogaming*, a Arqueologia dos e nos videogames, e o uso de arqueojogos tanto como forma de ensino quanto de pesquisa e extensão. Afinal, os jogos possuem potencial para conectar pessoas, servir como objeto de estudo e ser uma ferramenta lúdica e interativa de ensino, propiciando uma troca mútua entre as pessoas envolvidas. Assim, o presente trabalho se propõe a discutir um pouco sobre questões teórico-metodológicas da Arqueologia, bem como a visão que as pessoas e a mídia em geral possuem sobre essa ciência. Por fim, também será abordado o uso do *Archaeogaming* e o desenvolvimento de um arqueojogo intitulado *Onde está você?*, um RPG de exploração ambientado na pré-história, que visa ser tanto uma ferramenta de ensino quanto de pesquisa e extensão. A partir dessa experiência de desenvolvimento, foram realizadas sessões de teste abertas ao público, que obtiveram um retorno favorável ao uso de jogos no meio arqueológico.

Palavras-chave: *Archaeogaming*; Arqueologia pública; desenvolvimento de jogos; RPG; teoria arqueológica.

ABSTRACT

It's not easy to talk about what Archaeology is or what an archaeologist does, mainly because the archaeological science is constantly undergoing theoretical and methodological changes to adapt to the time and space in which it is situated. This plurality is not detrimental; on the contrary, it opens up various possibilities for study and helps better understand human society, especially when considering diverse aspects and points of view. Despite this, this archaeological diversity rarely reaches people outside the field. Media productions, for example, largely continue to reproduce the "Indiana Jones" archeologist stereotype: something that doesn't align with reality but is deeply rooted in popular imagination. Thus, it becomes necessary for archaeology to seek differentiated means to reach and captivate people, means such as "Archaeogaming" – the archaeology of and in video games – and the use of archaeogames both as a form of teaching and research and extension. After all, games have the potential to connect people, be useful as a study object, and be a playful and interactive teaching tool, fostering mutual exchange among those involved. Therefore, this paper aims to discuss some theoretical and methodological issues of archaeology, as well as the perception that people and the media in general have about this science. Finally, the use of Archaeogaming and the development of an archaeogame titled *Onde está você?* ("Where are you?"), an exploration RPG set in prehistory that aims to be both a teaching and research and extension tool, will also be addressed. Based on this development experience, open public testing sessions were conducted, receiving favorable feedback regarding the use of games in the archaeological field."

Keywords: Archaeogaming; public archaeology; game developing; RPG; archeology theory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pôster promocional de Os Caçadores da Arca Perdida.	23
Figura 2: Capa do jogo Tomb Raider (1996).	24
Figura 3: Cena do episódio A grande expedição.	25
Figura 4: Pôster do filme Dora e a cidade perdida.	26
Figura 5: Meu amigo Totoro.	27
Figura 6: Cena do Tatsuo em que é possível ler “Arqueologia” no livro em destaque no canto inferior esquerdo.	28
Figura 7: Cena em que é possível ver uma pintura de cerâmica pré-histórica no escritório de Tatsuo.	29
Figura 8: Potes cerâmicos pré-históricos na toca do Totoro.	29
Figura 9: Mangá Daihen Ai.	31
Figura 10: Da Colina Kokuriko.	32
Figura 11: Trajetória da restauração do Quartier Latin em Da Colina Kokuriko.	33
Figura 12: Banner promocional de Touken Ranbu.	35
Figura 13: Banner promocional de Time Princess em colaboração com o Museu do Louvre em que se pode ver um conjunto de roupas inspirado na estátua Vitória de Samotrácia.	37
Figura 14: Banner promocional de Time Princess em colaboração com o Museu do Flamenco em que se pode ver um conjunto de roupas inspirado na dança Flamenco.	38
Figura 15: Exibição colaborativa do Museu do Flamenco e Time Princess	39
Figura 16: Escavação de cartuchos de Atari em Alamogordo.	42
Figura 17: Parte externa do cartucho.	43
Figura 18: Parte interna do cartucho.	44
Figura 19: Modelo 3D do cartucho.	44
Figura 20: O último banquete em Herculano.	45
Figura 21: Capturas de tela do jogo O último banquete em Herculano.	46
Figura 22: Capturas de tela do jogo O último banquete em Herculano.	47
Figura 23: Tela de carregamento do RPG Maker MZ.	52
Figura 24: Interface da programação em blocos no RPG Maker MZ.	52
Figura 25: Wadanohara e o grande mar azul.	53
Figura 26: Witch's heart.	54
Figura 27: The coffin of Andy and Leyley.	54
Figura 28: Alicemare.	55
Figura 29 e Figura 30: Exemplos de atividades realizadas na prática de Arqueologia Experimental	58
Figura 31: Exemplo de ambientação do jogo	60
Figura 32: Exemplificação do menu e HUD de Onde está você?	64
Figura 33: Criação manual do logo.	65
Figura 34: Logo vetorizado.	65

Figura 35 e Figura 36: Reconstrução facial dos crânios de Furna do Estrago.	66
Figura 37: Ilustração dos personagens	67
Figura 38: Spritesheets dos personagens	68
Figura 39: Exemplo das ilustrações do jogo.	69
Figura 40: Exemplo das ilustrações do jogo.	70
Figura 41: Exemplo de pintura rupestre que aparece no jogo.	70
Figura 42: Teste da versão 0.0.6.	71
Figura 43: Testes da versão 0.0.7.	73
Figura 44: Testes da versão 0.0.7.	73

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Resumo do progresso de desenvolvimento durante a disciplina de Design de Jogos	62
Tabela 2: Resumo do feedback recebido durante o teste da versão 0.0.6.	72
Tabela 3: Resumo do feedback recebido durante o teste da versão 0.0.7	74

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	14
2 ARQUEOLOGIA? O QUE É ISSO? É DE COMER?	17
2.1 SOBRE CONCEITOS, IDEIAS, MUDANÇAS E PARADIGMAS	18
2.2 APESAR DISSO, COMO SOMOS VISTOS?	22
2.3 ARCHAEOGAMERS: QUEM SÃO, ONDE VIVEM E O QUE FAZEM?	40
3 METODOLOGIA	49
3.1 DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	49
3.2 DA DISCUSSÃO PROPOSTA	50
3.3 DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO	50
4 DA IDEIA AO ENCONTRO: ONDE ESTÁ VOCÊ?	56
4.1 IDEAÇÃO	57
4.2 PROTOTIPAÇÃO	61
4.3 FINALIZAÇÃO	71
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS	77
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ELABORADO	81

1 APRESENTAÇÃO

Conceituar a Arqueologia não é algo fácil, principalmente porque não é simples dizer o que faz um arqueólogo (Sakurai, 2014). Dessa maneira, os conceitos acerca da ciência arqueológica variam, sobretudo em função do tempo e do espaço, uma vez que a Arqueologia é um produto da realidade na qual está inserida (Lima, 2011).

Mas, como apontado por Araújo (2019), apesar de não haver um consenso entre pesquisadores, quando se trata de pessoas de fora da área, é comum o arqueólogo ser associado com alguns estereótipos, como por exemplo ossos, escavações, caça ao tesouro, aventuras e dinossauros. Para o pesquisador japonês Sakurai Junya isso se dá devido à indiferença de parte dos arqueólogos sobre a percepção que a sociedade tem sobre eles e sobre a Arqueologia como um todo (Sakurai, 2014).

Ele também afirma que uma das causas para tal fato é que não há muitas oportunidades de diálogo entre os arqueólogos e as pessoas de fora da área, uma vez que muitos profissionais da Arqueologia ou estão focados em suas pesquisas ou estão trabalhando com Arqueologia Preventiva¹, ambos ofícios exaustivos.

Além disso, Sakurai (2014) aponta que, embora existam algumas confusões sobre o que é e o que faz a Arqueologia, obras midiáticas são um ótimo meio de se chegar até a população, principalmente quando tais mídias são produzidas levando em consideração o ofício do arqueólogo real, como é mostrado no filme de animação *Meu amigo Totoro* (1988) e no mangá *Daihen Ai* (1999).

Outro tipo de mídia que costuma atrair bastante atenção são os jogos, sobretudo os digitais, por estarem diretamente ligados com questões tecnológicas (Santana; Fortes; Porto, 2016) e é por esse caminho que o presente trabalho irá se enveredar.

Partindo das ideias de abordagens arqueológicas recentes como o *Achaeogaming*, definido como a Arqueologia dos e nos videogames (Reinhard, 2018), e do uso de jogos como ferramenta de ensino-aprendizagem (Barros; Miranda; Costa, 2019), essa pesquisa deseja apresentar uma forma diferenciada de

¹ Área da Arqueologia que surgiu na segunda metade do século XX, visando mitigar os impactos sobre o patrimônio arqueológico causados por obras de construção civil e outros empreendimentos. Seu objetivo é evitar a destruição irreversível de sítios arqueológicos e promover a preservação do patrimônio cultural (Caldarelli, 2015).

trabalhar com a Arqueologia não só no âmbito da pesquisa, como também no que tange questões de ensino e extensão.

Para tal, foi desenvolvido *Onde está você?*, um jogo digital que aborda o período pré-histórico², um tema bastante estudado pela Arqueologia e agora aqui exposto de forma simples e divertida a fim de cativar o interesse das pessoas em relação à ciência arqueológica.

Além disso, o presente trabalho também deseja enfatizar que é possível que um arqueólogo assuma a posição de desenvolvedor de jogos, prática considerada benéfica para autores como Reinhard (2018) e Pina (2019), pois ajuda a tornar a ciência arqueológica mais acessível para o público em geral. Para reforçar tal ideia, será mostrado todo o processo de desenvolvimento de um arqueojogo, bem como as escolhas feitas ao longo do caminho até chegar na versão final desse artefato digital.

A Arqueologia é uma área de estudo das ciências humanas que tem como objeto de estudo a cultura material produzida pelos seres humanos, bem como a imaterialidade atrelada a essa materialidade (Reinhard, 2020). Dessa maneira, é um campo de pesquisa com infinitas possibilidades, no entanto a ideia limitada de que a Arqueologia é uma ciência antiquada e restrita que trabalha somente com o passado ainda é bastante difundida (Lima, 2011; Reinhard, 2018; Martire, 2023).

Levando isso em consideração, se faz necessário buscar formas diferenciadas de trabalhar com a Arqueologia, bem como de tornar essa ciência mais acessível e plural, cativando pesquisadores a pensar sempre em novas e interessantes maneiras de se comunicar com a sociedade para aproximar a troca de conhecimento entre a academia e a população, bem como incentivar a construção de um saber coletivo.

Quanto à pergunta (ou perguntas) norteadora do trabalho, pode-se dizer que ela está intrinsecamente ligada tanto ao modo de se ensinar Arqueologia dentro da universidade quanto ao modo de se externar pesquisas e descobertas arqueológicas para a sociedade de modo geral. Uma grande inquietação em relação à realidade da minha graduação me levou a pensar: *será que as coisas realmente precisam seguir essa abordagem? Só existe esse modo de fazer Arqueologia?*

² Apesar das discussões acerca do termo pré-história, não é objetivo do presente trabalho debater sobre isso.

Lendo outros autores além daqueles citados nas aulas, foi observado que na ciência arqueológica há infinitas possibilidades quando se permite conhecer o novo e o diferente. E mesmo o conteúdo que é considerado inválido, problemático, o que dizem que não é Arqueologia vale a pena ser estudado, afinal a Arqueologia está em tudo o que diz respeito à humanidade.

Dessa maneira, levando em consideração a diversidade de campos de estudo que a atualidade nos oferece, o questionamento que guia a presente pesquisa é: como os jogos podem ser usados para tornar a Arqueologia mais plural e acessível?

Dando continuidade à ideia, este trabalho tem como objetivo geral documentar o desenvolvimento de um jogo que envolve temáticas arqueológicas para demonstrar o potencial dos jogos na Arqueologia, tanto no âmbito da pesquisa quanto no de ensino e extensão.

Para alcançar tal meta, alguns objetivos específicos foram traçados. São eles: pesquisar exemplos de obras midiáticas que abordam a Arqueologia para compreender como a Arqueologia é representada por essas mídias; discorrer sobre o *Archaeogaming* e suas possibilidades de estudo e utilização; e desenvolver um jogo digital usando temáticas arqueológicas com o intuito de auxiliar no ensino, na divulgação e na extroversão da Arqueologia.

2 ARQUEOLOGIA? O QUE É ISSO? É DE COMER?

Como apontado anteriormente, não é fácil dizer o que é e o que não é Arqueologia, o que faz e o que não faz um arqueólogo (Sakurai, 2014), principalmente porque existem várias vertentes do pensamento arqueológico e nem todas dialogam entre si, gerando diferenças significativas de conceitos, ideias e do fazer arqueológico propriamente dito. O que é aceito em uma vertente pode não ser aceito por outra e assim por diante (Lima, 2011). Dessa maneira, acaba que cada pesquisador possui seu próprio conceito sobre o que é a ciência arqueológica e o que ele faz enquanto profissional da área.

Apesar disso, essa pluralidade de visões acaba sendo benéfica para a Arqueologia, pois assim os paradigmas teórico-metodológicos são criados, utilizados e debatidos, abrindo espaço para o surgimento de novos outros e fazendo com que a ciência arqueológica não se torne estática, presa a um determinado recorte espacial ou temporal.

Pelo contrário: a diversidade do fazer arqueológico gera muitas possibilidades para que os pesquisadores continuem produzindo, inventando e reinventando a Arqueologia, conferindo à essa ciência um status contemporâneo e tornando-a produto da sua própria realidade, com características únicas do tempo e do espaço nos quais ela está inserida.

Porém, mesmo com a existência dessa pluralidade para os acadêmicos da área, não restam dúvidas que, para as pessoas em geral, a Arqueologia é algo preso a determinados temas (reais ou não) e restrita, isto é, acessível somente aos próprios envolvidos com a Arqueologia. Para Sakurai (2014), isso se dá pela maneira como o arqueólogo e a ciência arqueológica são representados pelas grandes mídias, pois ainda que haja mudanças de tempos em tempos e de obra para obra, é comum que algum sucesso acabe moldando a visão do grande público sobre determinado assunto, como é o caso da franquia Indiana Jones, lançada na década de 1980 e lembrada até os dias de hoje quando o assunto é Arqueologia.

Assim, o propósito deste capítulo é apresentar os principais paradigmas teórico-metodológicos da ciência arqueológica, perpassando seus avanços e mudanças constantes, e confrontar a realidade da Arqueologia com a Arqueologia encontrada em obras das grandes mídias, como filmes, quadrinhos, jogos, entre

outros, a fim de compreender melhor qual a visão que as pessoas em geral possuem sobre o fazer arqueológico e buscar alternativas para a comunicação entre arqueólogos e não arqueólogos.

2.1 SOBRE CONCEITOS, IDEIAS, MUDANÇAS E PARADIGMAS

Em seu artigo *Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais*, publicado em 2011, Tânia Andrade Lima apresenta o seguinte possível conceito para a Arqueologia: “disciplina que investiga a emergência, a manutenção e a transformação dos sistemas socioculturais através dos tempos, por meio da cultura material por eles produzida” (p.12).

Já Andrew Reinhard, numa entrevista cedida a Moura *et al.* em 2020, traz a ideia de Arqueologia como o estudo das relações entre humanos e coisas não-humanas, entendidas como artefatos. Martire (2023), corrobora com esse pensamento ao afirmar que o importante para a Arqueologia é o que se chama de agência, isto é, o ato do ser humano de alterar as coisas com determinado propósito, criando artefatos. E, no entanto, o conceito de agência é veementemente criticado por Araújo (2018), quando afirma que ele traz um reducionismo anticientífico para a Arqueologia, suscitando ainda mais debates sobre essa área de estudo.

Embora haja divergências nas palavras ou nas ideias principais, é possível perceber um ponto em comum nos conceitos apresentados: a materialidade, algo que acompanha a ciência arqueológica desde seus primórdios, quando ela ainda consistia apenas em resgatar antiguidades para guardá-las, sem necessariamente o propósito de estudá-las. Mas afinal o que é essa materialidade?

Não há uma única resposta para essa pergunta. Do início à contemporaneidade, essa temática foi muito debatida pelos pesquisadores não só da Arqueologia, mas também outras ciências afins, como por exemplo a Antropologia, a Sociologia e a História. E, graças a todos esses debates e contrastes sucessivos de conceitos, diversos pensamentos teórico-metodológicos surgiram na Arqueologia, expressando formas diversas, consonantes ou discordantes, de praticar essa ciência.

Dessa maneira há algumas concepções sobre materialidade, também chamada de cultura material, que foram e ainda são discutidas pela Arqueologia,

sendo as principais perspectivas³ a cultura material como um reflexo do ser humano, como uma resposta adaptativa ao meio ou como algo que é intrínseco à humanidade, como apontado por Lima (2011) e discutido por Araújo (2019) e Martire (2023).

Destrinchando melhor cada uma dessas ideias, o conceito de cultura material como reflexo advém de um pensamento conhecido como histórico-culturalismo, surgido por volta do fim do século XIX. Nesse momento, a Arqueologia estava dando seus primeiros passos como ciência e tinha como objetivo ordenar artefatos em tipos e criar culturas arqueológicas, no entanto esse comportamento logo foi alvo de críticas, pois seus opositores argumentavam que além categorizar as coisas, era necessário compreender de onde aquelas coisas vieram e como foram feitas.

Assim, aos poucos o histórico-culturalismo passou a incorporar esses apontamentos e foi criada uma noção de que os artefatos eram produzidos pelos seres humanos como um reflexo da realidade e se limitavam a isso, assumindo um papel passivo nessa relação entre as pessoas e as coisas. Para os histórico-culturalistas, a cultura podia ser entendida como um conjunto de normas, valores, prescrições e regras compartilhados por determinado grupo e que, caso alguma mudança acontecesse, era simplesmente porque as pessoas haviam mudado (Lima, 2011).

Contudo, esse pensamento continuou a receber diversas críticas e, após o período das grandes guerras, por volta da década de 1960, irrompe uma outra corrente teórica, oposta à primeira. Formulado por Lewis Binford (1931-2011) e mergulhado no Positivismo, o Processualismo (também chamado de Nova Arqueologia) vem trazendo a ideia de que a cultura é uma adaptação extrassomática, isto é, fora do corpo, e não-biológica ao meio, com o intuito de garantir a sobrevivência da espécie.

Nessa maneira de pensar, reina a teoria geral dos sistemas, em que a sociedade é vista como um grande sistema composto de subsistemas que mantém o sistema maior em funcionamento, semelhante a um organismo vivo. Dessa forma, a cultura material é interpretada como uma parte desse sistema que se integra em prol do equilíbrio geral, ou seja, a materialidade seria uma adaptação criada como

³ Embora seja comumente utilizada, essa divisão foi feita como forma de simplificação conceitual para entender as mudanças do pensamento arqueológico ao longo do tempo. Na realidade, a Arqueologia é muito mais complexa e multifacetada, de modo que é normal que várias linhas de pensamento distintas trabalhem em conjunto para solucionar problemas arqueológicos.

resposta aos desequilíbrios do sistema numa tentativa de colocá-lo outra vez em equilíbrio.

Entretanto, de acordo com Lima (2011), essa visão é bastante reducionista, pois transforma o ser humano em uma marionete sem vontade própria controlado pelo sistema. Levando isso em consideração, o Processualismo também foi e continua sendo alvo de duras críticas, principalmente de pesquisadores mais voltados para o campo das ciências humanas, uma vez que essa corrente teórica acabou se aproximando de outras áreas do conhecimento, como as ciências da natureza e as ciências exatas, afastando-se de seu berço nas humanidades.

Não demorou então para que outra linha de pensamento surgisse na Arqueologia, dessa vez vindo como crítica ao Processualismo. A nova corrente teórica que rebenta por volta das décadas de 1970 e 1980, pautada nas ideias pós-modernas (Lyotard, 1984), defende que a cultura material não é produzida por um sistema, mas por pessoas com ideais e pensamentos próprios e, além disso, não é apenas um reflexo passivo: o ser humano cria a cultura e ao mesmo tempo a cultura cria o ser humano, gerando assim uma influência mútua, uma via de mão dupla.

Os adeptos a esse pensamento são conhecidos como pós-processualistas. As pesquisas feitas por eles trazem como foco o indivíduo ao invés do sistema e reconhecem tanto o sujeito quanto o objeto como diferentes partes que integram a mesma coisa. Como dito acima, agora a cultura material é vista como algo intrínseco ao que é ser humano, como algo que é transformado de maneira intencional pelas pessoas à medida que também transforma essas pessoas (Lima, 2011; Martire, 2023).

A partir do pós-processualismo, o universo de possibilidades para a pesquisa arqueológica se expandiu como nunca, alcançando uma densidade teórica sem precedentes história do pensamento arqueológico e dando origem às mais diversas áreas de estudo, como por exemplo Arqueologia de gênero, da violência, digital, *Archaeogaming*, entre tantas outras.

O que antes não era entendido como Arqueologia, agora passa a ser. Ainda assim, essa corrente teórica também recebe suas críticas, sendo a maioria delas voltadas para algumas abordagens que acabam por fugir do cientificismo (Araújo, 2019).

Embora seja possível notar os avanços teóricos e metodológicos na Arqueologia e as contribuições próprias de cada corrente teórica, até os dias de hoje se discute visões e conceitos sobre o que essa ciência é e o que ela faz. Não há consenso, pois cada pessoa tem sua própria visão de mundo e a liberdade para pesquisar da maneira que mais lhe aprouver desde que os métodos científicos sejam seguidos.

Ademais, para evitar anacronismos, é necessário ter em mente que cada pensamento teórico surge como fruto do momento vivenciado, como bem pontuam Lima (2011) e Araújo (2019). Também vale ressaltar que os conceitos não são definitivos, fixos, ou seja, eles podem ser revisitados e modificados ao longo do tempo, além de trabalharem juntos para solucionar determinados problemas nas pesquisas atuais.

Dito isto, segundo autores mais contemporâneos como Reinhard (2018, 2020), Martire (2021, 2023) e Sakurai (2014, 2015, 2019), a Arqueologia é entendida como algo que estuda não apenas a materialidade física, tangível, mas também a imaterialidade que está atrelada com o material por meio das relações humano-artefato, sem limitações temporais ou espaciais. Mas essa é apenas mais uma entre diversas definições.

Tendo isso em vista, é notável que mídias audiovisuais, como filmes, animações, quadrinhos, jogos, etc., fazem parte do campo de estudo da Arqueologia, tanto no que diz respeito a ser objeto de estudo quanto nas questões voltadas para a extroversão do conhecimento arqueológico, como bem apontam Reinhard (2018, 2020), Sakurai (2014, 2015, 2019), Martire (2021, 2023), Pina (2019) e muitos outros pesquisadores, mesmo o que não são arqueólogos, como é o caso de Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022), que está sempre produzindo bibliografia relacionando essas mídias com questões patrimoniais.

Assim, chegamos no próximo ponto da presente discussão: se há tantos debates e mudanças dentro da Arqueologia, por que isso não se reflete em produções midiáticas? Afinal, como dito anteriormente, não restam dúvidas de que as pessoas de fora da Arqueologia possuem uma visão repleta de estereótipos sobre o que é essa ciência, estereótipos estes que muitas vezes não condizem com a realidade da coisa (Sakurai, 2014; Pyburn, 2008).

No tópico a seguir, serão expostas obras midiáticas em que a Arqueologia está representada de alguma forma, bem como considerações acerca dessas

representações, que são responsáveis por moldar como o profissional da Arqueologia é percebido no imaginário popular.

2.2 APESAR DISSO, COMO SOMOS VISTOS?

Embora a Arqueologia não seja exatamente um tema *hypado*⁴, é fato que existem obras midiáticas que abordam essa ciência, umas de forma equivocada, com muitos aspectos fantasiosos, e outras de maneira mais assertiva, apresentando mais da vida real dos arqueólogos.

Como afirma Sakurai Junya em seu livro *Archaeology in popular culture*, publicado em 2014, as obras da cultura pop⁵, também chamada de cultura de massa, são responsáveis por moldar conceitos sobre determinadas coisas no imaginário popular, principalmente em função do alcance que esse tipo de conteúdo possui num mundo cada vez mais tecnológico e modernizado.

Além disso, quando há um sucesso muito grande entre essas produções, é comum que a ideia representada nesse sucesso perdure entre o público, determinando assim a imagem que toda uma geração (ou mais de uma) terá sobre algum tema específico (Sakurai, 2014). Levando isso em consideração, a primeira obra abordada nesta seção é a franquia estadunidense Indiana Jones.

Os Caçadores da Arca Perdida (**Figura 1**), lançado em 1981 e dirigido por Steven Spielberg, foi o primeiro filme da franquia. A obra foi um grande sucesso e garantiu a maior bilheteria do ano, assim como nove indicações ao Oscar. Indiana Jones (Harrison Ford), protagonista que dá nome à obra, é posto como um arqueólogo e professor que recebe a missão de impedir os nazistas de obter a Arca da Aliança, que se acredita ter o poder de tornar qualquer exército invencível.

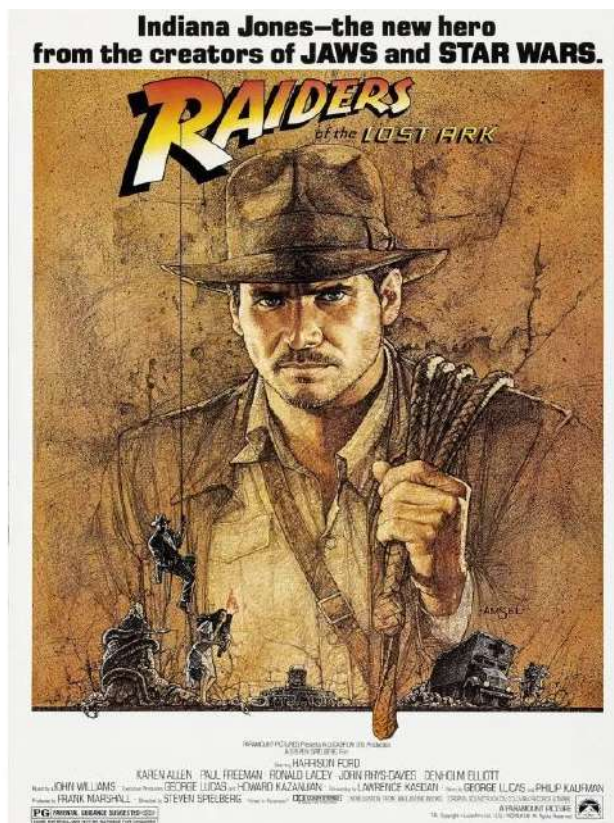
A partir disso, a franquia gira em torno de exércitos extremistas e busca por artefatos antigos que supostamente possuem poderes místicos, sem falar da péssima representação arqueológica que, como afirma Pyburn (2008), endossa a ideia de que é positivo um indivíduo euro-americano branco invadir locais independentes dos Estados Unidos e da Europa, agredir os cidadãos locais e levar consigo um tesouro pertencente a este povo para protegê-lo num museu.

⁴ Algo que está sendo muito repercutido, geralmente de forma positiva. Que está na moda.

⁵ De acordo com Gorgatti (2011), o termo cultura pop foi cunhado por Ray Browne na década de 1960 para se referir a uma forma de cultura intrinsecamente relacionada com questões midiáticas e consumistas.

Além do cinema, Indiana Jones possui adaptações para outros tipos de mídia, como séries de televisão, jogos, quadrinhos e livros.

Figura 1: Pôster promocional de Os Caçadores da Arca Perdida.



Fonte: Livraria Martins Fontes.⁶

Embora antes do lançamento de Indiana Jones existissem filmes com arqueólogos, é perceptível a mudança da imagem do arqueólogo em obras midiáticas após a franquia. Nas décadas anteriores de 1960 e 1970, era mais comum a aparição de arqueólogos em filmes de terror e ficção científica, porém, como mostra Sakurai (2014) a partir de 1980 houve uma transição para mistério, aventura e ação, pois os arqueólogos deixaram de ser vistos como estudiosos e acadêmicos e passaram a ser entendidos como aventureiros caçadores de tesouros⁷.

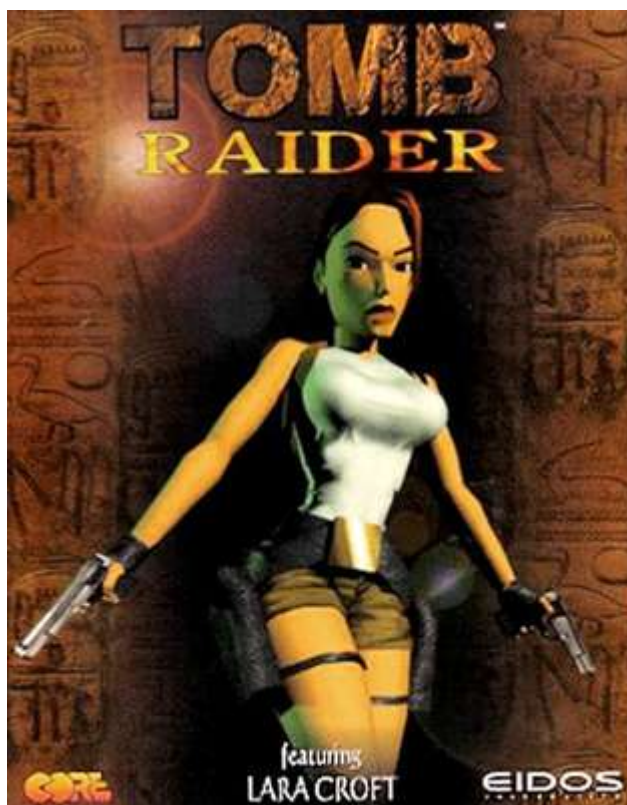
⁶ Disponível em:

<<https://www.martinsfontespaulista.com.br/superposter-cinema-e-nostalgia---indiana-jones---colecacao-4-posteres-1048519/p>>.

⁷ Sakurai (2014) comenta que essa mudança pode estar relacionada com a própria Arqueologia, já que na década de 1980 os trabalhos de Arqueologia Preventiva aumentaram, ganhando notoriedade e aproximando um pouco mais as pessoas da ciência arqueológica. Esse fato poderia ter motivado uma mudança de percepção sobre os arqueólogos e consequentemente sido refletida em produções midiáticas.

Outra franquia de sucesso global envolvendo Arqueologia em que se pode observar um comportamento semelhante ao de Indiana Jones é Tomb Raider (**Figura 2**), que tem como protagonista a arqueóloga caçadora de tesouros Lara Croft. Desenvolvido pela *Core Design* e distribuído pela *Eidos Interactive*, o primeiro jogo da franquia foi lançado em 1996 para o console Sega Saturn, nele o jogador controla a personagem Lara Croft, guiando-a entre tumbas e outros locais assustadores para resolver enigmas e coletar tesouros enquanto mata animais e criaturas sobrenaturais em gráficos 3D.

Figura 2: Capa do jogo Tomb Raider (1996).



Fonte: Wikipédia.⁸

Devido ao sucesso, outros jogos foram desenvolvidos e posteriormente Tomb Raider se tornou uma franquia transmídia, semelhante ao caso de Indiana Jones. É possível notar diversas similaridades entre as duas obras, em especial as ideias aventurecas de busca por tesouros fantásticos, a resolução de enigmas e o combate com inimigos. Esse arquétipo Indiana Jones tem suas origens no arqueólogo do século XIX e início do século XX, sendo Gordon Childe (1892-1957)

⁸ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Tomb_Raider_1996_capa.png>.

uma importante referência para a criação do personagem, como mostra Fergus Mason em *The real life Indiana Jones* (2013).

Essa imagem hiperbólica do arqueólogo parece tão enraizada no imaginário das pessoas que diversos outros trabalhos cinematográficos e televisivos envolvendo Arqueologia também seguem esse padrão, mesmo com o passar dos anos, como se pode ver em *Os Backyardigans* (2004) e *Dora e a Cidade Perdida* (2019).

Os Backyardigans é uma série animada de televisão produzida pela Nickelodeon e pela Nelvana, nela há cinco personagens antropomórficos que são vizinhos e muito amigos: Pablo, Tyrone, Uniqua, Tasha e Austin. Juntos, eles imaginam diversas aventuras no quintal e no décimo terceiro episódio da primeira temporada, denominado *A grande expedição*, Tasha, Uniqua, Tyrone e Pablo se juntam para brincar de exploradores em busca de uma rocha voadora que está no topo de uma pirâmide.

Embora os termos arqueólogo ou Arqueologia não sejam usados, é notável que foram essenciais para a construção do roteiro do episódio, que também se baseou na dinâmica arqueológica de Indiana Jones. Isso pode ser percebido pelas roupas e pelo teor aventureiro de caça ao tesouro que está presente no episódio (**Figura 3**).

Figura 3: Cena do episódio A grande expedição.



Fonte: Canal Treehouse Direct Brasil.⁹

Já Dora e a cidade perdida (**Figura 4**) é um filme *live action* inspirado na série de animação televisiva Dora, a aventureira (2000), também da Nickelodeon. No filme, a protagonista vive na selva peruana com seus pais, que são arqueólogos em busca de uma cidade perdida chamada Parapata. Temendo pela segurança da filha, eles enviam Dora para morar com a tia nos Estados Unidos e só então partem para encontrar a tal cidade perdida, mas acabam desaparecendo e com isso Dora se vê envolvida no mistério que ronda Parapata.

Figura 4: Pôster do filme Dora e a cidade perdida.



Fonte: Wikipédia.¹⁰

Outra vez, mesmo sendo numa obra relativamente recente (2019), ainda encontramos a imagem de arqueólogos sendo associada com aventuras fantasiosas, caça ao tesouro e comportamentos excêntricos que não condizem com

⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/54RDDUrKgHA>>.

¹⁰ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Dora_and_the_Lost_City_of_Gold.jpg>.

a realidade. Isso mostra o poder do mito do arqueólogo Indiana Jones na indústria do entendimento, fato que contribui com a perpetuação desse estereótipo no imaginário popular. E, embora o público não perceba ou não dê atenção os absurdos expostos nesse tipo de produção (Sakurai, 2014), ele reforça uma ideia elitista sobre a Arqueologia e promove um fetichismo sobre os artefatos arqueológicos (Pyburn, 2008), sendo essa uma das principais críticas feitas às práticas antiquaristas do começo da Arqueologia.

Em contrapartida, há também casos em que a Arqueologia é retratada de maneira mais fidedigna, como será visto a seguir. Além do arquétipo Indiana Jones e acadêmico excêntrico de filme de terror, por volta da década de 1990 surge também um arquétipo do arqueólogo como um tutor gentil (Sakurai 2014, 2019), facilmente encontrado em obras japonesas como *Meu amigo Totoro* (1988) e *Sakura Card Captors* (2000).

Meu amigo Totoro (**Figura 5**) é um filme de animação do Studio Ghibli com direção de Hayao Miyazaki. O longa se passa num cenário rural do Japão pós-guerra, por volta das décadas de 1950 e 1960, e conta a história da família Kusakabe, composta por pai, mãe e duas filhas.

Figura 5: Meu amigo Totoro.



Fonte: Studio Ghibli Brasil.¹¹

¹¹ Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/meu-amigo-totoro/>>.

Kusakabe Yasuko, a mãe, está sofrendo de uma doença no hospital, por isso a família Kusakabe se muda para uma casa do interior, para que Yasuko possa ter uma recuperação saudável quando receber alta, mas nesse novo lugar várias coisas mágicas acontecem, como a aparição espíritos de fuligem e dos chamados Totoros, criaturas míticas peludas e acinzentadas.

Satsuki, a filha mais velha, e Mei, a filha mais nova, se divertem nesse cenário rústico junto de Tatsuo, o pai, que também é arqueólogo e professor de uma universidade. Durante o filme, é possível encontrar diversas cenas relacionadas com a Arqueologia, desde Tatsuo lendo e fazendo sua pesquisa (**Figuras 6 e 7**), que, pelos títulos dos livros que aparecem no filme, é relacionada com o neolítico japonês e o surgimento da agricultura, até potes de cerâmica pré-históricos que o Totoro usa para guardar bolotas (**Figura 8**).

Figura 6: Cena do Tatsuo em que é possível ler “Arqueologia” no livro em destaque no canto inferior esquerdo.



Fonte: Netflix.

Figura 7: Cena em que é possível ver uma pintura de cerâmica pré-histórica no escritório de Tatsuo.



Fonte: Netflix.

Figura 8: Potes cerâmicos pré-históricos na toca do Totoro.



Fonte: Netflix.

Nesse filme, a imagem do arqueólogo é de um pai gentil, presente e atencioso, que cuida da família ao mesmo tempo que conduz sua pesquisa e dá aulas numa universidade. Considerando o momento pelo qual o pensamento arqueológico estava passando na época em que o filme é ambientado, pode-se dizer que Tatsuo é de fato muito próximo ao arqueólogo real.

Além disso, como mostra Sakurai em seu artigo *“My Neighbour Totoro” and Archaeology* (2019), o diretor Miyazaki possui um carinho e interesse pela Arqueologia e se preocupou em tornar essa parte da obra verossímil, apresentando muitos aspectos realistas acerca das pesquisas sobre pré-história japonesa que estavam sendo desenvolvidas na época e se inspirando em arqueólogos japoneses reais para criar Tatsuo.

Já em *Sakura Card Captors*, mangá do grupo CLAMP, não se vê muito do personagem Kinomoto Fujitaka, o pai da protagonista, mas sabe-se que ele é um ocupado arqueólogo e professor universitário e segue o padrão do arquétipo de tutor gentil.

Outra obra que também traz a Arqueologia de forma mais assertiva é o mangá *Daihen Ai*, de Morita Jun, publicado em 1999 (**Figura 9**). Essa história em quadrinhos se trata de um romance ambientado em uma escavação arqueológica e retrata com fidelidade o dia a dia do trabalho de campo do arqueólogo, trazendo imagens, palavras e contextos bem característicos dessa ciência. Aqui também vemos um cenário mais tradicional.

Além disso, Sakurai (2015) argumenta que mangás são uma ótima forma de ensinar e documentar a Arqueologia, pois fazem uso tanto de texto quanto de imagens, o que gera uma boa compreensão do cotidiano em campo.

Figura 9: Mangá Daihen Ai.

Fonte: Manga Kingdom.¹²

Puxando para um cenário mais social, pode-se citar o filme de animação *Da colina Kokuriko* (2011), ilustrado na **Figura 10**, também do Studio Ghibli, mas com direção de Goro Miyazaki. O enredo dessa animação se passa no Japão de 1963 e gira em torno dos dois adolescentes Umi e Shun, que se unem em prol de defender um prédio antigo chamado de Quartier Latin, que está sob ameaça de demolição, e acabam se apaixonando.

¹² Disponível em: <<https://comic.k-manga.jp/title/21085/pv>>.

Figura 10: Da Colina Kokuriko.



Fonte: Studio Ghibli Brasil.¹³

Nesse filme, é possível ver com excelência o poder da influência de uma comunidade sobre a preservação do patrimônio histórico-cultural. O Quartier Latin era usado como espaço de atividades para alguns clubes majoritariamente masculinos da escola local, porém, quando chega a notícia sobre a demolição, esses alunos passam a promover protestos na escola a fim de cativar as outras pessoas sobre a situação e impedir que a demolição do prédio aconteça.

A partir do momento que os outros alunos, em maior parte garotas, são convidados a fazer parte da realidade do prédio antigo, conhecendo-o e sendo integrados às atividades que são realizadas ali (incluindo a presença de um clube de Arqueologia), há um verdadeiro cataclisma na escola em prol da defesa do prédio.

Os próprios alunos se unem para fazer uma limpeza e restauração, sob a orientação dos alunos do clube de Arqueologia e outras atividades afins, e no fim conseguem convencer o diretor do colégio a desistir da demolição, provando o ditado popular que a união faz a força. Essa trajetória está ilustrada na **Figura 11**.

¹³ Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/da-colina-kokuriko/>>.

Figura 11: Trajetória da restauração do Quartier Latin em Da Colina Kokuriko.



Fonte: Studio Ghibli Brasil.¹⁴

Esse tipo de abordagem é comum na Arqueologia Pública, área que estuda da relação entre a Arqueologia e a sociedade e, com base nos resultados, busca melhorá-la através da participação de ambas as partes (Matsuda e Okamura, 2012, p. 21 *apud* Sakurai, 2014, p. 119), algo inerente à Arqueologia contemporânea, que almeja cada vez mais inserir o indivíduo na ciência arqueológica, seja como foco de estudo, seja como agente arqueológico propriamente dito.

Embora haja a necessidade de compreender os contextos sociais e cronológicos nos quais obras midiáticas são feitas para não cair em anacronismos e o que foi apresentado aqui seja apenas um recorte enxuto, a quantidade de obras em que a Arqueologia é apresentada de maneira estereotipada supera em muito as que abordam uma Arqueologia mais realista.

Como explica Sakurai (2014), isso é advindo da falta de diálogo entre os profissionais da Arqueologia e as pessoas de fora da área, pois o imaginário popular se reflete nas obras midiáticas. Enquanto os arqueólogos não se atentarem para a forma como são percebidos pela sociedade, estereótipos como o caçador de tesouros, o aventureiro ou o pesquisador excêntrico continuarão a se repetir.

Assim, é necessário que haja um movimento por parte da comunidade arqueológica visando desmistificar a imagem da Arqueologia e do arqueólogo para a população em geral. Uma maneira viável de fazer isso é através dessas mesmas

¹⁴ Disponível em: <<https://x.com/GhibliBrasil/status/1194781376043798528?s=20>>.

mídias audiovisuais, posto que elas possuem apelo e conseguem cativar a consideração das pessoas, como bem afirma Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022).

Vale ressaltar que, por si só, as obras midiáticas não vão gerar uma mudança de percepção em relação à Arqueologia, uma vez que a maioria delas é feita para lucrar e não para ensinar. Portanto, cabe ao arqueólogo entender o que pode ou não ser utilizado em função da educação e a partir disso trabalhar com esses materiais de forma didática (Martire, 2021). Também é importante lembrar que mesmo obras que apresentam teor fantasioso podem ser utilizadas, desde que essa mediação sugerida por Martire (2021) seja feita.

Bons exemplos que se pode citar sobre essa questão de mediação são os casos de Touken Ranbu (2015) e Time Princess (2020), ambos jogos que alcançaram feitos notáveis no âmbito da mescla de cultura pop com questões patrimoniais. O primeiro jogo, Touken Ranbu (**Figura 12**), foi lançado pela DMM Games e Nitroplus e era originalmente um jogo de navegador *point-and-click*¹⁵ exclusivo do Japão, sendo necessário o uso de VPN¹⁶ para jogar em outras localizações.

Em Tourabu, como é chamado pelos fãs, o jogador desempenha o papel de Saniwa, uma pessoa com poderes de dar vida a objetos inanimados e nisso decide dar vida às antigas espadas históricas japonesas e transformá-las em guerreiros espadachins chamados de *touken danshi*. Esses guerreiros são responsáveis por defender a história do Exército da História Retrógrada, que deseja fazer um revisionismo, voltando ao passado e alterando a história para seu próprio propósito.

¹⁵ Tipo de mecânica de jogo que consiste no ato de clicar para realizar ações.

¹⁶ Uma VPN (*Virtual Private Network* ou Rede Virtual Privada) é uma rede privada e segura criada sobre uma rede pública, como a internet. Ela protege a privacidade, criptografando a conexão entre dispositivos e servidores remotos, impedindo que terceiros acessem informações sensíveis durante a navegação online. É comumente usada para segurança e acesso a conteúdos restritos.

Figura 12: Banner promocional de Touken Ranbu.



Fonte: Touken Ranbu Amino.¹⁷

Esse jogo fez muito sucesso no Japão e conseguiu também a adesão de um público de fora, tornando-se posteriormente uma franquia transmídia que abarca outras versões do jogo, adaptações televisivas animadas, adaptações teatrais, filmes *live action*, entre outros. Mas, além disso, o jogo moveu legiões de fãs para museus e outras instituições de guarda de material arqueológico, como santuários e templos, promovendo uma reintegração desses artefatos e lugares na sociedade, como bem apresentado no artigo escrito por Toshikazu Iwaguchi em 2018 para o website Japan Forward.

O artigo mostra que os fãs da franquia, em sua maioria mulheres¹⁸, visitam espaços de guarda de material arqueológico e também espaços históricos e arqueológicos por causa de Touken Ranbu, mas que o interesse deles supera a obra: não é incomum que, a partir das espadas, os fãs passem a se interessar também por outros aspectos artísticos, históricos e culturais do Japão.

Além disso, o artigo traz a visão dos responsáveis pela curadoria dos acervos cujas espadas fazem parte, expondo que eles são gratos à franquia e à influência exercida sobre os jovens, cativando-os em relação ao patrimônio tradicional japonês:

É animador ver os jovens interessados. Por meio de seu fascínio pelas espadas, espero que isso lhes dê a oportunidade de observar mais de perto outras artes e ofícios tradicionais. (Wakako Matsumura, curador-chefe do Santuário Kasuga Taisha em entrevista para Toshikazu Iwaguchi. Toshikazu, 2018)

¹⁷ Disponível em:

<https://aminoapps.com/c/touken-ranbu-animo/page/blog/touken-ranbu-online-english-version/j0XZ_w5qCKu3XPLgVrxQjeN4YkdbIzzBE4>.

¹⁸ Essa questão é explicada por meio do fenômeno *rekijo*. Ver Sugawa-Shimada (2015).

Outra coisa que chama atenção é que, por meio da obra fictícia, os fãs passam a se importar com o bem-estar e a preservação dos acervos como um todo e não só das espadas-personagens. Isso pôde ser visto em 2016 e 2020, quando os fãs arrecadaram dinheiro para resgatar e restaurar espadas que foram danificadas pelo terremoto de Kumamoto e pelas inundações de Kyushu. Mesmo que as espadas danificadas não tivessem nenhuma relação com Touken Ranbu, os fãs ainda assim colaboraram porque tinham o desejo de ajudar todas as espadas (Sugawa-shimada, 2022).

Esse sentimento também foi registrado por Toshikazu, ao entrevistar um fã em uma exposição, que afirma querer estudar mais para poder colaborar com a preservação desses artefatos:

À primeira vista, todas as espadas parecem iguais, mas não são. Ao aprender mais sobre elas, pensei que seria capaz de apreciar as espadas com um olhar melhor. [...] Gostaria de estudar mais para poder de alguma forma contribuir para a preservação das espadas e transmitir seus espíritos às gerações futuras. (Entrevistada anônima para Toshikazu Iwaguchi. Toshikazu, 2018)

Algo semelhante ocorre com Time Princess, um jogo para celular que mistura mecânicas de vestir personagens com narrativas emocionantes em que uma escolha pode mudar tudo. Time Princess foi lançado em 2020 pela Internet Gaming Gate, também conhecida simplesmente como IGG, e obteve colaboração com dois grandes museus: o Museu do Louvre, na França, em 2022 e o Museu do Flamenco, na Espanha, em 2023.

No caso do Louvre, a colaboração funcionou da seguinte forma: foi realizado um grande evento dentro do próprio jogo, com várias atividades relacionadas ao museu disponíveis para os jogadores. Entre essas atividades pode-se destacar uma história especial que se passa dentro do Museu do Louvre, com diversos locais ilustrados de maneira fiel à realidade, como a Escadaria Daru.

Também havia atividades que ensinavam coisas sobre o museu e seu acervo, além de conjuntos de roupas inspirados em algumas das atrações mais famosas (**Figura 13**), proporcionando aos jogadores uma experiência única.

Figura 13: Banner promocional de Time Princess em colaboração com o Museu do Louvre em que se pode ver um conjunto de roupas inspirado na estátua Vitória de Samotrácia.



Fonte: Pocket Gamer.¹⁹

Já no caso do Museu do Flamenco, essa foi uma colaboração feita em comemoração ao terceiro aniversário do jogo. Também houve um grande evento composto de diversas atividades relacionadas com a dança flamenco e conjuntos de roupas inspirados nessa dança (**Figura 14**), que é considerada patrimônio cultural imaterial pela UNESCO²⁰. A história especial do evento gira em torno de Carmen, uma dançarina que desde o início de sua carreira enfrenta dificuldades para realizar o seu sonho de ser uma grande estrela, tendo uma conotação mais emotiva do que a anterior.

¹⁹ Disponível em: <<https://www.pocketgamer.com/time-princess/louvre-collaboration-event/>>.

²⁰ Disponível em: <<https://ich.unesco.org/es/RL/el-flamenco-00363>>.

Figura 14: Banner promocional de Time Princess em colaboração com o Museu do Flamenco em que se pode ver um conjunto de roupas inspirado na dança Flamenco.



Fonte: Time Princess.²¹

A maior diferença entre o evento do Louvre e o evento do Flamenco é que o próprio Museu do Flamenco realizou uma exposição colaborativa com o jogo em homenagem à cultura flamenca, exibindo peças confeccionadas exclusivamente para essa exposição e convidando diversos artistas para se apresentarem, outra vez criando uma experiência singular tanto para quem joga no celular, quanto para quem visitou o museu em Sevilha (**Figura 15**).

²¹ Disponível em: <<https://youtu.be/aBVYAsqzYsA>>.

Figura 15: Exibição colaborativa do Museu do Flamenco e Time Princess



Fonte: Time Princess.²²

Além dessas colaborações, o Time Princess apresenta várias histórias com viés histórico e inspiradas em diversas culturas, trazendo roupas características, diário com anotações para que o jogador possa compreender melhor cada época e cada cultura representada e cenários encantadores inspirados em locais reais.

Os casos de Touken Ranbu e Time Princess são bons exemplos no que tange questões patrimoniais, uma vez que, por meio das colaborações mediadas por profissionais especializados com museus e outras instituições de guarda, conseguem mover fãs pelo mundo inteiro e colaborar para a divulgação e a educação patrimonial, gerando um espaço de diálogo e interação.

Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022) explica o porquê desse fenômeno de juntar obras midiáticas com questões patrimoniais ter resultados positivos: a arte tem o poder de sensibilizar as pessoas e evocar emoções, então, por meio dessas obras, as pessoas desenvolvem uma profunda conexão fã-obra ou fã-personagem, cativando-as a aprender cada vez mais sobre aquilo que gostam. Assim, os fãs são atraídos para coisas que lembram seu objeto de admiração numa constante busca para se sentirem mais próximos daquilo que tanto gostam.

²² Disponível em: <<https://youtu.be/beleCxoY57Q>>.

Se inspirando profundamente em todos os casos que foram apresentados ao longo deste capítulo, em especial nesses últimos dois jogos, o presente trabalho se propõe a replicar um estudo semelhante, embora com um escopo reduzido. Desta forma, após descobrir que era possível juntar Arqueologia com temas contemporâneos como cinema e videogames, surgiu a ideia de estudar sobre *Archaeogaming* e criar um jogo que pudesse colaborar de alguma forma para minha área de formação, já que eu possuía um conhecimento prévio acerca do desenvolvimento de jogos.

2.3 ARCHAEOGAMERS: QUEM SÃO, ONDE VIVEM E O QUE FAZEM?

Ao longo do texto, o termo *Archaeogaming* foi citado diversas vezes, no entanto sempre de forma breve, sem muito aprofundamento, contudo agora é o momento de apresentá-lo de forma devida, explorando seus conceitos, possibilidades e áreas de atuação. Para começar, o *Archaeogaming* é um campo de estudo da Arqueologia que surgiu por volta de 2010 (Martire, 2023), fruto da necessidade de compreender arqueologicamente um dos artefatos mais comuns da sociedade contemporânea: os videogames.

Há quem diga que isso não é Arqueologia, afinal se trata do estudo de algo muito recente, porém Reinhard (2018) rebate: ele afirma que, embora muitas vezes o passado seja o foco dos estudos, a Arqueologia é uma ciência que trabalha com o presente, posto que são as pessoas do presente que fazem a Arqueologia e que é necessário ter em mente o público atual ao pesquisar e publicar trabalhos.

Além disso, se a Arqueologia é uma ciência que estuda o ser humano por meio de sua cultura material (Lima, 2011) e os humanos estão situados de forma inseparável do mundo ao seu redor (Heidegger, 1973 *apud* Reinhard, 2018), mundo esse no qual videogames existem e são parte inerente do cotidiano das pessoas (Martire, 2023), é justo que os jogos sejam estudados arqueologicamente.

Mas então pode surgir a seguinte dúvida: como esses estudos são feitos, já que videogames são, à primeira vista, completamente diferentes de uma cerâmica ou um artefato lítico, por exemplo? Andrew Reinhard, autor de *Archaeogaming*, livro publicado em 2018 e principal referência da área, explica que na verdade não é algo tão diferente assim.

Para os adeptos ao *Archaeogaming*, os *archaeogamers*, como o autor chama, todos os jogos podem ser estudados em duas dimensões: por dentro, no mundo sintético, e por fora, no mundo natural.

Em outras palavras, estuda-se internamente questões como o próprio conteúdo do jogo e a cultura material virtual que é apresentada ali, sejam os mundos e os artefatos virtuais ou os próprios códigos e versões do jogo. Já externamente se estuda a mídia física do jogo, os aparelhos utilizados para jogar e os impactos que os videogames exercem sobre a sociedade, levando em consideração tanto os jogadores quanto os desenvolvedores (Reinhard, 2018; Martire, 2023).

Daí vem a definição já citada em outras partes do trabalho: o *Archaeogaming* é a Arqueologia *dos* e *nos* videogames, pois considera tanto o mundo real (de fora) quanto o mundo sintético (de dentro) criado no espaço virtual e dessa maneira entende os jogos não só como artefatos, mas também como sítios arqueológicos, em que é possível a aplicação de métodos usados na Arqueologia para solucionar questionamentos em ambas as situações.

Quando se entende que os videogames podem ser tanto artefato quanto sítio, eles podem revelar muito mais do que aquilo que se vê na tela, especialmente porque o jogo não pode ser dissociado da cultura na qual ele foi feito. Tudo o que entra num mundo imaterial veio, de uma forma ou de outra, de uma fonte cultural externa, real, e por isso os problemas no estudo da cultura dos jogos são os mesmos do estudo da cultura do mundo material (Graham, 2016 *apud* Reinhard, 2018).

Conforme a sociedade contemporânea se vê cada vez mais imersa no virtual e no cibernético, os limites entre os dois mundos, o sintético e o natural, se tornam gradativamente mais tênues, criando uma estranheza que gera novos questionamentos acerca da realidade e demanda novas formas de estudá-la (Reinhard, 2018). Assim, a Arqueologia continua a ser impulsionada na direção de mudanças, atualizações e adaptações, expandindo a possibilidade de pesquisas e incorporando coisas que antes não eram vistas como arqueológicas.

Alguns estudos realizados por Reinhard (2018), Martire (2023) e Pina (2019) ajudam a exemplificar a abrangência do *Archaeogaming*. Esses estudos serão expostos a seguir para trazer uma melhor compreensão do que fazem os *archaeogamers* e demonstrar como a Arqueologia pode trabalhar com questões contemporâneas.

Começando com Reinhard, em seu livro *Archaeogaming* (2018), o autor apresenta um estudo de caso sobre uma escavação arqueológica realizada num terreno de Alamogordo, Novo México, em 2014. Essa foi a primeira escavação de videogames da história e tinha como objetivo encontrar e resgatar possíveis vestígios relacionados com a Atari, pois havia uma espécie de lenda urbana de que a empresa enterrava os cartuchos dos seus jogos.

A partir dessa campanha (**Figura 16**), foi comprovado pelos arqueólogos envolvidos que a Atari de fato enterrava os cartuchos, muito provavelmente por questões mercadológicas. Além disso, eles também foram capazes de entender o que acontece com um cartucho de videogame (e outros materiais contemporâneos similares) após ficar décadas soterrado: a parte física parecia estar intacta, porém nenhum dos cartuchos estava realmente jogável. Essa experiência foi fundamental para demonstrar que é possível aplicar métodos e técnicas comuns da Arqueologia a temas atuais.

Figura 16: Escavação de cartuchos de Atari em Alamogordo.



Fonte: Reinhard (2018).

Já Martire, em seu artigo *Por que devemos aceitar videogames como artefatos arqueológicos? Uma contribuição ao Archaeogaming*, publicado em 2023, complementa de certa forma o exemplo dado por Reinhard. No artigo, Martire, além

de trazer noções sobre o *Archaeogaming*, defendendo que essa área de estudo faz parte da Arqueologia (ideia que ainda é contestada por muitos pesquisadores mais tradicionais), também apresenta uma metodologia para estudar cartuchos de videogame de maneira semelhante aos estudos tipológicos desenvolvidos na Arqueologia tradicional.

Essa proposta metodológica consiste em criar tipologias de cartuchos de jogos levando em consideração suas características físicas visíveis e seus históricos de produção. A partir disso, o autor desenvolveu uma ficha técnica de caracterização de cartuchos de videogame para registrar as principais informações sobre os artefatos, assim como é feito nas análises laboratoriais de cerâmicas ou líticos, por exemplo.

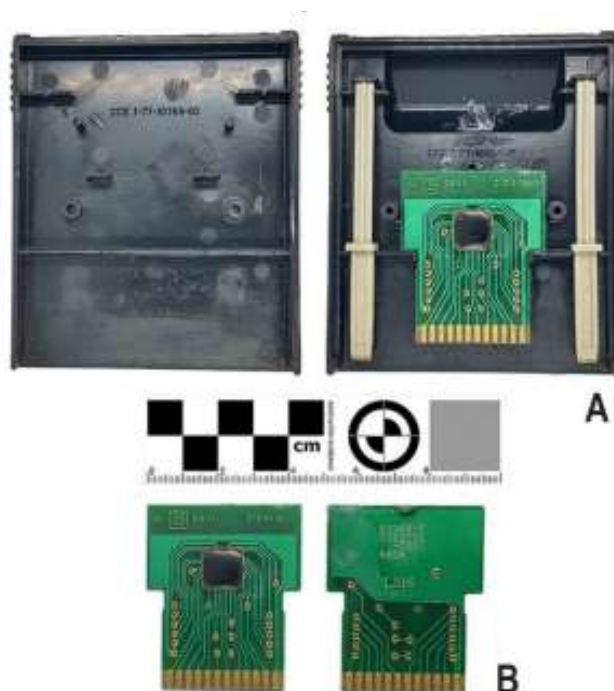
Em seguida, o autor fotografou o objeto em questão, um cartucho do console Super Game CCE, tanto por fora (**Figura 17**) quanto por dentro (**Figura 18**), desmontando algumas partes para uma melhor visualização e depois fez fotografias utilizando um microscópio digital. Além disso, também foi feita uma reconstrução 3D do objeto (**Figura 19**).

Figura 17: Parte externa do cartucho.



Fonte: Martire (2023).

Figura 18: Parte interna do cartucho.



Fonte: Martire (2023).

Figura 19: Modelo 3D do cartucho.



Fonte: Martire (2023).

Por meio das informações obtidas através do uso das técnicas citadas acima, Martire pôde observar alguns traços de marcas de uso na peça, como por exemplo uma possível impressão digital na parte interna do cartucho. Esses estudos são

essenciais para demonstrar as possibilidades do *Archaeogaming* no que tange a materialidade dos videogames e seus usos e impactos na sociedade.

Porém, para além da mídia física, também se pode estudar os jogos eletrônicos através da sua imaterialidade, como já pontuado anteriormente e também ressaltado por Pina (2019), em seu artigo *Os artefatos arqueológicos podem jogar? O estudo da materialidade no contexto ciberarqueológico*. Durante o texto, a autora apresenta um estudo de caso acerca do arqueojogo *O último banquete em Herculano* (**Figura 20**), produzido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) da Universidade de São Paulo (USP).

Figura 20: O último banquete em Herculano.



Fonte: Google Play.²³

Lançado em 2018, esse foi o primeiro jogo eletrônico brasileiro sobre a Roma Antiga. Ele apresenta uma mecânica *point-and-click* e pode ser classificado como um jogo de aventura, cujo enredo se passa na cidade de Herculano, na data em que o vulcão Vesúvio entrou em erupção, e o jogador interpreta o papel de Septimius, uma pessoa escravizada que precisa coletar itens para a realização de um banquete. Além disso, o jogo é multiplataforma, podendo ser jogado tanto no computador quanto no celular, e é distribuído gratuitamente.

²³ Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LARP.Herculano&pcampaignid=web_share>.

Tendo sido desenvolvido por uma equipe de arqueólogos, é visível a preocupação em retratar o cenário escolhido de forma condizente, utilizando até mesmo artefatos romanos reais como base para a modelagem 3D dos itens do jogo. Também é possível encontrar informações sobre o cotidiano da população romana que vivia durante o período retratado, tais como questões sociais, alimentícias e religiosas (**Figuras 21 e 22**). Por fim, a equipe responsável pelo desenvolvimento disponibilizou um guia didático para professores que queiram utilizar o jogo em sala de aula, contribuindo assim para o uso educacional.

Figura 21: Capturas de tela do jogo O último banquete em Herculano.



Fonte: Google Play.²⁴

²⁴ Disponível em:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LARP.Herculano&pcampaignid=web_share>.

Figura 22: Capturas de tela do jogo O último banquete em Herculano.



Fonte: Google Play.

Essa abordagem em que os próprios arqueólogos se tornam desenvolvedores também é citada por Reinhard (2018), que vê essa prática com olhos positivos, pois arqueojogos permitem que os arqueólogos imaginem e reconstituam o passado, além de promover ciclos interativos entre os próprios profissionais da Arqueologia e também as pessoas de fora da área.

Para esse autor, os jogos e a Arqueologia são coisas paralelas que funcionam de maneira semelhante: ambos tratam de organização, ação e descobertas. Desta forma, os jogos passam a ser incorporados pela Arqueologia, tanto como objeto de estudo, como meio de extroversão e ensino, uma vez que possuem grande potencial interativo.

E de fato os jogos têm muito a contribuir no âmbito educacional, como bem pontuam Barros, Miranda e Costa (2019). De acordo com os autores, o uso de jogos como recurso didático permite que as pessoas assimilem informações e conceitos, colocando-os sob seus próprios pontos de vista e formulando suas próprias ideias e concepções sobre determinado assunto.

Além disso, o jogo também faz com que o ensino se torne algo mais interativo e lúdico, criando um espaço em que os educandos sejam agentes ativos no processo educacional, uma vez que esse processo não é uma via de mão única, pois a educação consiste na prática do saber e não numa simples transmissão de conhecimento. Desse modo se faz necessário o uso de metodologias diferenciadas,

que fomentem a reflexão e o interesse, bem como possibilitem oportunidades para uma troca mútua entre educador e educando (Barros; Miranda; Costa, 2019).

Assim, levando em consideração tudo o que foi exposto ao longo do capítulo, surgiu a ideia de criar *Onde está você?*, um arqueojogo que tem como propósito servir tanto como um estudo sobre como a Arqueologia pode ser usada para o desenvolvimento de jogos quanto para a criação de um produto que possa ser utilizado como ferramenta lúdica de ensino e também de extensão.

Todo o panorama de desenvolvimento do jogo, desde sua gênese até seu lançamento, será descrito a seguir.

3 METODOLOGIA

Para a realização do presente trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com viés exploratório para auxiliar na construção de conhecimentos e ideias acerca do tema, com o intuito de elaborar uma discussão teórico-metodológica sobre a ciência arqueológica, suas principais divisões conceituais e as formas de representação da Arqueologia nas grandes mídias.

Além disso, também foram incluídos nessa discussão o *Archaeogaming* e suas contribuições para o cenário arqueológico, bem como o uso de jogos como ferramenta de ensino e aprendizagem. Por fim, foi desenvolvido um jogo digital que trabalha com temáticas exploradas na Arqueologia, além da documentação de todo o processo num documento de *game design*. Cada uma dessas etapas será descrita de forma mais detalhada logo abaixo.

3. 1 DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Como já mencionado, a pesquisa bibliográfica se deu de maneira exploratória e sem uma delimitação rigorosa de autores ou palavras-chave, com o intuito de aprofundar o conhecimento nas áreas abarcadas pelo presente trabalho e entender melhor que tipo de pesquisas estão sendo desenvolvidas. Essa etapa foi feita principalmente por meio da internet, em *sites* buscadores como Google e Google Acadêmico, porém também foram utilizados materiais impressos.

A bibliografia consultada abrange produções científicas como artigos, livros, monografias e entrevistas; artigos ou matérias em *sites* da internet; os *sites* em si; conteúdo literário, audiovisual, jogos eletrônicos e entre outras mídias que tenham ligação com o tema escolhido e que puderam vir a contribuir para o resultado da pesquisa.

A partir disso, foi realizada uma triagem por meio de leitura de palavras-chave, resumos e/ou introduções para o caso de produções científicas; leitura rápida do conteúdo para o caso de artigos, matérias e *sites*; leitura de resumo, descrição ou sinopse, se houvesse, para conteúdo literário, audiovisual, jogos, entre outras mídias, sempre respeitando a especificidade de cada tipo de fonte.

Após essa triagem, foi feita uma leitura mais aprofundada do material selecionado, bem como fichamentos sistemáticos para sintetizar as ideias apresentadas e favorecer a consulta posterior. Para o caso de obras midiáticas, algumas foram consumidas integralmente e outras somente de forma parcial, levando em consideração alguns critérios, tais como gosto pessoal ou facilidade de acesso às obras.

3.2 DA DISCUSSÃO PROPOSTA

A discussão se baseou nas referências bibliográficas selecionadas, elas foram fundamentais para nortear os argumentos utilizados ao longo do trabalho e expor o ponto de vista defendido. Além disso, houve uma divisão em duas partes, sendo a primeira voltada para debater a ciência arqueológica em si, seus principais conceitos e paradigmas teóricos e identificar como a Arqueologia é percebida pela mídia de modo geral.

Na parte seguinte, a discussão se volta para a questão dos jogos, dando ênfase na abordagem conhecida como *Archaeogaming* (Reinhard, 2018). São mencionados pontos como relação entre os jogos e a Arqueologia, salientando o fato de que jogos podem ser não apenas uma forma de divulgação do conhecimento científico, mas também o objeto de estudo da ciência arqueológica, e questões que tangenciam o processo de ensino-aprendizagem por meio de metodologias diferenciadas que ressaltam a importância da construção de um conhecimento conjunto (Barros; Miranda; Costa, 2019).

3.3 DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Onde está você? é um jogo do gênero RPG²⁵ focado em exploração que se passa durante a pré-história, cerca de 15.000 a 10.000 Antes do Presente. Na narrativa, há um grupo de caçadores-coletores que vagueia por um ambiente de floresta tropical, mas então algo ruim acontece e uma das pessoas do grupo é separada das demais.

²⁵ RPG é a sigla para *role-playing game*, um tipo de jogo no qual os jogadores assumem papéis de personagens em mundos fictícios. Eles podem ser tanto analógicos, utilizando dados, cartas, entre outros materiais, quanto digitais, jogados em computadores, celulares e consoles.

A pessoa, agora sozinha, tenta reencontrar sua família através de pinturas rupestres, pois elas eram uma forma de expressão e comunicação dos povos do passado (Pessis; Cisneiros; Mutzenberg, 2018; Biavatti; Ertzogue, 2021). Para isso, o jogador explora a floresta ao redor, resolve alguns desafios simples e coleta os materiais necessários para fazer tintas e então pintar num lugar bem alto, com a esperança de que sua família irá ver e eles poderão se encontrar novamente.

O jogo foi desenvolvido por meio da *game engine*²⁶ RPG Maker MZ (**Figura 23**), criado e distribuído por *Gotcha Gotcha Games*, *Kadokawa Corporation* e *Degica*. Essa *engine* é especializada na criação de jogos RPG, embora também seja capaz de criar outros tipos de jogos com os mais variados sistemas. Além disso, é bastante prática no que diz respeito a parte de programação, uma vez que a maior parte das coisas é feita por meio de programação em blocos²⁷, o que facilita bastante o processo. Um exemplo está ilustrado na **Figura 24**.

Há também a opção de criar seus próprios códigos para alterar o funcionamento da *engine* de forma mais aprofundada, criando os chamados *scripts* e *plugins*, apesar que existe uma infinidade deles disponíveis de forma gratuita na internet, em *sites* e fóruns especializados. Neste caso, raramente há a necessidade do usuário se envolver com essa parte mais complexa, a menos que ele esteja buscando algum tipo muito específico de recurso.

Por esses motivos, se escolheu utilizar o RPG Maker, sendo a MZ a versão mais recente da *engine* até o momento. Graças a especificidade da ferramenta somada com praticidade de desenvolvimento e facilidade de obter recursos gratuitos, é possível criar jogos com certa complexidade em um tempo consideravelmente curto e isso foi fundamental para a escolha dessa *game engine*, uma vez que o objetivo era desenvolver um projeto curto para um trabalho de conclusão de curso.

²⁶ *Game engine*, ou motor de jogo, são programas que facilitam o desenvolvimento de um jogo digital.

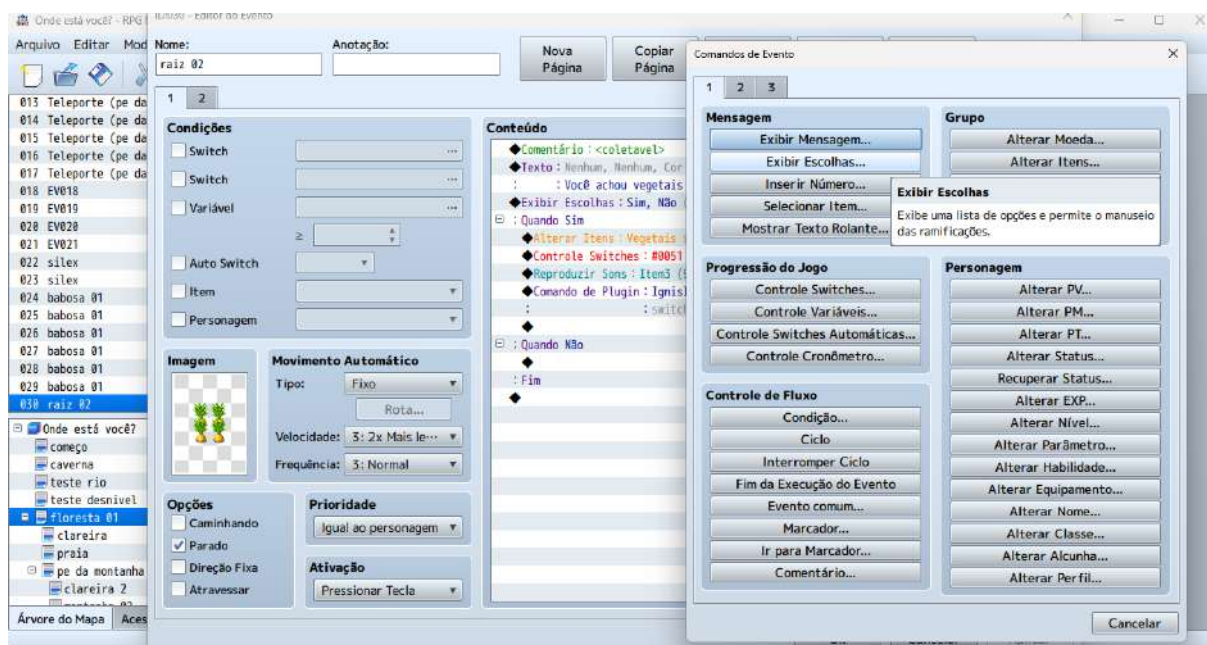
²⁷ Programação em blocos é uma abordagem da programação em que, ao invés de lidar com códigos complexos e linguagens de programação propriamente ditas, o usuário utiliza blocos ou botões numa interface simples e amigável para construir algoritmos, que são sequências lógicas de comandos a serem executados pelo programa.

Figura 23: Tela de carregamento do RPG Maker MZ.



Fonte: RPG Maker MZ (2023).

Figura 24: Interface da programação em blocos no RPG Maker MZ.



Fonte: RPG Maker MZ (2023).

Quanto à narrativa presente no jogo, esta foi inspirada no próprio curso de graduação em Arqueologia da UFPE, ou seja, tanto nas aulas ministradas pelos docentes do Departamento, quanto nas experiências adquiridas ao longo da estadia como discente.

Por meio de quatro anos de leituras, pesquisas, disciplinas eletivas, atividades práticas e aulas de campo, em especial as disciplinas Grafismos Rupestres Pré-históricos, ministrada pela professora Daniela Cisneiros, e Design de Jogos, ministrada pelo professor Natal Chicca, surgiu a ideia de criar *Onde está você?* como um meio diferenciado de mostrar a pré-história não só para o Departamento, mas também para as pessoas de fora dele, se tornando assim um recurso tanto de ensino quanto de extroversão arqueológica.

Sobre os quebra-cabeças (*puzzles*), a serem solucionados no jogo, eles estão intimamente ligados com a narrativa, sendo a maioria de encontrar ou fabricar determinado item para dar prosseguimento com a história. Esses foram inspirados em outros jogos feitos em RPG Maker, como Wadanohara e o grande mar azul (2013), Witch's heart (2017) e The coffin of Andy and Leyley (2023). Outra inspiração notável que se pode citar é Alicemare (2013), feito na *game engine* Wolf RPG Editor. Esses jogos estão ilustrados adiante nas **Figuras 25, 26, 27 e 28**.

Figura 25: Wadanohara e o grande mar azul.



Fonte: Zero Corpse.²⁸

²⁸ Disponível em: <<https://www.zerocorpse.com.br/2015/01/wadanohara.html>>.

Figura 26: Witch's heart.



Fonte: Teaparty Project.²⁹

Figura 27: The coffin of Andy and Leyley.



Fonte: Steam.³⁰

²⁹ Disponível em: <<https://teaparty-witchsheart.carrrd.co/>>.

³⁰ Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2378900/The_Coffin_of_Andy_and_Leyley/>.

Figura 28: Alicemare.



Fonte: Steam.³¹

Ademais, além do próprio jogo, foram criados um documento de *game design* e um memorial artístico relativos ao projeto. O primeiro conta com toda a descrição de *Onde está você?*, incluindo instruções de como jogar, detalhes da narrativa e do mundo do jogo, decisões que foram tomadas ao longo do tempo, histórico de versões, entre outros.

Quanto ao memorial, ele é responsável por lidar com a parte artística e apresenta diversas ilustrações, contando com as *concept arts*³², os *tilesets*³³ dos mapas, *sprite sheets*³⁴ e ilustrações dos personagens, artes de cutscenes³⁵, entre outros. Toda a parte de arte do projeto foi desenvolvida pelo artista Willian Oliveira, egresso do curso de graduação em Design da UFPE.

Por fim, o projeto também contou com o auxílio do programa de Bolsas de Incentivo à Criação Cultural (BICC), fomentado pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (Proexc) da UFPE.

³¹ Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/524850/Alicemare/>>.

³² Artes conceituais para definir a ideia que uma obra quer passar.

³³ Tilesets são as artes usadas para "ladrilhar" um jogo, em outras palavras, para compor o cenário.

³⁴ Arte dos quadros de movimentação dos personagens.

³⁵ Cutscene é uma parte do jogo na qual o jogador tem pouco ou nenhum controle do que acontece e normalmente serve para desenvolver a narrativa.

4 DA IDEIA AO ENCONTRO: ONDE ESTÁ VOCÊ?

Como visto anteriormente, a Arqueologia é uma ciência plural e imersa em constantes discussões e mudanças, que tentam aproximá-la cada vez mais da realidade. Cada paradigma teórico-metodológico foi essencial e contribuiu ao seu modo para que a Arqueologia se tornasse o que é hoje.

No entanto, é perceptível que essa diversidade nos fazeres arqueológicos não alcança o público em geral (Sakurai, 2014), uma vez que a imagem do arqueólogo constantemente vista nas mídias ainda é a do arquétipo Indiana Jones. A perpetuação desse estereótipo entre as mídias e o imaginário popular pode ser atribuída à falha comunicacional que há entre os arqueólogos e as pessoas em geral, como apontam Sakurai (2014, 2015) e Pyburn (2008).

E, embora esteja havendo uma mudança progressiva no pensamento arqueológico e uma ênfase maior esteja sendo dada à extroversão, principalmente no âmbito da Arqueologia pública, ainda há muito a ser feito para desconstruir essa ideia de Arqueologia elitista e restritiva, que é perpetuada pelo arquétipo Indiana Jones nas mídias e continua se mantendo no imaginário da população, uma vez que esse é o primeiro ou único contato com a ciência arqueológica que muitas pessoas terão na vida (Sakurai, 2014).

Tendo isso em vista, ao longo da minha graduação busquei uma forma de contribuir nessa caminhada em prol de uma Arqueologia mais diversa e acessível, que torne possível um diálogo com a sociedade ao invés de apenas um monólogo. Que possibilite a troca de experiências e a construção de um conhecimento conjunto, priorizando a prática do saber em vez de uma simples transmissão de conteúdo (Barros; Miranda; Costa, 2019).

Enfim encontrei algumas alternativas com as quais me identifiquei, em especial Arqueologias mais contemporâneas, como a Arqueologia da cultura pop (Sakurai, 2014) e o *Archaeogaming*, a Arqueologia dos e nos videogames (Reinhard, 2018). Ambas podem ser classificadas como vertentes da Arqueologia Pública (Sakurai, 2014; Neto; Silva, 2022) e é pelo *Archaeogaming* que o presente trabalho irá se enveredar a partir de agora.

Essa escolha se deu não somente pela minha afinidade com a área de *games*, mas também por uma grande coincidência: no período letivo em que eu

precisei elaborar meu pré-projeto de trabalho de conclusão de curso, fiz uma disciplina eletiva de Design de Jogos no Departamento de Design da UFPE. Nessa disciplina, a atividade final foi desenvolver o protótipo de um jogo, fator decisivo para optar pelo *Archaeogaming* ao invés de Arqueologia da cultura pop, área pela qual também possuo afinidade.

Então, a partir da disciplina de Design de Jogos, ministrada pelo professor Natal, comecei a elaborar o presente trabalho, otimizando assim o tempo e os esforços envolvidos para a concretização do projeto.

Foi uma grande coincidência que esse trabalho de conclusão resultasse num produto para além do texto em si. Porém, graças a notável convergência de eventos já citada anteriormente, nasceu *Onde está você?*, um RPG digital com foco em exploração e ambientado na pré-história, cerca de 15 a 10 mil anos AP.

Nele, o jogador controla um caçador-coletor que se perdeu da família e tenta reencontrá-los através de pinturas rupestres. Mas de onde veio essa ideia? Por que caçadores-coletores e não grupos ceramistas ou agricultores? Por que fazer um RPG ao invés de um *visual novel*³⁶ ou um *tower defense*³⁷, por exemplo?

É exatamente isso que a presente seção busca responder, esclarecendo cada parte do desenvolvimento do jogo e elucidando as escolhas feitas ao longo do caminho para que *Onde está você?* alcançasse a atual versão.

4.1 IDEIAÇÃO

A trajetória de *Onde está você?* começou em algum momento do início do período letivo de 2023.1 da UFPE. Nesse período, como já mencionado, eu me matriculei na disciplina de Design de Jogos, ministrada pelo professor Natal Chicca no departamento de Design. Para essa disciplina, era previsto que os grupos desenvolvessem protótipos simples e jogáveis, portanto eu e meu grupo precisávamos de uma ideia.

No mesmo momento, eu também estava matriculada na disciplina de Grafismos Rupestres Pré-históricos, ministrada pela professora Daniela Cisneiros. Durante as aulas, além dos momentos expositivos em sala, foram realizadas

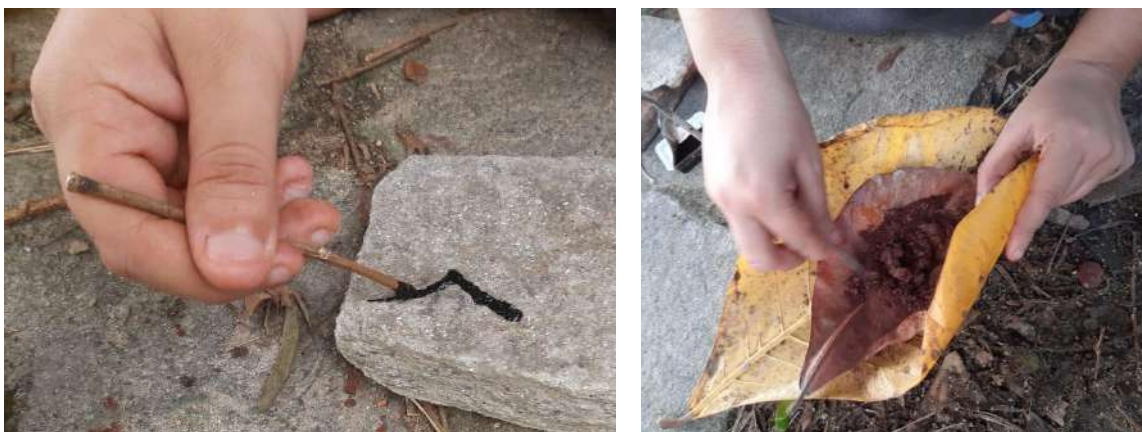
³⁶ Tipo de jogo que combina narrativa textual e ilustrações, variando o grau de interatividade com o jogador.

³⁷ Tipo de jogo de estratégia em tempo real em que o jogador precisa impedir os adversários de cruzar o mapa, tentando atrasá-los ou destruí-los.

diversas atividades práticas, como por exemplo viagens de campo para sítios arqueológicos com registros rupestres e práticas de Arqueologia Experimental³⁸ voltadas para a criação de grafismos em pedra, numa tentativa de compreender melhor como esses registros eram feitos no passado.

Graças a coincidência de ter estado nessas duas disciplinas ao mesmo tempo, surgiram as ideias iniciais de *Onde está você?*, que foram baseadas principalmente na necessidade de criar um protótipo de jogo e nas atividades de Arqueologia Experimental. Essas atividades consistiam em criar uma gravura e uma pintura num suporte rochoso e os alunos foram responsáveis por encontrar tanto o suporte como os demais recursos para a realização da atividade, tais como percutores, pigmentos e aglutinantes (**Figuras 29 e 30**).

Figura 29 e Figura 30: Exemplos de atividades realizadas na prática de Arqueologia Experimental



Fonte: A autora (2023).

Partindo disso, durante uma conversa em grupo na disciplina de jogos, foi sugerida a criação de um jogo que envolvesse uma dinâmica semelhante. Nesse primeiro momento, só se sabia que se queria trabalhar com pinturas rupestres, mas ainda não havia sido pensado em como exatamente isso seria feito. Então, nas aulas seguintes, o grupo se reuniu novamente para conversar sobre que tipo de jogo que seria desenvolvido.

³⁸ A Arqueologia Experimental é um ramo da Arqueologia que utiliza experimentos práticos para testar hipóteses sobre atividades, instrumentos e métodos utilizados por povos do passado, fornecendo *insights* sobre seu modo de vida, subsistência e outros aspectos (Moreno de Souza *et al*, 2019).

Foi decidido que seria um jogo digital, já que alguns membros do grupo tinham experiência prévia com isso. Depois foi discutido sobre as possíveis mecânicas e chegou-se em três opções: cartas, *point-and-click* e RPG. A última acabou por se mostrar a escolha mais viável, uma vez que era necessário um protótipo jogável em um curto período e a ferramenta RPG Maker MZ é bastante simples e já se tinha conhecimento de como usá-la, conforme descrito na seção de metodologia.

Como o RPG é um tipo de jogo que costuma apresentar um foco na parte narrativa, foi essencial pensar em que tipo de história seria contada. Em primeiro lugar, era desejado fugir de certos estereótipos sobre a pré-história que são constantemente reproduzidos na mídia, como por exemplo a desumanização das pessoas do passado, colocando-as como inferiores às pessoas do presente.

Essencialmente, o *Homo sapiens* do período retratado no jogo se equipara ao ser humano moderno, compartilhando sonhos, sentimentos e um potencial de aprendizagem similar. As diferenças residem nas experiências vivenciadas, especialmente em termos de cultura, linguagem e tecnologia (Da Silva, 2020).

Inspirando-se nas reflexões que o grupo fazia por meio de rodas de conversa durante as aulas da disciplina de jogos, chegou-se a um denominador comum: seria feito então um jogo que se passasse durante a pré-história, cerca de 15.000 a 10.000 AP, num momento de transição entre o Pleistoceno e o Holoceno.

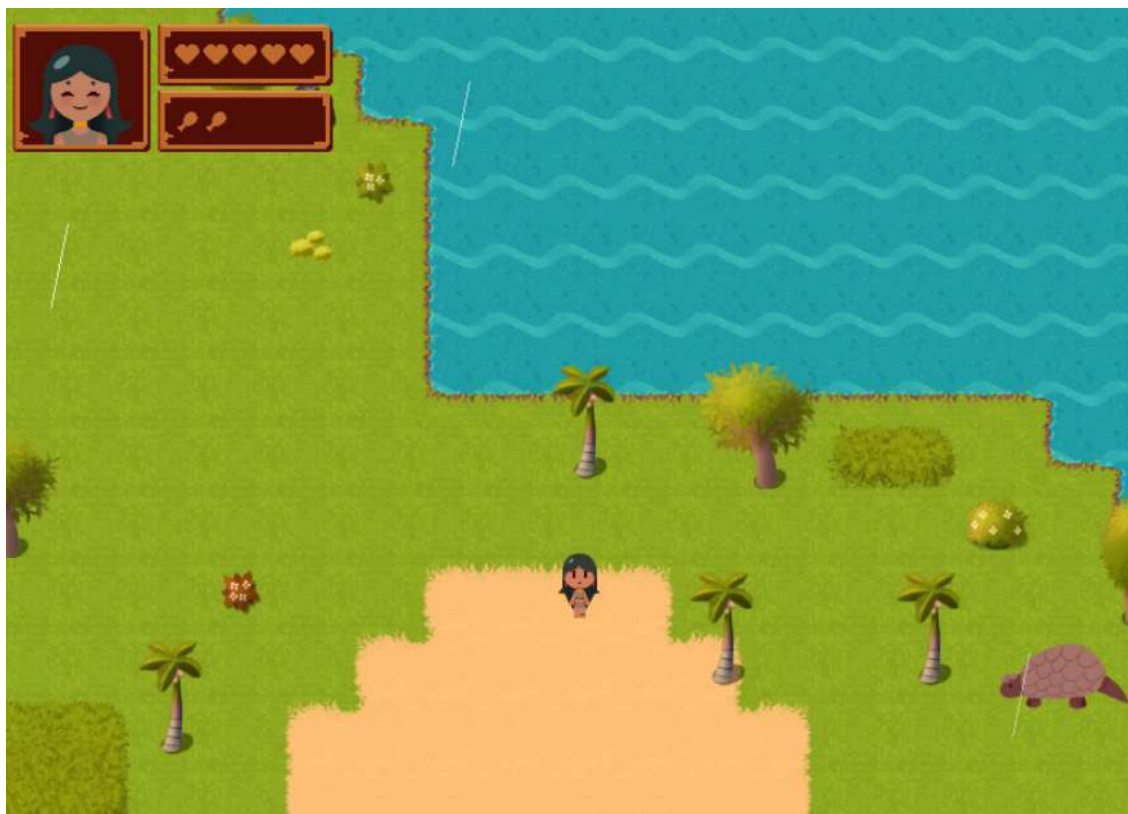
Essa escolha se deu levando em consideração a ambientação do nordeste brasileiro durante esse período e também o quadro cronológico de ocupações para elaborações rupestres pintadas na Serra da Capivara, elaborado por Guidon e Pessis em 2000 e citado por Oliveira e Júnior (2019). O quadro compreende datações que variam de 12.000 a 6.000 anos AP.

Durante esse momento transicional, a região que hoje é entendida como nordeste do Brasil possuía características distintas das atuais, de modo que o clima era muito mais úmido que o atual semiárido, o que favorecia a presença de corpos d'água e florestas, assim como uma fauna rica e diversificada (Pessis; Cisneiros; Mutzenberg, 2018; Chahud; Oliveira; Okumura, 2020).

Apesar de *Onde está você?* não se passar em nenhum local específico, foi utilizado o contexto paleoambiental do nordeste brasileiro como inspiração para ambientação do jogo. Os mapas são baseados em florestas tropicais com presença marcante de cursos de água (**Figura 31**), também há mapas que são baseados em

praias e montanhas. Dessa maneira, verde e marrom foram adotados como as cores principais da paleta do jogo, uma vez que remetem à ideia de natureza que se queria transmitir.

Figura 31: Exemplo de ambientação do jogo



Fonte: A autora (2024).

Também optou-se por representar, além de cenários e pessoas, uma fauna simplificada, contendo tanto animais pequenos quanto animais da megafauna, pois é sabido que eles conviveram e interagiram com os humanos durante o pleistoceno e em parte do período transicional, extinguindo-se por volta de 10.000 AP (Silveira, 2018).

Partindo disso, foi criada uma narrativa ficcional focada numa família de caçadores-coletores, já que as práticas de agricultura e confecção de cerâmica só surgiram no que hoje é o território brasileiro há 8000 antes do presente (Tavares; Franco; Lelis, 2019), fugindo do escopo definido para o jogo. Dessa maneira, tem-se um protagonista caçador-coletor que foi separado de sua família por algum infortúnio e está tentando reencontrá-los através de pinturas rupestres, pois elas eram uma

forma de comunicação entre os povos do passado (Pessis; Cisneiros; Mutzenberg, 2018; Biavatti; Ertzogue, 2021).

Assim, *Onde está você?* faz com que o jogador viaje por um mundo verde, selvagem e livre, interagindo com elementos dos cenários como plantas, rochas e animais e utilizando os recursos disponíveis na natureza para a concretização de seus objetivos. Além disso, outra coisa que foi decidida é que, apesar de ser um RPG, o jogo teria pouco texto, em especial no que diz respeito a diálogos entre os personagens, afinal não se sabe ao certo como as pessoas se comunicavam verbalmente naquela época (Da Silva, 2020; Biavatti; Ertzogue, 2021).

Por causa disso, os personagens também não possuem nome ou gênero, já que essas são questões cuja compreensão plena ainda não foi alcançada até o presente momento, suscitando muitas dúvidas e debates (Lima, 2020). Por fim, mesmo que também não se saiba com precisão como os relacionamentos humanos funcionavam realmente, optou-se por criar uma relação amistosa e familiar entre os personagens, que vivem juntos como um grupo nômade, característica marcante dos caçadores-coletores.

Tendo isso em vista, *Onde está você?* se aproveita tanto de estudos científicos quanto de liberdade poética para criar uma narrativa imersiva que incentive as pessoas a pensarem sobre o cotidiano pré-histórico de maneira empática e humanizada.

4.2 PROTOTIPAÇÃO

Com tudo isso definido é que o desenvolvimento do jogo começou de fato. Inicialmente o foco estava apenas na criação de um protótipo simples que apresentasse a ideia geral de *Onde está você?* devido ao cronograma e objetivo da disciplina de Design de Jogos. Conforme esse protótipo era desenvolvido, várias sessões de teste foram sendo realizadas durante as aulas da disciplina.

Nesses momentos, além de testar os jogos uns dos outros, os alunos poderiam dar sugestões para os desenvolvedores de cada jogo. Essa dinâmica foi fundamental para melhorar a progressão de desenvolvimento e o balanceamento dos jogos.

Falando sobre *Onde está você?*, foram desenvolvidas cinco versões de teste durante a disciplina levando em consideração tanto a téttrade elementar de Schell

(2008), que visa manter uma harmonia entre a mecânica, a estética, a narrativa e a tecnologia a fim de criar uma boa experiência para o jogador, quanto as sugestões recebidas a cada sessão de teste. A tabela a seguir ilustra de maneira resumida como foi essa dinâmica (**Tabela 1**).

Tabela 1: Resumo do progresso de desenvolvimento durante a disciplina de Design de Jogos

Versão	Conteúdo	Feedbacks
0.0.1	Versão inicial que continha apenas as mecânicas de fazer tinta e pintar	Estava meio confuso, porque não havia tutorial nem explicação da história, além disso a interface era difícil de manusear
0.0.2	Adicionado começo e fim para a história, além de um tutorial. Foram feitas melhorias na interface, sobretudo no menu principal. Adicionados novos recursos nos mapas e mecânica de lascamento.	Melhorou em relação ao anterior, porém a interface ainda era difícil de manusear. Além disso, o jogo ainda não estava intuitivo.
0.0.3	Adicionadas otimizações no tutorial e na mecânica de lascamento.	O jogo ainda continuava não intuitivo para algumas pessoas, sobretudo aquelas que nunca jogaram jogos parecidos.
0.0.4	Versão entregue na disciplina, foram feitas mais otimizações.	Não houve um feedback, já que essa versão foi apenas apresentada, mas não testada.
0.0.5	Versão levada para o REC 'n' Play 2023. Aqui houve uma otimização com relação às mecânicas de lascamento e fazer tinta para que cada uma fosse feita num momento diferente do jogo, uma vez que fazer as duas ao mesmo tempo gerava uma certa confusão. Além disso, foi implementada uma <i>cutscene</i> final para dar continuidade à história.	Nessa sessão de teste externa, os feedbacks recebidos foram positivos. Além disso, contamos com a presença de alunos do curso de Arqueologia, que testaram o jogo e comentaram que lembrava muito as aulas do curso, em especial as partes de lascamento, de fazer tinta e pintar.

Fonte: A autora (2024).

Explicando um pouco melhor, o termo mecânica citado acima se refere a elementos básicos que compõem o jogo e são essenciais para o seu funcionamento (Schell, 2008). Esses elementos precisam estar balanceados para garantir uma boa experiência para o jogador, embora essa experiência não seja a mesma para todos, uma vez que cada pessoa possui interesses e habilidades próprias.

Dessa forma, além da mecânica de movimentação, que é controlada pelas setas do teclado, foram criadas as mecânicas de fazer tinta, pintar e lascar pedras, que foram os principais elementos do jogo durante a fase de prototipação na disciplina de Design de Jogos.

As três foram inspiradas nas aulas do curso de Arqueologia, sendo as duas primeiras na disciplina de Grafismo Rupestres e a última na disciplina de Laboratório III, que é voltada para artefatos em pedra. O fator gerador de interesse por essas temáticas, como já citado, foi a Arqueologia Experimental, que foi apresentada na disciplina de Laboratório por meio de vídeos (por causa da complexidade de se fazer artefatos em pedra) e também vivenciada durante as aulas de Grafismos.

As mecânicas envolvendo a tinta foram pensadas para serem as principais do jogo, porém foi sentida a necessidade de incluir algo para balancear um pouco e adicionar alguma dificuldade para a conclusão do objetivo, então resolvemos criar a mecânica de lascamento, que serve para ajudar o jogador a criar artefatos em pedra e abrir caminho para novas áreas do mapa.

Outra mecânica importantíssima para o decorrer da gameplay é a mecânica de coleta de itens que estão espalhados pelos mapas, pois é através deles que o jogador consegue criar tintas e fazer artefatos líticos. Essa foi inspirada na própria vivência dos caçadores-coletores, que viviam daquilo que eram capazes de obter na natureza. E, conforme os testes foram avançando, novas mecânicas foram planejadas para serem integradas ao projeto em momentos futuros, criando assim os sistemas que fazem o jogo funcionar.

Após o encerramento do período letivo 2023.1, o desenvolvimento não parou pois com mais tempo livre (já que a quantidade de disciplinas obrigatórias no oitavo período atualmente é de apenas uma), houve um avanço significativo no projeto.

Com apoio do programa de Bolsas de Incentivo à Criação Cultural (BICC), vinculado à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (Proexc) da UFPE, e as atividades relacionadas ao estágio obrigatório, vinculadas ao Laboratório de Geoarqueologia (LABGEOARQ), o desenvolvimento seguiu de forma plena e facilitada, culminando no produto entregue em conjunto com o presente trabalho de conclusão.

Para esse novo momento de atividades, as mecânicas e os sistemas foram aprimorados, sendo incluídos um sistema de sobrevivência, que inclui questões como fome e perigos relacionados aos animais da floresta, e um sistema de

encontro de personagens, além da inclusão de escolhas que mudam o rumo da história.

Também foram feitas otimizações em relação ao visual do jogo para torná-lo mais agradável e amigável. Houve uma mudança severa na interface do menu principal (**Figura 32**), assim como a inclusão de uma HUD³⁹ contendo informações essenciais para o jogador e aumento de facilidade no uso de itens e habilidades.

Figura 32: Exemplificação do menu e HUD de Onde está você?



Fonte: A autora (2024).

Optou-se exclusivamente pelo uso de imagens ao invés de palavras para manter uma identidade visual atrelada com a premissa de pouco texto e contribuir com a criação de uma estética que lembrasse a pré-história de alguma forma.

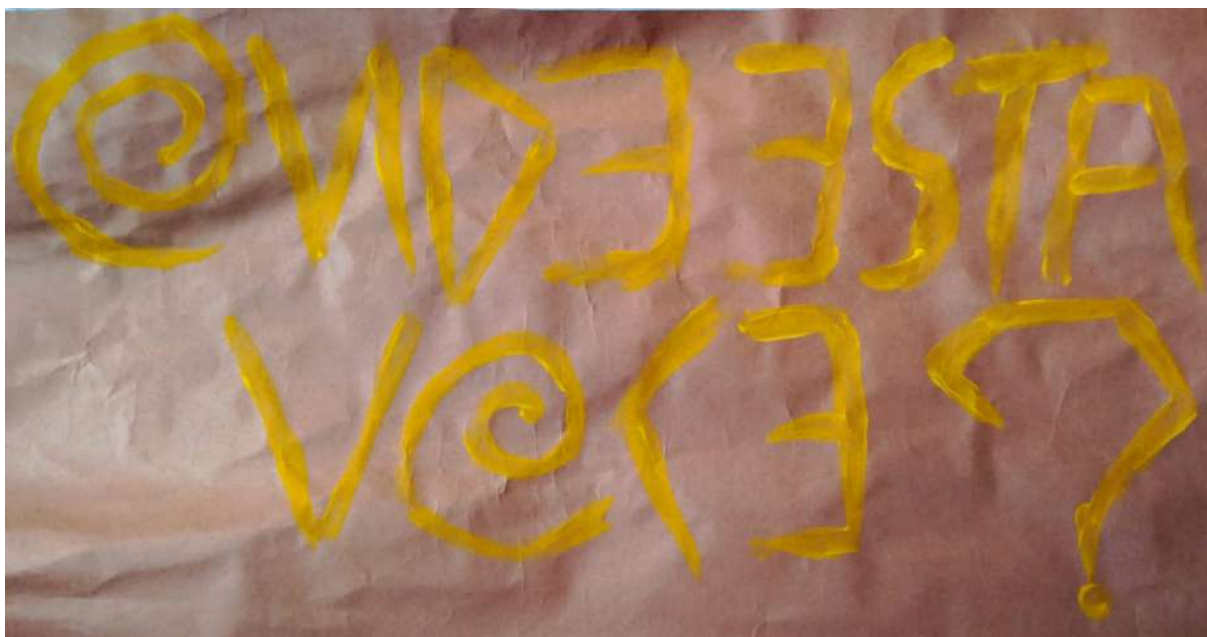
Outra coisa que também foi desenvolvida nesse período foi o logo do jogo, que recebeu uma etapa de criação própria. Se queria algo que lembrasse de alguma maneira registros rupestres, mantendo a identidade visual e a originalidade do

³⁹ Sigla para *heads-up display* (tela de alerta), que se trata da representação visual dos principais elementos do jogo, como pontos de vida, magia, energia, entre outros.

projeto, dessa maneira, optou-se por criar a logo de forma manual, usando os dedos como pincéis, tinta guache como pigmento e papel madeira como suporte.

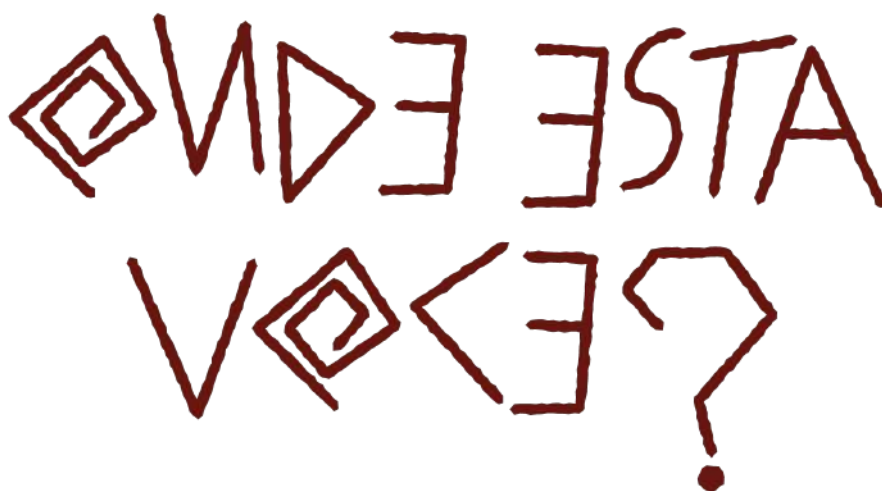
Somente depois disso é que o logo foi vetorizado no programa *Adobe Illustrator* para obter o seguinte resultado, como ilustrado nas **Figuras 33 e 34**.

Figura 33: Criação manual do logo.



Fonte: A autora (2023).

Figura 34: Logo vetorizado.



Fonte: A autora (2023).

Quanto aos personagens, suas aparências foram inspiradas em reconstruções faciais (**Figuras 35 e 36**) feitas a partir de crânios que constituem parte do acervo do Museu de Arqueologia e Ciências Naturais da Unicap (Pinto *et al*, 2020)⁴⁰. Esses crânios têm por volta de 2000 anos e foram encontrados em escavações realizadas no sítio Furna do Estrago, localizado no município de Brejo da Madre de Deus, interior de Pernambuco (França, 2021).

Figura 35 e Figura 36: Reconstrução facial dos crânios de Furna do Estrago.



Fonte: Cícero Moraes (2020).⁴¹

Levando em consideração tanto essas reconstruções quanto outros itens presentes nos enxovais funerários encontrados junto aos crânios, como por exemplo contas de sementes, foram criados um total de sete personagens para integrar a trama do jogo.

Apesar das inspirações em dados arqueológicos, também houve uma certa liberdade artística para que cada personagem tivesse uma aparência distinta que comunicasse de alguma forma qual o seu papel no grupo, pois isso é algo essencial para a construção de um bom *design* de personagens⁴². Dessa forma, foi necessário levar em consideração o tipo de ambientação que o jogo teria, assim como o estilo de arte utilizado e a personalidade e história de cada personagem.

⁴⁰ Vale lembrar que reconstruções faciais são algo aproximado, uma vez que alguns elementos podem se perder com a ação do tempo e durante o processo.

⁴¹ Disponível em: <https://www.ciceromoraes.com.br/doc/pt_br/Moraes/RFF_Historicas.html>.

⁴² Como apontado por Oliveira (2023), é necessário que haja uma harmonia entre características físicas e comportamentais no processo de criação, já que o visual é geralmente a primeira coisa que vem à mente quando se pensa num personagem.

Finalmente se chegou ao seguinte resultado (**Figura 37**), que tem como cores predominantes o marrom e o preto, tanto por causa das reconstruções faciais, quanto por causa dos mapas e demais elementos presentes no jogo: o marrom é uma das cores principais, já o preto foi essencial para trazer um contraste em relação aos mapas.

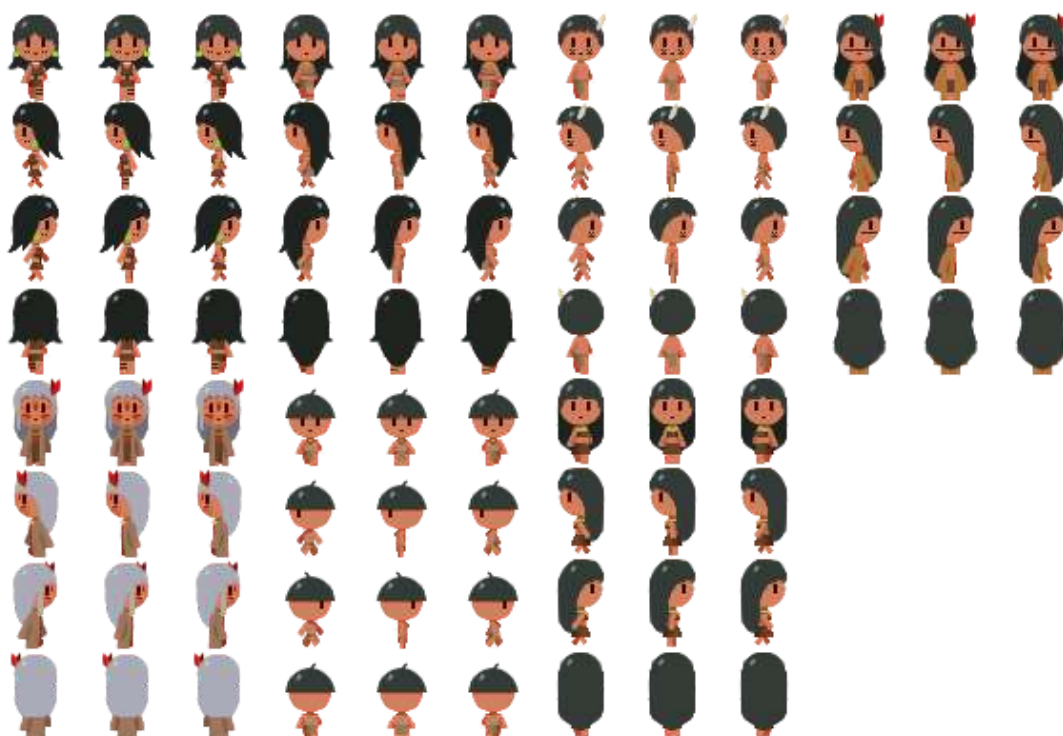
Também foram utilizadas algumas outras cores, como vermelho, verde e amarelo, para ajudar a trazer uma aparência singular a cada um dos personagens. Ademais, devido aos padrões do RPG Maker MZ, os *spritesheets* (**Figura 38**) foram feitos com o tamanho de 48 x 48 pixels, o que causou uma certa limitação em como as características marcantes de cada boneco seria expressa através de seu visual.

Figura 37: Ilustração dos personagens



Fonte: A autora (2024).

Figura 38: Spritesheets dos personagens



Fonte: A autora (2024).

Com exceção do personagem-jogador, todos os outros podem ser encontrados pelos mapas e cada um apresenta um tipo distinto de desafio para se juntar ao grupo, como por exemplo encontrar determinados itens ou desbloquear áreas e eventos que antes eram inacessíveis. Esses desafios foram desenvolvidos numa tentativa de equilibrar os quatro elementos da já citada téttrade de Schell (2010).

Outra coisa que vale ser explicada aqui é o estilo de arte utilizado nas ilustrações presentes no jogo. Embora pareçam simples ao primeiro olhar, as ilustrações (**Figuras 39 e 40**) foram feitas dessa maneira para se assemelhar com pinturas rupestres, sobretudo com as que aparecem no jogo, pintadas pelo próprio jogador ao longo da trama (**Figura 41**).

Não foi usado nenhum estilo ou tradição rupestre específica para a criação das ilustrações e pinturas: como o jogo é ficcional e não se passa em um lugar exato, o artista ficou livre para se inspirar em pinturas rupestres que existem no Brasil, independente de lugar ou tradição, e assim criar as pinturas que aparecem no jogo.

Mais detalhes sobre o processo de criação de *Onde está você?* podem ser encontrados tanto no *Game Design Document* (GDD) quanto no memorial artístico, já citados anteriormente.

Por fim, pensando na questão do *Archaeogaming* de que jogos são tanto artefatos como sítios arqueológicos e que eles podem ser estudados por dentro e por fora, foi criada uma comunidade na plataforma *Discord* na qual é possível ter acesso a versões anteriores do jogo e do GDD, garantindo que esses recursos fiquem acessíveis para qualquer pessoa que deseje conferir o processo de desenvolvimento do jogo. Essa comunidade pode ser acessada através do seguinte link: <<https://discord.gg/SevZHUHc3V>>.

Figura 39: Exemplo das ilustrações do jogo.



Fonte: A autora (2024).

Figura 40: Exemplo das ilustrações do jogo.



Fonte: A autora (2024).

Figura 41: Exemplo de pintura rupestre que aparece no jogo.



Fonte: A autora (2024).

4.3 FINALIZAÇÃO

A partir dos esforços empreendidos durante o período letivo 2023.2, gerou-se a versão 0.0.6 por volta do meio de fevereiro de 2024. Essa versão foi levada para uma sessão de testes aberta a um público reduzido, composto apenas pelos desenvolvedores e mais quatro pessoas externas ao desenvolvimento (**Figura 42**), mas que estavam envolvidas com as atividades da disciplina de Educação Patrimonial, ministrada pela professora Ana Catarina Torres.

Figura 42: Teste da versão 0.0.6.



Foto: Izabela Lima (2024).

Para essa disciplina, foi solicitado que os alunos se dividissem em grupos e planejassem ações presenciais relacionadas com a extroversão arqueológica. Dessa forma, o grupo decidiu realizar uma tarde de jogos no Laboratório de Educação Patrimonial, LEDUP, localizado no primeiro andar do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, CFCH.

O evento consistiu numa mostra de jogos desenvolvidos pelos membros da equipe com o propósito de demonstrar como os jogos podem ser utilizados de maneira educativa e lúdica, em especial no cenário arqueológico. A mostra incluiu *Onde está você?* e também *Eu sou?*, um jogo analógico criado no decorrer da

disciplina de Educação, que se inspira nas mecânicas de jogos como *Quem sou eu?* e *Cara a cara* para apresentar elementos culturais e patrimoniais do bairro da Várzea.

Se aproveitando dessa ocasião fortuita, foi realizado o teste já referido com a versão 0.0.6, a fim de captar algum retorno do que foi desenvolvido ao longo do período e ter mais uma oportunidade de aprimorar o conteúdo do jogo e corrigir problemas eventuais. Segue uma tabela contendo as principais devolutivas recebidas durante o teste (**Tabela 2**).

Tabela 2: Resumo do feedback recebido durante o teste da versão 0.0.6.

Bugs encontrados	Sugestões recebidas
Fruta inacessível no mapa de floresta 1	Aumentar o tempo relacionado com a perda de pontos de fome
Tela preta que aparece aleatoriamente no evento de cortar mato	Ao invés de morrer quando a fome zera, ir perdendo vida até morrer
Contagem de fome que não parava durante uma cutscene	Mensagem sinalizando que o jogo foi salvo
Apagar o barco do pescador após o encontro	Adicionar modificações no tutorial

Fonte: A autora (2024).

A partir dessas informações e considerando o tempo disponível, uma nova versão do jogo (0.0.7) foi desenvolvida e apresentada para o evento de mostra de jogos no LEDUP, que ocorreu uma semana depois dos testes da versão 0.0.6.

Durante a mostra (**Figuras 43 e 44**), que funcionou como uma nova sessão de testes voltada para o público em geral, também foram coletados feedbacks acerca de *Onde está você?*, não só para que o protótipo seguisse em fase de aprimoramento, mas também para saber se o propósito do jogo, que é ser uma ferramenta lúdica de ensino e extroversão arqueológica, estava funcionando.

Figura 43: Testes da versão 0.0.7.



Foto: Thaysa Araújo (2024).

Figura 44: Testes da versão 0.0.7.



Foto: Thaysa Araújo (2024).

Assim, por meio de formulários impressos (Apêndice A), foram obtidas vinte e quatro respostas, sendo dezenove de profissionais ou estudantes da Arqueologia e cinco de pessoas não relacionadas com a área de pesquisa. Todos os entrevistados consideraram a experiência de juntar jogos com a Arqueologia algo positivo e que poderia ser utilizado com maior frequência, não apenas como meio de extroversão, mas também como forma de ensino e pesquisa dentro da própria Arqueologia.

Outro ponto a se pensar é que todas as pessoas responderam que reconheciam elementos arqueológicos no jogo, porém uma pessoa (não arqueóloga) comentou que apenas reconheceu esses elementos porque tinha contato com uma arqueóloga. Isso aponta para o seguinte questionamento: será que as pessoas apenas afirmam reconhecer elementos arqueológicos no jogo porque ele é ambientado na pré-história? Será que se fosse num outro contexto, ainda assim as pessoas continuariam reconhecendo a Arqueologia ali?

Por questões de tempo, não foi possível responder a esses questionamentos ainda. Quanto aos comentários diretamente relacionados com a gameplay do jogo, segue abaixo uma tabela com as principais informações (**Tabela 3**).

Tabela 3: Resumo do feedback recebido durante o teste da versão 0.0.7

Bugs encontrados	Sugestões recebidas
Erro no mapa da caverna	Adicionar um minimapa para ajudar na navegação
Menu que para de funcionar em determinado momento do jogo	Indicação mais clara sobre o status da fome do personagem

Fonte: A autora (2024).

A partir desse retorno e do tempo disponível até a data da defesa do presente trabalho, uma nova versão do jogo foi desenvolvida e disponibilizada de maneira gratuita por meio da plataforma Itch.io.

A versão 1.0.0 em conjunto com o *Game Design Document* e o Memorial Artístico podem ser encontrados aqui: <<https://miniwillstudio.itch.io/onde-esta-voce>>.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo o que foi apresentado neste documento, é possível perceber que a Arqueologia é uma ciência diversa e plural, que estuda os seres humanos a partir das coisas que são produzidas por eles sob os mais variados aspectos, sem limitações espaciais e temporais. Apesar disso, também é notável que ainda há um certo entrave em relação à popularização do fazer arqueológico, em especial por conta do arquétipo Indiana Jones, que surgiu nos anos 80 e perdura até hoje, enraizado nas grandes mídias e no imaginário popular.

Embora algumas pessoas considerem positivo, esse tipo de representação tende a afastar as pessoas da Arqueologia real, posto que endossa uma ideia elitista e fantasiosa sobre a ciência arqueológica. Contudo, isso não significa que os arqueólogos precisem ignorar por completo a existência dessas obras, afinal, mesmo que existam alguns equívocos nesses produtos, eles são uma importante ferramenta para compreender a forma como a Arqueologia é vista pelas pessoas num geral.

Ter essa compreensão é primordial para os desdobramentos das pesquisas arqueológicas, uma vez que a ciência deve ser acessível para todos e entender como a sociedade se relaciona com a Arqueologia contribui não só para a realização de estudos e divulgação de resultados, mas também para a inclusão de cada vez mais pessoas nessa área de pesquisa.

Com isso em mente, o presente trabalho se propôs a buscar um meio diferenciado de fazer Arqueologia com o intuito de cativar as pessoas tanto para questões de extroversão quanto para questões acadêmicas. Dessa maneira, optou-se por seguir a linha do *Archaeogaming*, a Arqueologia dos e nos videogames, pois os jogos são uma ferramenta eficaz e interativa, que estimula a construção coletiva do saber ao invés da simples transmissão de informações.

Assim, teve início o desenvolvimento de *Onde está você?*, um jogo digital com foco em exploração e narrativa produzido na plataforma RPG Maker MZ. As temáticas escolhidas para criação do jogo foram diretamente relacionadas com os conteúdos apresentados nas disciplinas do curso de Graduação em Arqueologia da UFPE, em especial a disciplina de Grafismos Rupestres Pré-históricos.

Esses conteúdos foram aplicados de uma maneira lúdica e imersiva, seguindo uma narrativa ficcional que gira em torno de uma família de caçadores-coletores da pré-história que foram separados e tentam se reencontrar utilizando pinturas rupestres como meio de comunicação. A experiência resultou em sete versões de teste e mais uma versão completa do jogo, além de documentos sobre o *game design* e a estética para registrar as decisões que foram tomadas ao longo do processo.

Além disso, ao longo do desenvolvimento também foram realizadas sessões de teste abertas ao público e, embora o quantitativo de pessoas fosse reduzido, os resultados se mostraram favoráveis ao uso de jogos como forma de ensino, pesquisa e extensão dentro da ciência arqueológica, tanto por estudantes e profissionais da Arqueologia quanto por pessoas não relacionadas com a área de pesquisa.

Isso aponta que os jogos podem ser um caminho interessante para criar uma ponte com a comunidade acerca do que é a Arqueologia e o que fazem os arqueólogos, assim como também têm muito a contribuir para o desenvolvimento da Arqueologia enquanto ciência, uma vez que a Arqueologia é um produto do tempo e do espaço na qual está inserida e por isso deve sempre se envolver com discussões atuais.

Por fim, espera-se que as pesquisas relacionadas não só com jogos, mas também com outras formas de mídia continuem sendo feitas dentro da Arqueologia para que essa área de estudo prossiga em seu desenvolvimento e se firme como uma área aceita pela maioria dos pesquisadores. Assim, é possível pensar em alguns desdobramentos futuros para o presente trabalho, como por exemplo uma ampliação do público de teste para captar mais opiniões, experimentar se o jogo pode ser usado em escolas e disciplinas do próprio curso de Arqueologia ou até mesmo desenvolver mais jogos utilizando outras temáticas ou plataformas.

Encerro agora esse trabalho com a esperança de que ele tenha cumprido minimamente com o seu objetivo: fomentar o novo e fortalecer o diferente, porque a Arqueologia deve ser de todos e para todos.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Astolfo G. M. **Por uma arqueologia cética: ontologia, epistemologia, teoria e prática da mais interdisciplinar das disciplinas**. Curitiba: Editora Appris, 2019.

BARBOSA, Maquerle S. **Os Cavaleiros do Zodíaco - o animê como material didático para o ensino de história**. Orientador: Dr. Bruno Gonçalves Alvaro. 2018. 85 f. TCC – CECH (Centro de Educação e Ciências Humanas) Departamento de História (DHI), Universidade Federal de Sergipe (UFS), Sergipe, 2018.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-proceso-ensino-aprendizagem>.

BIAVATTI, Cidiclei Alcione; ERTZOGUE, Marina Haizenreder. Eu aceno, tu grunhes, ele traceja: a linguagem e o tempo. **Muiraquitã: Revista de Letras e Humanidades**, v. 9, n. 1, p. 180-200, 2021.

CALDARELLI, S. B. Arqueologia Preventiva: uma disciplina na confluência da arqueologia pública e da avaliação ambiental. **Revista Habitus - Revista do Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia**, Goiânia, Brasil, v. 13, n. 1, p. 5–30, 2015. DOI: 10.18224/hab.v13.1.2015.5-30. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/habitus/article/view/4240>. Acesso em: 5 fev. 2024.

CHAHUD, Artur; OLIVEIRA, Paulo Ricardo; OKUMURA, Mercedes. Caçando megafauna? Considerações sobre uma pintura rupestre de Lajedão do Riacho Largo, Central (BA), Brasil. **Palaeoindian Archaeology**, v. 2, n. 1, p. 43-58, 2020.

DA SILVA, Ademir Luiz. Linguagem, aprendizagem e ensinamento na pré-história mítica de A guerra do fogo (1981). **Revista Mosaico-Revista de História**, v. 13, p. 195-203, 2020.

FRANÇA, Daniel. Museu de Arqueologia e Ciências Naturais da Unicap reúne acervo pré-histórico de Pernambuco: o Museu de Arqueologia e Ciências Naturais da Universidade Católica de Pernambuco vem sendo visitado regularmente por professores, pesquisadores e estudantes das redes pública e privada do estado. **Inovação & Desenvolvimento: A Revista da FACEPE**, v. 1, n. 5, p. 35-37, 2021.

GIL, Carmem Zeli de Vargas; WERLE, Bibiana. Jogos, patrimônio cultural e ensino de história. Educação. **Revista do Centro de Educação**, v. 41, n. 3, 2016.

GORGATTI, E. C. de A. S. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados: animês culturais ou fruto da cultura de massa? **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação (RESAFE)**, [S. l.], n. 2, 2011. DOI:

10.26512/resafe.v0i2.3958. Disponível em:
<https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/3958>. Acesso em: 14 jul. 2023.

LIMA, Savio Queiroz. PaleoArqueologia e Educação no Brasil: Riscos e Descasos da Atualidade no Ensino de “Pré-História” Brasileira. **Anais do XVII Encontro Regional de História da ANPUH-PR-II. Encontro do ProfHistória/UEM–XXIV. Semana de História/DHI-UEM**. Maringá, 2020 (não paginado).

LIMA, Tânia Andrade. Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais. **Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Cienc. Hum.**, Belém, v. 6, n. 1, p. 11-23, jan.- abr. 2011.

LYOTARD, Jean-François. **The Postmodern Condition: A Report on Knowledge**. Manchester: Manchester University Press, 1984.

MARTIRE, A. Por que devemos aceitar videogames como artefatos arqueológicos? Uma contribuição ao Archaeogaming. **Revista Arqueologia Pública**, Campinas, SP, v. 18, n. 00, p. e023009, 2023. Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8672994>. Acesso em: 23 out. 2023.

MARTIRE, Alex da Silva. Sobre o uso de vídeo games na prática de ensino e pesquisa em história: uma conversa com Alex da Silva Martire. [Entrevista concedida a] Enzo Acosta Moura. **GAIA**: Vol 12, N. 1, p. 163-171, 2021.

MASON, Fergus. **The Real-Life Indiana Jones: The Biography of V. Gordon Childe - the Man Who Inspired a Cinematic Icon**. Createspace Independent Pub, 2013.

MORENO DE SOUSA, João Carlos et al. O potencial da Arqueologia Experimental para o estudo da história pré-colonial no Brasil: exemplos da tecnologia de artefatos líticos e ósseos. **Cadernos do CEOM**, Chapecó, v. 32, n. 54, p. 11-36, 2019. Disponível em:
<https://online.unisc.br/seer/index.php/cepa/article/download/16271/9663>. Acesso em: 04 jul. 2023.

NETO, Wallace da Hora Lessa; SILVA, Bruno Sanches Ranzani da. Quantas tumbas cabem em megabites subsídios para um banco de dados de Arqueologia e jogos eletrônicos. **Rev. Arqueologia Pública**, Campinas, SP v.17 p. 1, 2022.

OLIVEIRA, Daline Lima de; JÚNIOR, Valdeci dos Santos. Datações de gravuras rupestres no Brasil: pesquisa e métodos arqueológicos. **Clio Arqueológica**, v. 34, n. 1, p. 66-92, 2019. Disponível em:
<https://periodicos.ufpe.br/revistas/clioarqueologica/article/view/246274>>. Acesso em 15 jan 2024.

OLIVEIRA, Willian Carlos Barroso de. **Nova Roma Antiga: criando personagens baseados em figuras históricas e culturais**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

PESSIS, A-M.; CISNEIROS, D.; MUTZENBERG, D. Identidades Gráficas nos Registros Rupestres do Parque Nacional Serra da Capivara, Piauí, Brasil. **FUMDHAMentos**, vol. XV, n. 2, p. 33-54, 2018.

PINA, Amanda Daltro de Viveiros. Os artefatos arqueológicos podem jogar? O estudo da materialidade no contexto ciberarqueológico. **Rev. Arqueologia Pública**. Campinas, SP, v. 13, n. 2, p. 97-123, 2019.

PINTO, Roberta Richard; ALMEIDA, Sérgio Mendonça de; CHAVES, Rebecka Borges da Nóbrega; CARVALHO, Olivia Alexandre de; MACHADO, Marcos Paulo Salles; MORAES, Cicero. Reconstrução Facial Forense de um Crânio Arqueológico com o ForensicOnBlender. **OrtogOnLineMag**, p. 45-55, 2020. Disponível em <<https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12943418.v1>>.

PYBURN, A. Public Archaeology, Indiana Jones, and honesty. **Archaeologies**, New York, v. 4, n. 2, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s11759-008-9071-y>>.

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games**. Oxford: Berghahn Books, 2018.

REINHARD, Andrew. Uma conversa sobre Archaeogaming com Andrew Reinhard. [Entrevista concedida a] Moura, Cleberson Henrique de et al. **Aedos**, Porto Alegre, v. 12, n. 26, p. 721-739, ago. 2020.

SAKURAI, Junya. "My Neighbor Totoro" and Archaeology. **Bulletin of Comprehensive Policy Studies**, Shobi University, v. 34, p. 65-75, 2019.

SAKURAI, Junya. **Archaeology in popular culture**. Japão: Doseisha, 2014.

SAKURAI, Junya. Sociology of Archaeological Survey: Manga and Archaeology. **Shobi University General Policy Research Bulletin**, v. 26, p. 97-104, 2015.

SANTANA, Paulo Fernando Carvalho; FORTES, Denise Xavier; PORTO, Ricardo Azevedo. JOGOS DIGITAIS: A utilização no processo Ensino Aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**, v. 10, n. 10, p. 218-229, 2016.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Editora Elsevier, 2008.

SILVA, Daniel Vasconcelos Corrêa da et al. Jogos como mídia na educação patrimonial. **Cadernos de Extensão do Instituto Federal Fluminense**, Campos dos Goytacazes/RJ, v.2, p. 63-80, 2016.

SILVEIRA, F. F. **Fauna Digital do Rio Grande do Sul**. Bird and Mammal Evolution, Systematics and Ecology Lab - UFRGS, 2018. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/faunadigitalrs/mastofauna-extinta/>>. Acesso em 15 jan 2024.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Animating artifact spirits in the 2.5 - dimensional world: personification and performing characters in Touken Ranbu. **Animating the spirited: journeys and transformations**. University Press of Mississippi, p. 55-65, 2020.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. “Rekijo”, pilgrimage and “pop-spiritualism”: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.

TAVARES, Denes Tiago; FRANCO, Luciano Alves; LELIS, Mariana Nascimento Santana. A origem da posse: confronto entre o que diz a doutrina e as evidências históricas materiais. **Humanidades e Tecnologia em Revista (FINOM)**, v. 24, n. 1, p. 88-101, 2020.

TOSHIKAZU, Iwaguchi. **‘Touken Joshi’: Girls Are Infatuated With Japanese Swords, and It’s Good**. Japan Forward, 2018. Disponível em: <<https://japan-forward.com/touken-joshi-girls-are-infatuated-with-japanese-swords-and-its-good/>>. Acesso em: 22 jun. 2022.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ELABORADO

QUESTIONÁRIO SOBRE A TARDE DE JOGOS NO LEDUP



Olá! Agradecemos pela sua participação no evento e gostaríamos de saber sua opinião sobre a experiência. Por favor, nos conte o que achou preenchendo o questionário a seguir. Garantimos que não tomará muito do seu tempo ;)

IDADE: _____ GÊNERO: _____

Você é profissional/estudante da arqueologia?

☐ Sim ☐ Não

Você considerou a experiência positiva?

☐ Sim ☐ Não

É possível reconhecer elementos arqueológicos nos jogos?

☐ Sim, em ambos ☐ Sim, apenas no jogo analógico
☐ Sim, apenas no jogo digital ☐ Não reconheci em nenhum dos dois

Você recomendaria esses jogos para outra pessoa?

☐ Sim, recomendaria ambos ☐ Sim, apenas o jogo analógico
☐ Sim, apenas o jogo digital ☐ Não recomendaria nenhum dos dois

Você acha que os jogos podem funcionar como meio de ensino, pesquisa e extroversão na arqueologia?

☐ Sim ☐ Não ☐ Talvez

✦ Dúvidas ou sugestões