

VESTÍGIOS – Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica
Volume 20 | Número 2 | Julho – Dezembro 2026
ISSN 1981-5875
ISSN (online) 2316-9699

**ESCAVANDO AS RUÍNAS DO REINO DE LOTHRIC: UMA ANÁLISE DO
JOGO DARK SOULS III A PARTIR DA PERSPECTIVA DO
ARCHAEOGAMING**

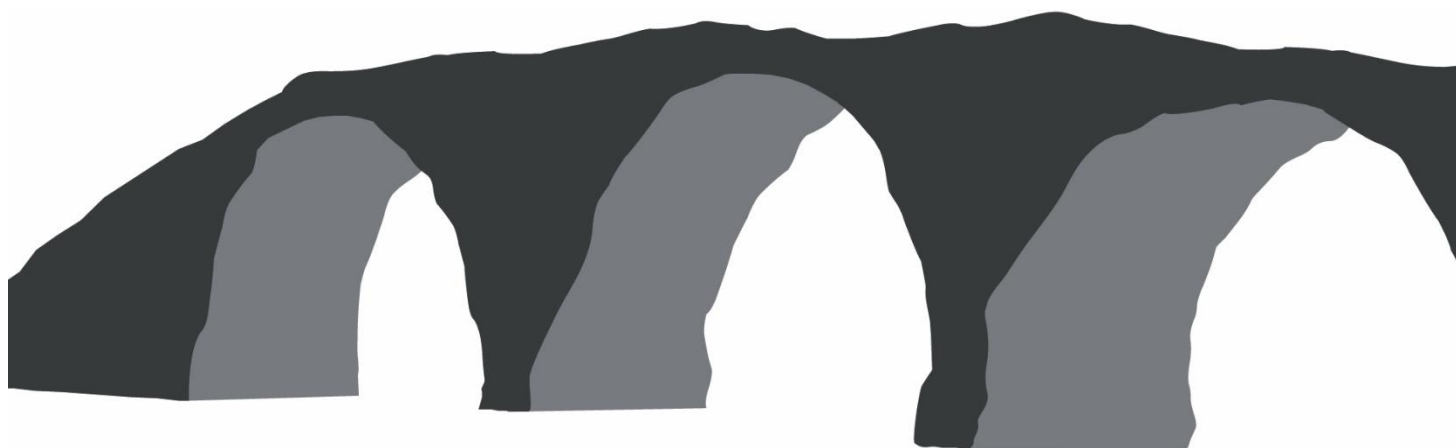
**EXCAVANDO LAS RUINAS DEL REINO DE LOTHRIC: UN ANÁLISIS DE
DARK SOULS III DESDE LA PERSPECTIVA DEL ARCHAEO-GAMING**

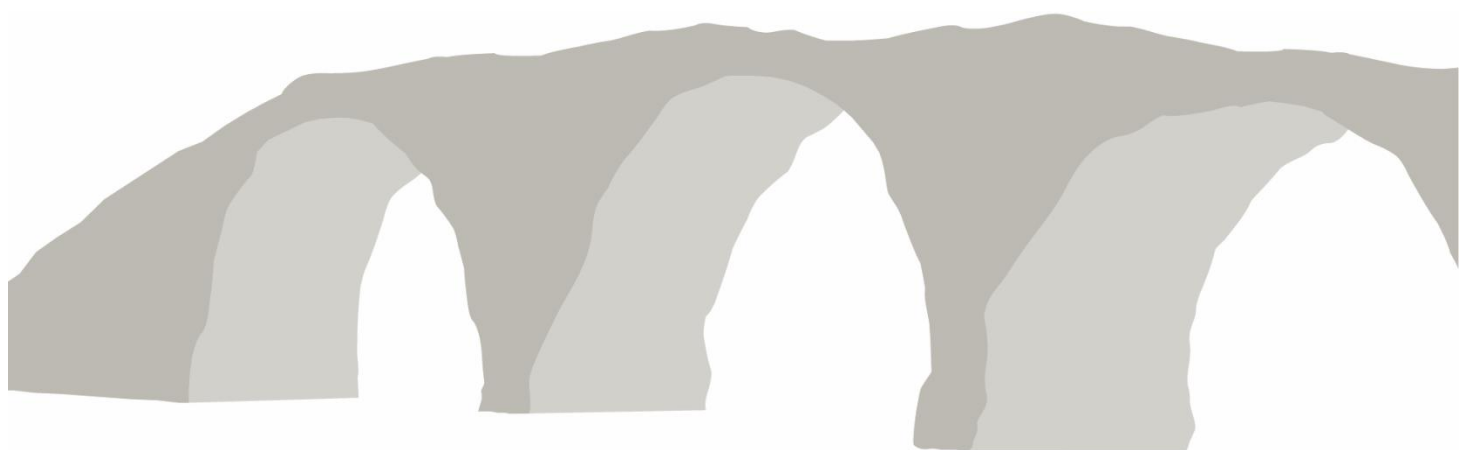
**EXCAVATING THE RUINS OF THE KINGDOM OF LOTHRIC: AN ANALYSIS
OF DARK SOULS III FROM AN ARCHAEOGAMING PERSPECTIVE**

Yasmin Koury

Lucca Oliveira

Natal Chicca Junior





Submetido em 10/03/2026.

Revisado em: 29/06/2026.

Aceito em: 01/07/2026.

Publicado em 29/07/2026.

ESCAVANDO AS RUÍNAS DO REINO DE LOTHRIC: UMA ANÁLISE DO JOGO DARK SOULS III A PARTIR DA PERSPECTIVA DO ARCHAEOGAMING

EXCAVANDO LAS RUINAS DEL REINO DE LOTHRIC: UN ANÁLISIS DE DARK SOULS III DESDE LA PERSPECTIVA DEL ARCHAEO-GAMING

EXCAVATING THE RUINS OF THE KINGDOM OF LOTHRIC: AN ANALYSIS OF DARK SOULS III FROM AN ARCHAEOGAMING PERSPECTIVE

Yasmin Koury¹

Lucca Oliveira²

Natal Chicca Junior³

RESUMO

Embora a arqueologia costumeiramente seja entendida como um campo de pesquisa que estuda o passado, a abrangência da ciência arqueológica chega até a contemporaneidade. Um exemplo disso é o *archaeogaming*, um campo de estudo dentro da arqueologia que se dedica a pesquisar jogos, inclusive videogames. Ao defender que jogos são ao mesmo tempo sítios e artefatos arqueológicos, o *archaeogaming* se utiliza de técnicas da arqueologia tradicional para estudá-los e também para criar seus próprios jogos. Dessa maneira, o presente trabalho tem como objetivo propor uma análise do jogo *Dark Souls III* (2016), utilizando o *archaeogaming* como abordagem para demonstrar de que forma os videogames podem se entrelaçar com a ciência arqueológica, considerando os jogos não apenas como objetos de estudo, mas também como um meio capaz de ressignificar o modo como a arqueologia se comunica e interage com o público.

Palavras-chave: Archaeogaming, Dark Souls III, Soulslike.

¹ Universidade Federal de Pernambuco, Brasil. E-mail: yasmin.koury@ufpe.br. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7479-5991>.

² Pesquisador independente, Brasil. E-mail: lucka.oliveira51@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6089-4753>.

³ Universidade Federal de Pernambuco, Brasil. E-mail: natal.chicca@ufpe.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6293-5926>.

RESUMEN

Aunque la arqueología suele entenderse como un campo de investigación dedicado al estudio del pasado, el alcance de la ciencia arqueológica se extiende hasta la contemporaneidad. Un ejemplo de ello es el archaeogaming, un campo de estudio dentro de la arqueología que se dedica a investigar los juegos, incluidos los videojuegos. Al sostener que los juegos son al mismo tiempo sitios y artefactos arqueológicos, el archaeogaming emplea técnicas de la arqueología tradicional tanto para estudiarlos como para crear sus propios juegos. De este modo, el presente trabajo tiene como objetivo proponer un análisis del juego Dark Souls III (2016), utilizando el archaeogaming como enfoque para demostrar de qué manera los videojuegos pueden entrelazarse con la ciencia arqueológica, considerando los juegos no solo como objetos de estudio, sino también como un medio capaz de resignificar la forma en que la arqueología se comunica e interactúa con el público.

Palabras clave: Archaeogaming, Dark Souls III, Soulslike.

ABSTRACT

Although archaeology is commonly understood as a field of research devoted to studying the past, the scope of archaeological science extends into contemporaneity. An example of this is archaeogaming, a field within archaeology dedicated to the study of games, including video games. By arguing that games are simultaneously archaeological sites and artifacts, archaeogaming employs traditional archaeological techniques to study them and to create its own games. In this way, the present paper aims to propose an analysis of the game Dark Souls III (2016), using archaeogaming as an approach to demonstrate how video games can intertwine with archaeological science, considering games not only as objects of study but also as a medium capable of reshaping how archaeology communicates and interacts with the public.

Keywords: Archaeogaming, Dark Souls III, Soulslike.

APRESENTAÇÃO

Embora a arqueologia costumeiramente seja associada com o estudo do passado, devido especialmente a estereótipos perpetuados através das mídias (Sakurai, 2014; Moshenska, 2017), a ciência arqueológica aborda um conteúdo muito mais diverso e abrangente, chegando até mesmo a englobar pesquisas acerca do cotidiano da humanidade, como mostram os trabalhos de Miller (2010), Sakurai (2015, 2019), Moshenska (2017, 2024), Reinhard (2018), Nicholls e Cook (2022) e Fennelly (2023). Os seus trabalhos investigam conteúdos tais como histórias em quadrinhos, livros, filmes, videogames, smartphones, peças teatrais, prédios abandonados, entre outros. Desta forma, esses autores demonstram que é possível a utilização de métodos arqueológicos para trabalhar com elementos do mundo cotidiano, fazendo com que a arqueologia seja sempre um produto do tempo e do espaço no qual ela está inserida.

Uma dessas abordagens arqueológicas que trabalha com o cotidiano é o *archaeogaming*, a arqueologia dos e nos jogos (Reinhard, 2018) ou simplesmente arqueologia do jogar (Pina, 2025). Essa área de estudo busca compreender os jogos e, até mesmo, os próprios videogames, tanto como artefatos quanto como sítios arqueológicos e, conforme demonstram Reinhard (2018), Flemming e Martire (2019), Nicholls e Cook (2022) e Pina (2019, 2025), o *archaeogaming* vem se mostrando mais do que apenas uma proposta metodológica: é também uma prática capaz de ressignificar a forma como a arqueologia se comunica e interage com o público.

Isso se deve ao fato de integrar narrativas, memórias e experiências pessoais em ambientes digitais, sendo possível ampliar os limites do fazer arqueológico e reforçar o potencial dos jogos como ferramentas de mediação educacional e cultural, convidando a uma reflexão sobre novas formas de compreender, representar e vivenciar o passado, o presente e o futuro.

Dessa maneira, o presente trabalho tem por objetivo propor uma análise do jogo Dark Souls III (2016), utilizando o *archaeogaming* como abordagem para demonstrar de que forma os videogames podem se entrelaçar com a ciência arqueológica, contribuindo para ressignificar a maneira como a arqueologia é vista e se relaciona não apenas com o público geral, mas também dentro da própria academia.

Para a realização desta análise, fez-se um estudo de caso centrado num conjunto de vestígios relacionados a uma determinada área do jogo, conhecida como Capital Profanada. Assim, combinando os conceitos e métodos do *archaeogaming* com métodos arqueológicos mais tradicionais, essa área foi tratada como uma unidade de prospecção arqueológica dentro do mundo sintético de Dark Souls III, possibilitando uma interpretação articulada desses vestígios.

SOBRE ARQUEOLOGIA, JOGOS, COISAS...

Antes de falar sobre *archaeogaming* em si, é necessário discutir um pouco acerca do próprio fazer arqueológico para se compreender o motivo pelo qual se justificam os estudos sobre jogos, em especial os videogames, dentro da arqueologia. Afinal, o que uma ciência que supostamente estuda o passado pode querer com algo tão contemporâneo quanto um jogo digital?

Em primeiro lugar, é essencial desconstruir essa ideia. A arqueologia estuda o passado, mas não se restringe a isso apenas. Os trabalhos de Hodder (1982), Miller (2010), Reinhard (2018), Moshenska (2024), Thomas (2024), Caraher (2024), Petts (2024) e Morgan (2024), demonstram que o grande fator motivador

da arqueologia não reside no tempo, mas sim na maneira como os seres humanos se relacionam com as coisas. Em outras palavras, a arqueologia é a ciência que estuda as sociedades humanas por meio da cultura material por elas produzida, sem limitações espaciais ou temporais.

As pesquisas de Ingold (2012) e Miller (2010) apontam que, apesar do nome, cultura material não se trata apenas do que é físico, tangível, uma vez que transcende a materialidade propriamente dita, se tratando de algo fluido, em constante movimento. Desse modo, para a arqueologia, a denominação de cultura material abrange também o imaterial, ou seja, todas as subjetividades que envolvem a materialidade.

Levando isso em consideração, os jogos, incluindo os videogames, podem ser estudados pela arqueologia, uma vez que fazem parte da cultura material desenvolvida pelos seres humanos. Não por acaso, como mostram Mol *et al.* (2017), Reinhard (2018), Nicholls e Cook (2022), Martire (2023) e Pina (2025), o *archaeogaming* vem se desenvolvendo há cerca de duas décadas, obtendo maior visibilidade a partir de 2018 por conta da tese de Andrew Reinhard (2018), que apresenta um grande apanhado de como se fazer arqueologia utilizando videogames a ponto de se tornar o principal referencial teórico para essa área de estudos.

De modo geral, o *archaeogaming*, traduzido como arqueojogos ou arqueologia do jogar (Pina, 2025), diz respeito a arqueologia dos e nos jogos, isso porque, de acordo com Reinhard (2018), todos os jogos podem ser estudados arqueologicamente por dentro e por fora. Em outras palavras, a arqueologia estuda os jogos em duas instâncias: no mundo natural, real, e também no mundo sintético, que passa a existir quando as pessoas começam a jogar. Assim sendo, é possível estudar os jogos tanto no que tange a parte material, como a mídia física e a cadeia de produção, quanto no que diz respeito a parte imaterial, como os códigos, o mundo e os artefatos imateriais que existem na experiência de jogar. Desse modo, os jogos podem ser entendidos ao mesmo tempo como sítios e artefatos arqueológicos.

A partir dessa compreensão, é possível enxergar um jogo para além daquilo que se vê, uma vez que é impossível dissociá-los do contexto no qual foram feitos. Segundo Graham (2016 *apud* Reinhard, 2018), tudo o que existe no mundo imaterial criado pela experiência de jogar veio, de uma forma ou de outra, de uma fonte cultural real e, por isso, compreender os jogos auxilia na compreensão acerca da realidade dos grupos humanos.

Para exemplificar melhor o funcionamento do *archaeogaming* na prática, pode-se citar os trabalhos de Reinhard (2018), Martire (2023), Nicholls e Cook (2022) e Pina (2025), que exploram facetas distintas dessa área de estudo, demonstrando o potencial de aplicação do *archaeogaming* na vida real.

Para começar, Reinhard (2018) apresenta o primeiro caso de uma escavação arqueológica de videogames da história, que foi motivada por uma lenda urbana que dizia que a Atari, antiga empresa de videogames, enterrava os cartuchos dos jogos para esconder fracassos comerciais. Esse caso ocorreu em 2014, em Alamogordo, Novo México, e, por meio da escavação realizada num terreno baldio indicado por um antigo funcionário da empresa, Reinhard e sua equipe foram capazes de encontrar diversos cartuchos enterrados.

Todo esse processo foi registrado no documentário *Atari: Game Over* (2014), e serviu não apenas para confirmar os boatos acerca da empresa, mas também para entender o que acontece com cartuchos de videogames e outros tipos de materiais similares após serem enterrados.

De modo complementar, Martire (2023) propôs uma metodologia para analisar arqueologicamente cartuchos de videogames de maneira semelhante ao que acontece com artefatos mais comuns, como por exemplo vestígios cerâmicos. Essa metodologia se baseia na criação de tipologias para os cartuchos e considera

tanto as características físicas quanto o histórico de produção das peças. Com base nisso, o autor elaborou uma ficha catalográfica destinada a esses artefatos.

Além da parte escrita, essa catalogação também conta com registros fotográficos internos e externos e escaneamento tridimensional das peças. Essa abordagem do *archaeogaming* é interessante para entender o que acontece não só com cartuchos de videogames, mas com a materialidade eletrônica em geral, considerando seus usos e impactos sociais no cotidiano das pessoas, além de que esses artefatos se tornarão antiguidades no futuro.

Assim, os trabalhos de Reinhard (2018) e Martire (2023) evidenciam como metodologias arqueológicas podem ser utilizadas para tratar da materialidade física dos jogos, ou seja, da dimensão natural citada por Reinhard (2018). Por outro lado, o estudo de Nicholls e Cook (2022) foca na dimensão sintética, isto é, no mundo que existe a partir da experiência do jogar. Em seu estudo de caso, os autores realizam uma análise do jogo *Elden Ring* (2022) e se utilizam de métodos arqueológicos no espaço digital para compreender os vestígios deixados pelos jogadores no mundo do jogo.

Pautados na ideia de que jogos são ao mesmo tempo sítios e artefatos arqueológicos, Nicholls e Cook (2022) se utilizam de técnicas como prospecção, fotografia, mapeamento, coleta e análise de vestígios para demonstrar como a arqueologia pode se interligar com os jogos, mesmo aqueles que não possuem materialidade física propriamente dita.

Nesse caso, por meio das técnicas citadas, os autores andaram pelo mundo virtual do jogo, mapeando e fotografando áreas que consideraram de interesse arqueológico para o estudo. A partir disso, eles coletaram vestígios deixados pelos jogadores, como por exemplo, mensagens espalhadas pelo chão, e então analisaram o comportamento e a cultura da comunidade de jogadores. Esse tipo de abordagem, focada no universo sintético dos jogos, auxilia a compreender o comportamento das pessoas e suas motivações, bem como o funcionamento da materialidade virtual criada através da experiência do jogar.

Por fim, Pina (2025) traz mais um exemplo da aplicação do *archaeogaming*. Em sua tese, a autora uniu metodologias arqueológicas com metodologias do design para desenvolver um jogo digital sobre arqueologia, intitulado Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo. O jogo é ambientado na cidade de Belém do Pará e foi construído com o auxílio de professores e alunos das redes pública e privada. Através de questionários, a autora buscou compreender o que essas pessoas esperavam tanto da arqueologia quanto de um jogo arqueológico que fosse ser utilizado como ferramenta de ensino e, a partir das respostas, foi elaborado Detetive do Patrimônio.

Após essa fase de desenvolvimento, a autora retornou às escolas para testar o jogo e compreender a eficácia desse produto diante do público, coletando informações por meio dos testes e de questionários e descobrindo que o jogo teve um impacto positivo nos alunos que viviam na região representada na trama (Belém-PA). Experiências como a documentada por Pina (2025) revelam o potencial do *archaeogaming* não só para a divulgação da arqueologia por meio de obras midiáticas, mas também para conectar as pessoas, seus saberes e viveres por meio dos jogos. E, além disso, demonstram que jogos podem ser utilizados como ferramentas de ensino interativas, que valorizam a construção de um conhecimento conjunto e a sua democratização, tal como defendem Barros, Miranda e Costa (2019).

Dessa maneira, os trabalhos discutidos argumentam que os jogos digitais podem ser compreendidos simultaneamente como artefatos culturais e espaços passíveis de investigação arqueológica. Assim, tomando como referência essas contribuições, o presente artigo propõe analisar *Dark Souls III* a partir de uma

perspectiva *archaeogaming*, tratando seu mundo sintético como um contexto arqueológico composto por vestígios, paisagens e narrativas que podem ser interpretados por meio de métodos análogos aos utilizados pela arqueologia.

O INÍCIO DA ERA DO FOGO

Dark Souls III (2016) é o terceiro da franquia de jogos no estilo *action* RPG. Desenvolvido pela FromSoftware e dirigido por Hidetaka Miyazaki, o título representa o ápice de uma série que contribuiu para a redefinição dos padrões de dificuldade, narrativa ambiental, *world design* e *world building* na indústria de jogos modernos.

Por sua vez, a série Dark Souls integra uma saga de jogos conhecida como *Soulsborne*, que inclui também Bloodborne (2015) e Elden Ring (2022). Essa saga teve início em 2009 com o lançamento do seu primeiro título nesse estilo, Demon Souls, também dirigido por Hidetaka Miyazaki, que rapidamente conquistou reconhecimento no mercado de jogos devido a sua narrativa peculiar e fragmentada, o combate difícil e estratégico e a ambientação sombria inspirada em fantasia medieval decadente, consolidando assim um dos subgêneros mais populares da história dos jogos, o *Soulslike*.

A partir do sucesso da série, esse subgênero passou a ser utilizado para descrever não apenas os jogos da série *Souls* mas também os jogos de outras empresas e diretores que incorporam elementos característicos da fórmula estabelecida pela FromSoftware.

Desse modo, embora elementos clássicos do *Soulslike*, como por exemplo mecânicas específicas de combate e formas não convencionais de apresentar a narrativa, já estivessem estabelecidos, em Dark Souls III é possível observar uma versão mais bem implementada desses elementos em relação aos jogos anteriores da mesma série, uma vez que foram aperfeiçoados ao longo do tempo. Por esse motivo, optou-se por trazê-lo como objeto de estudo no presente trabalho.

Quanto à trama, Dark Souls III se passa no reino de Lothric, um reino em ruínas à beira do colapso, que apresenta uma estética marcada por castelos góticos, catedrais em decomposição, pântanos tóxicos, criptas subterrâneas e paisagens crepusculares desoladas (Figura 1).

O motivo do declínio desse mundo se deve ao principal dilema da trilogia Dark Souls: o ciclo de decadência e renascimento da chamada Chama Primordial, que é o que dá vida aos seres, sendo também a responsável por proporcionar a dualidade, como por exemplo vida e morte, frio e calor, bem e mal, etc. O constante limiar do fim e recomeço desse ciclo é o que faz com que esse universo seja tão decadente, já que a Chama sempre está fadada a apagar e necessita de cada vez mais recursos e sacrifícios para se manter acesa.

Nesse cenário deteriorado, o jogador assume o papel de um Ser das cinzas, um guerreiro morto-vivo incumbido de se sacrificar para restaurar a Chama e perpetuar o ciclo, confrontando assim figuras outrora heróicas que falharam em cumprir seu dever de manter a Chama acesa. Essa construção estética e temática comunica, antes mesmo de qualquer explicação verbal, a ideia de um mundo antigo, estratificado e marcado por sucessivas eras de ascensão e queda.



Figura 1. Exemplo de cenário de Dark Souls III. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

Para além da construção do mundo, um dos principais pilares da experiência do jogo é a narrativa fragmentada, que, em vez de apresentar uma história linear e explícita, distribui informações em descrições de itens, breves diálogos com NPCs e também nos próprios cenários (Figura 2). Em Lothric, espadas, anéis, armaduras e feitiços funcionam como artefatos portadores de memória, exigindo que o jogador tenha uma postura investigativa caso deseje saber mais sobre o mundo no qual está.



Figura 2. Exemplo de item contendo um fragmento da história do jogo. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

Segundo Kain (2012), Dark Souls não conta uma história, ele demanda que você aprenda por conta própria. Dessa forma, a compreensão do enredo depende da coleta e interpretação de fragmentos dispersos,

criando um processo semelhante ao trabalho arqueológico: reunir vestígios e organizá-los em uma hipótese coerente a fim de compreender mais sobre o comportamento humano.

Outra coisa interessante sobre Dark Souls III é que, apesar de ser um jogo majoritariamente *single player*, no qual você joga sozinho, a interação com outros jogadores pode acontecer através diversas maneiras, seja pedindo ajuda ou ajudando outro jogador em algum *boss* específico, invadindo o mundo de outro jogador para atrapalhá-lo, sendo invadido ou até mesmo deixando mensagens e rastros que outros jogadores podem observar ao passar pelo mesmo lugar, inclusive deixando também marcas e registros de suas próprias mortes dentro do jogo para que outros jogadores saibam como e onde você morreu (Figura 3).



Figura 3. Exemplo de registro de morte deixado por outro jogador. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

Além dessas interações por meio de rastros e invasões, ao longo do tempo a comunidade desse jogo criou uma linguagem própria, uma vez que, embora seja possível deixar mensagens para que outros jogadores leiam em seus próprios mundos, essas mensagens só podem ser escritas com palavras pré-definidas pelo jogo. Ou seja, para tornar possível a comunicação entre jogadores, foi preciso que eles mesmos criassem um código através dos recursos disponíveis (Figura 4). E, apesar de simples, essa linguagem pode não fazer sentido para quem não está familiarizado com o mundo dos *Soulslikes*, demandando assim um tempo de pesquisa nas comunidades online para novos entusiastas.



Figura 4. Exemplo de mensagem deixada por outro jogador. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

PROSPECTANDO NAS TERRAS DESOLADAS DE LOTHRIC: UMA ESCAVAÇÃO VIRTUAL DA CAPITAL PROFANADA

Como discutido anteriormente, o *archaeogaming* propõe que os videogames podem ser investigados por meio de métodos arqueológicos, tanto em sua dimensão material quanto em seus mundos sintéticos (Reinhard, 2018). Entretanto, para além da discussão conceitual, é importante compreender como esses procedimentos podem ser aplicados na prática. Dessa forma, este trabalho propõe uma análise arqueológica de Dark Souls III, tratando parte de seu universo ficcional como uma unidade de prospecção.

Para a realização desta análise, optou-se por fazer um estudo de caso centrado nos vestígios relacionados a Yhorm, o Gigante, e à região conhecida como Capital Profanada. A escolha desse recorte se deve ao fato de que essa área concentra, em um espaço relativamente delimitado, diferentes tipos de evidência presentes no universo do jogo, como paisagens, artefatos, inimigos, descrições de itens e diálogos capazes de fornecer informações sobre eventos passados e sobre os indivíduos que habitaram aquele local. Assim, a Capital Profanada foi tratada como uma unidade de prospecção arqueológica dentro do mundo sintético de Dark Souls III.

Tomando como base o estudo realizado por Nicholls e Cook (2022) sobre o jogo Elden Ring, o procedimento adotado no presente trabalho consistiu na exploração sistemática da área citada, registrando a localização dos vestígios encontrados, suas descrições, seu contexto de ocorrência e as relações estabelecidas entre eles. Porém, diferentemente da análise de Nicholls e Cook (2022), que se concentra em vestígios deixados pelos jogadores, aqui o foco está nos vestígios existentes no próprio jogo.

Foram considerados como vestígios tanto elementos coletáveis, como armas, armaduras, feitiços e almas, quanto elementos da própria paisagem, incluindo estruturas arquitetônicas, inimigos e espaços associados à trajetória de Yhorm. A partir disso, os dados foram organizados em uma ficha de registro adaptada ao ambiente digital, permitindo a comparação entre diferentes evidências e a formulação de hipóteses interpretativas acerca da história da Capital Profanada.

Embora não exista escavação física nesse contexto, o processo apresenta semelhanças com procedimentos arqueológicos tradicionais. Assim como ocorre em uma prospecção, os vestígios se encontram dispersos pelo espaço e raramente oferecem respostas completas de forma isolada. Cabe ao pesquisador registrar seu contexto, estabelecer relações entre diferentes evidências e construir interpretações a partir dos dados disponíveis. Nesse sentido, a narrativa fragmentada de *Dark Souls III* pode ser compreendida como uma espécie de estratigrafia narrativa, na qual informações sobre o passado permanecem distribuídas entre objetos, personagens, ambientes e descrições textuais.

Assim sendo, o procedimento metodológico utilizado consistiu em percorrer a rota que liga o Calabouço de Irithyll à Capital Profanada, registrando os vestígios encontrados, suas localizações, descrições textuais, modos de obtenção e possíveis funções narrativas. A partir desses registros, foi feita uma rota geral da prospecção (Figuras 5 e 6) e uma ficha de registro arqueológico dos vestígios associados (Tabela 1). Vale ressaltar que, diferente do jogo *Elden Ring*, estudado por Nicholls e Cook (2022), em *Dark Souls* não existe um mapa dentro do próprio jogo, portanto as imagens utilizadas para demarcar o caminho percorrido são uma reconstrução disponível no site Polygon⁴.

Embora adaptada para contextos virtuais, a metodologia utilizada dialoga com procedimentos clássicos da arqueologia, como prospecção, registro de contexto, análise espacial, catalogação de artefatos e interpretação comparativa dos dados coletados. Dessa maneira, a utilização dos mapas e da ficha tem como objetivo situar espacialmente o leitor dentro da área analisada, uma vez que, assim como em um contexto arqueológico tradicional, é o cruzamento de dados distintos que permite a interpretação do contexto geral (Renfrew & Bahn, 2012).

Assim, partindo da análise desses registros, é possível levantar algumas hipóteses sobre o passado da Capital Profanada e sobre as figuras associadas a esse espaço, especialmente quando se considera a relação entre a localização dos vestígios, suas descrições e o modo como aparecem distribuídos no cenário.

Os primeiros indícios relacionados à destruição da Capital Profanada aparecem antes mesmo da chegada à cidade, ainda no Calabouço de Irithyll. Nesse espaço, o jogador encontra o Carvão Profanado, descrito como um vestígio do fogo que consumiu a capital, preservado dentro de um crânio gelado. A partir desse item, pode-se perceber que o desastre não aparece apenas como um evento mencionado pela narrativa, mas como algo inscrito na materialidade dos objetos encontrados pelo caminho.

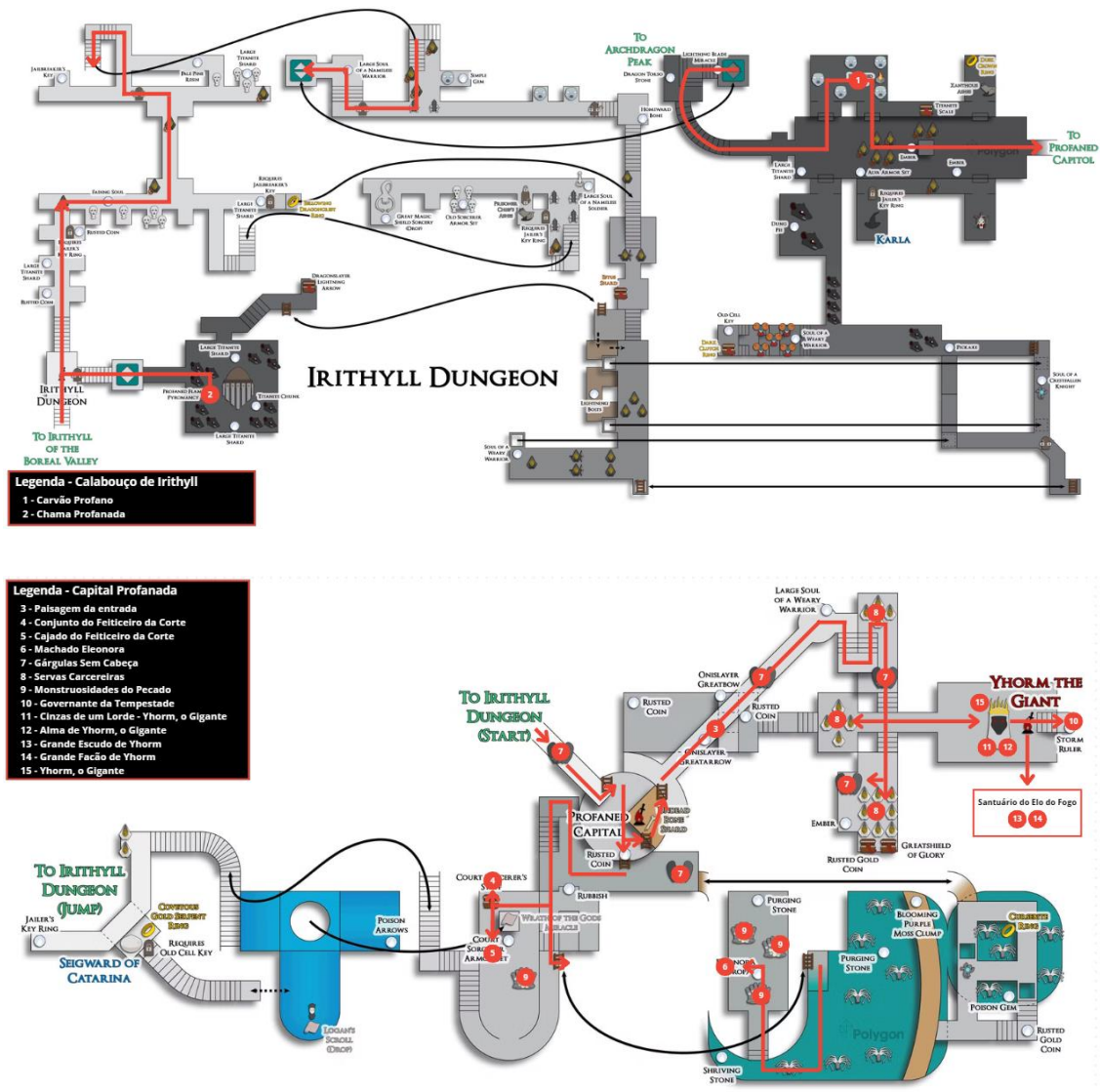
Nesse sentido, o Carvão Profanado não informa simplesmente que houve um incêndio: ele se apresenta como uma sobra desse acontecimento. Sua associação com o crânio também permite aproximar esse vestígio de uma dimensão funerária, posto que relaciona fogo, morte e memória em um mesmo objeto.

Ainda no Calabouço de Irithyll, encontra-se a piromancia Chama Profanada, localizada na cela do Gigante Escravo. A descrição desse feitiço informa que a Capital Profanada foi consumida pelo fogo depois que Yhorm se tornou um Lorde das Cinzas. No universo de *Dark Souls*, um Lorde das Cinzas é alguém que, em algum momento, foi capaz de manter a Chama Primordial acesa, geralmente por meio de um sacrifício extremo.

Dessa maneira, a Chama Profanada contribui para ampliar a leitura sobre o desastre, pois aproxima a ruína da cidade do papel assumido por Yhorm dentro do ciclo da Chama. Há ainda outro elemento importante nessa descrição: o fogo teria nascido do céu e incinerado apenas carne humana. A partir disso, a destruição da Capital

⁴ Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/1/17/14193428/dark-souls-3-maps-guide-enemies-items/>>. [cons. 25 jun. 2026].

Profanada pode ser interpretada menos como um incêndio comum e mais como uma catástrofe direcionada aos corpos, embora o jogo não explique de forma direta como esse processo ocorreu.



Figuras 5 e 6. Rota e localização dos vestígios encontrados durante a prospecção virtual. Fonte: adaptado de Parkin (2017).

Ficha arqueológica dos vestígios associados à Capital Profanada e Yhorm					
Número nos mapas	Vestígio	Tipo de vestígio	Localização	Como pode ser obtido	Descrição
1	Carvão Profano	Item	Calabouço de Irithyll - caminho para a Capital	Coletado no mapa	Carvão usado para infusão de armas. Remanescentes do fogo que queimou a Capital Profanada, preservados em um crânio gelado.

			Profanada		
2	Chama Profanada	Item	Calabouço de Irithyll - caminho para a Capital Profanada	Coletado no mapa	Piromancia derivada da Chama Profanada. Envolve inimigos à distância e os reduz a cinzas. A Capital Profanada foi consumida pelo fogo depois que Yhorm, o Gigante, tornou-se um Lorde das Cinzas. Dizem que o fogo, nascido do céu, incinerou nada além de carne humana.
3	Paisagem da Entrada da Capital Profanada	Paisagem	Entrada da Capital Profanada	N/A	Cidade afundada, pontes quebradas, ruínas, torre, corredores, gárgulas e ausência de população comum. A Capital profanada é descrita como uma ruína altamente devastada e afundada em um abismo.
4	Conjunto do Feiticeiro da Corte	Item	Capital Profanada - exploração lateral	Coletado no mapa	Armadura usada pelos feiticeiros da corte da Capital Profanada. O adorno de cabeça alto e escuro e os bordados formais em ouro sugerem que talvez eles também fossem oráculos. Há muitos feiticeiros que reivindicam a herança do grande sábio “Big Hat” Logan, e a Capital Profanada abriga uma das duas principais escolas.
5	Cajado do Feiticeiro da Corte	Item	Capital Profanada - exploração lateral	Coletado no mapa	Catalisador usado pelos feiticeiros da corte da Capital Profanada. Muito poderoso quando empunhado por um feiticeiro excepcionalmente inteligente. Os feiticeiros da corte reivindicavam a herança do renomado “Big Hat” Logan, chegando ao ponto de imitá-lo com cópias do cajado que ele usava.
6	Machado Eleonora	Item	Capital Profanada - exploração lateral	Coletado no mapa	Uma arma estranha encontrada entre os habitantes deformados da Capital Profanada. A Chama Profanada foi desencadeada pela maldição dessas mulheres, parentes de certo oráculo, mas, apesar de sua culpa, elas continuaram vivendo sem nenhuma preocupação.
7	Gárgulas Sem Cabeça	Inimigo	Capital Profanada - pontes,	Encontradas durante a	Criaturas de pedra que guardam os acessos da Capital Profanada. Visualmente, aparecem como grandes figuras aladas, de

			corredores e acessos à sala de Yhorm	exploração da área	aparência escultural e monstruosa, empunhando armas associadas ao fogo. Sua posição em pontes e passagens estreitas sugere uma função de proteção e controle do espaço, funcionando como guardiãs das ruínas e dos caminhos que levam ao trono de Yhorm.
8	Servas Carcereiras	Inimigo	Capital Profanada - corredores próximos à sala de Yhorm	Encontradas durante a exploração da área	Mulheres vestidas com trajes claros, semelhantes às carcereiras do Calabouço de Irithyll, mas associadas às ruínas da Capital Profanada. Carregam adagas e lanternas flamejantes, atacando à distância com fogo e de perto com lâminas. Sua presença próxima à sala de Yhorm sugere a permanência de uma ordem de serviço, vigilância ou culto após a destruição da capital.
9	Monstruosidades do Pecado	Inimigo	Capital Profanada - igreja arruinada no pântano tóxico	Encontradas durante a exploração da área	Habitantes malformados da Capital Profanada, associados à descrição do Machado Eleonora. Sua aparência grotesca e deformada reforça a relação entre corpo, culpa e degradação.
10	Governante da Tempestade	Item	Capital Profanada - sala do trono	Coletado no mapa	Espadão com a lâmina quebrada, também conhecido como Mata-Gigantes pela força residual da tempestade que faz gigantes caírem de joelhos. Yhorm, o Gigante, já possuiu duas dessas armas, mas deu uma aos humanos que duvidavam dele e deixou a outra para um querido amigo antes de encarar seu destino como Lorde das Cinzas.
11	Cinzas de um Lorde - Yhorm, o Gigante	Item	Capital Profanada - sala do trono	Derrotando o chefe Yhorm, o Gigante	O solitário Yhorm tornou-se um Lorde das Cinzas para pôr a Chama Profanada para descansar, sabendo muito bem que aqueles que o chamavam de lorde eram bastante insinceros.
12	Alma de Yhorm, o Gigante	Item	Capital Profanada - sala do trono	Derrotando o chefe Yhorm, o	Alma de Yhorm, o Gigante. Uma das almas retorcidas, impregnada de força. Use para adquirir numerosas almas ou transponha para extrair sua verdadeira força. Yhorm é

				Gigante	descendente de um antigo conquistador, mas foi chamado pelas próprias pessoas outrora subjugadas para liderá-las, servindo tanto como uma lâmina pesada quanto como um escudo duro como pedra.
13	Grande Escudo de Yhorm	Item	Santuário do Elo do Fogo com o NPC Ludleth	Utilizando a alma de Yhorm para transpor o item	Grande escudo usado há muito tempo por Yhorm, o Gigante. Aumenta o equilíbrio do usuário. Como lorde, Yhorm arriscou tudo e lutou de maneira inabalável como uma vanguarda de um homem só. Após a perda daquele que desejava proteger, ele abandonou seu escudo.
14	Grande Facão de Yhorm	Item	Santuário do Elo do Fogo com o NPC Ludleth	Utilizando a alma de Yhorm para transpor o item	Grande facão empunhado há muito tempo por Yhorm, o Gigante. Yhorm certa vez avançava lentamente nas linhas de frente com um grande escudo. Mas, um dia, no lugar de seu escudo, foi adicionada ao facão uma fenda para a mão esquerda, permitindo a técnica esmagadora que se tornaria o legado de seus últimos anos.
15	Yhorm, o Gigante	Inimigo	Capital Profanada - sala do trono	Encontrado ao final da área	Antigo governante da Capital Profanada e um dos Lordes das Cinzas. Visualmente, Yhorm aparece como um gigante monumental, de rosto quase cadavérico, olhos avermelhados e corpo marcado por queimaduras, empunhando um enorme facão. Sua presença isolada no trono da cidade arruinada transforma seu corpo em monumento vivo do fracasso da capital e do sacrifício feito para tentar conter a Chama Profanada.

Tabela 1. Ficha de registro arqueológico dos vestígios associados à Capital Profanada e a Yhorm, o Gigante. Fonte: os autores (2026).

Quando o jogador chega à Capital Profanada, a paisagem parece reforçar aquilo que os itens anteriores já sugeriam. A área (Figuras 7 e 8) é formada por pontes quebradas, estruturas afundadas, corredores arruinados, pântanos tóxicos, gárgulas, servas carcereiras e uma quase completa ausência de população comum. Antes que o jogo ofereça qualquer explicação mais objetiva, o próprio cenário apresenta marcas de abandono, colapso e morte. Em outras palavras, a materialidade do lugar funciona como vestígio, permitindo compreender o espaço como aquilo que restou após algum acontecimento destrutivo, ainda que suas causas permaneçam fragmentadas.

Na exploração lateral da Capital Profanada, outros achados permitem refletir sobre a sociedade que poderia ter existido ali antes da ruína. O Conjunto do Feiticeiro da Corte e o Cajado do Feiticeiro da Corte indicam a presença de uma elite mágica vinculada à antiga capital. Suas descrições sugerem que esses feiticeiros reivindicavam a herança de “Big Hat” Logan e que a cidade abrigava uma das principais escolas de feitiçaria.

O traje formal, somado à possibilidade de que esses indivíduos também atuassem como oráculos, aponta para uma estrutura social mais complexa, marcada por relações entre poder régio, conhecimento mágico e práticas rituais. Esses vestígios, portanto, permitem pensar a Capital Profanada como o remanescente de uma sociedade com instituições próprias, hierarquias e formas específicas de produção de saber.

Além disso, o Machado Eleonora acrescenta outra camada a essa interpretação: encontrado entre habitantes deformados da Capital Profanada, o item associa a Chama Profanada à maldição de mulheres parentes de certo oráculo. A partir dele, a destruição da cidade não parece depender exclusivamente do sacrifício de Yhorm como Lorde das Cinzas. Surge, então, a possibilidade de uma causa anterior ou paralela, relacionada a práticas mágicas, rituais ou oraculares desenvolvidas dentro da própria capital.

Desse modo, Eleonora desloca a leitura do desastre: a catástrofe deixa de ser pensada apenas como consequência de um evento externo ou de uma falha individual de Yhorm, passando a envolver também as estruturas internas de poder e conhecimento daquele lugar.

Os inimigos encontrados na região também participam dessa leitura arqueológica, ainda que precisem ser interpretados com cautela. As Gárgulas Sem Cabeça, posicionadas em pontes e acessos, podem ser compreendidas como guardiãs arquitetônicas da Capital Profanada, marcando pontos de passagem e controle espacial. As Servas Carcereiras, concentradas principalmente nas áreas próximas à sala de Yhorm, sugerem a permanência de alguma ordem ritual ou prisional associada à antiga capital. Já as Monstruosidades do Pecado, encontradas na igreja arruinada do pântano tóxico, reforçam a ligação entre corpo, culpa e degradação, especialmente quando consideradas em relação à descrição de Eleonora.

Dessa maneira, a presença desses inimigos pode ser interpretada como algo que vai além de obstáculos mecânicos ao avanço do jogador: suas posições, aparências e relações com os demais vestígios ajudam a compor uma possível memória social da Capital Profanada.

A trajetória de Yhorm, por sua vez, precisa ser reconstruída a partir de fragmentos dispersos. A Alma de Yhorm, o Gigante, informa que ele descendia de um antigo conquistador, mas foi chamado pelas próprias pessoas anteriormente subjugadas para governá-las. Esse dado permite levantar a hipótese de uma relação política ambígua: Yhorm teria assumido a liderança de um povo que ainda carregava a memória da dominação exercida por sua linhagem, mas aceitou protegê-lo mesmo assim. Sua autoridade, portanto, parece se constituir a partir de uma tensão entre conquista, dependência e proteção.

Essa dimensão protetora aparece novamente no Grande Escudo de Yhorm. A descrição do item afirma que, como lorde, ele arriscou tudo e lutou como uma vanguarda de um homem só, até abandonar o escudo após perder alguém que desejava proteger. O escudo, nesse contexto, pode ser entendido como um artefato de caráter biográfico, posto que remete a uma fase específica da trajetória de Yhorm: o período em que sua identidade ainda parecia ligada à defesa da Capital Profanada.

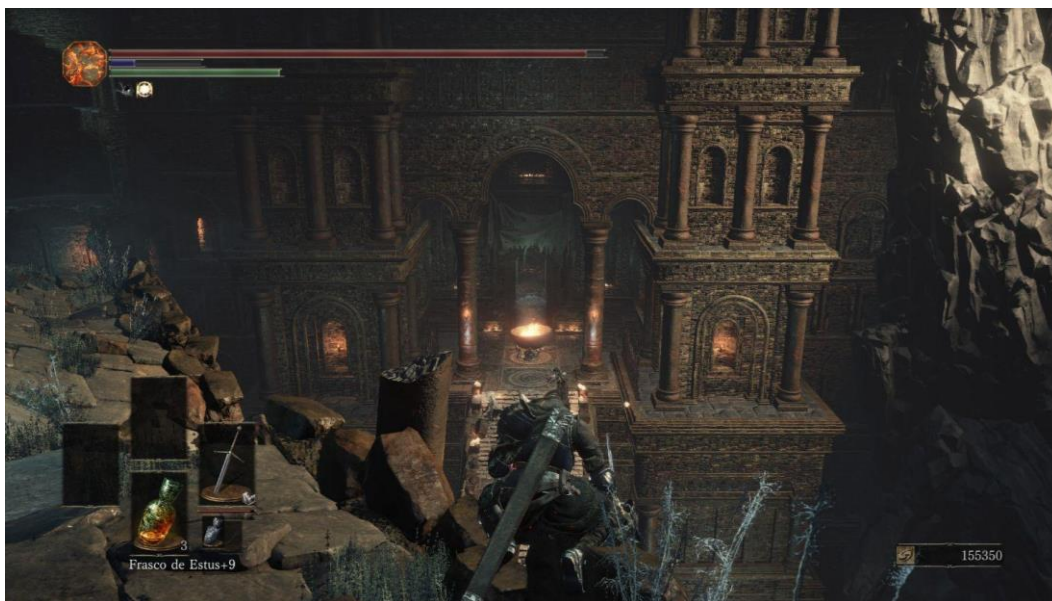


Figura 7. Paisagem da Capital Profanada. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

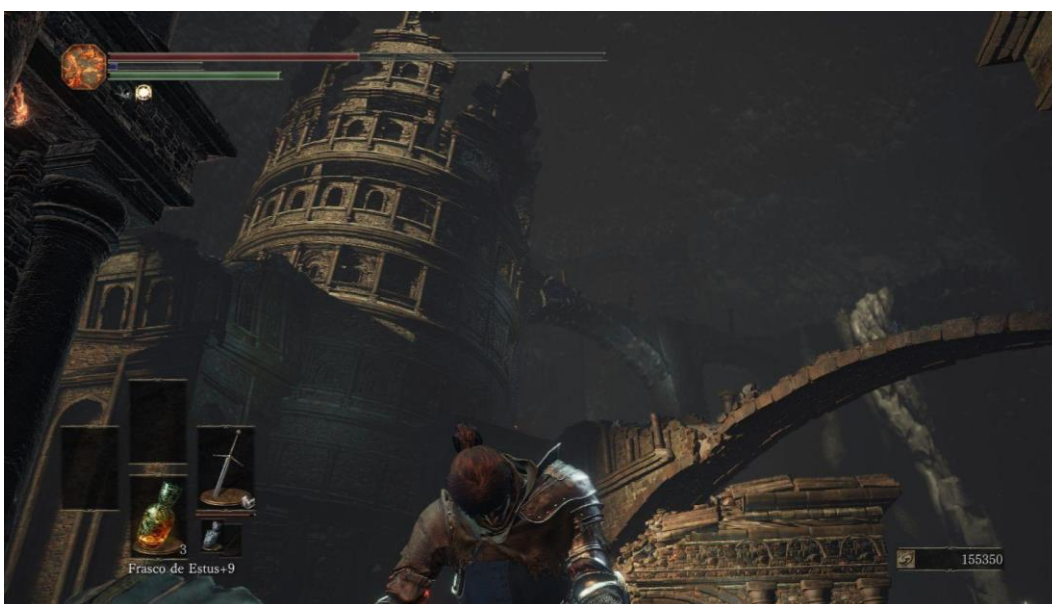


Figura 8. Paisagem da Capital Profanada. Fonte: Dark Souls III, captura de tela feita pelos autores (2026).

Levando isso em consideração, o abandono desse objeto sugere uma ruptura. Depois da perda mencionada pela descrição, Yhorm deixa de aparecer apenas como o escudo de seu povo e passa a ser associado também ao luto, ao isolamento e à condenação.

As Cinzas de um Lorde - Yhorm, o Gigante reorganizam essa narrativa ao afirmar que ele se tornou Lorde das Cinzas para tentar pôr fim à Chama Profanada, mesmo sabendo que aqueles que o chamavam de lorde eram insinceros.

Esse vestígio atribui uma dimensão trágica à sua trajetória, posto que Yhorm parece ter se sacrificado por uma população que não o reconhecia plenamente. Seu gesto teria buscado conter a própria catástrofe que destruiria sua capital, mas os vestígios encontrados sugerem que esse sacrifício não foi suficiente para impedir a ruína da cidade, já que é justamente esse cenário devastado que se apresenta ao jogador.

A Governante da Tempestade ocupa um lugar central nesse conjunto de vestígios. Encontrada na sala do chefe, próxima ao trono de Yhorm, a arma é descrita como uma espada capaz de derrubar gigantes. Sua descrição informa que Yhorm possuía duas delas: uma foi entregue aos humanos que duvidavam dele, e a outra foi deixada para um querido amigo antes que ele encarasse seu destino como Lorde das Cinzas. A presença da arma na arena dificilmente parece casual, embora sua interpretação dependa do cruzamento com outros elementos da narrativa.

Em termos interpretativos, é possível sugerir que Yhorm preserva, dentro de seu próprio espaço régio e funerário, o instrumento capaz de derrotá-lo. Esse gesto pode ser lido como uma forma de autolimitação política e ritual, na qual o governante deixa materialmente registrada a possibilidade de sua execução caso seu sacrifício fracasse ou caso ele próprio se torne uma ameaça.

É nesse ponto que a trajetória do personagem Siegwad de Catarina se torna importante para a análise. Ao longo do jogo, Siegwad aparece em diferentes lugares e constrói com o jogador uma relação de camaradagem, honra e dever. Em Irithyll, ele menciona a Capital Profanada e afirma ter uma promessa a cumprir. Caso sua jornada seja acompanhada até o fim, Siegwad surge na arena de Yhorm empunhando sua própria Governante da Tempestade e chama o gigante de velho amigo. Esse encontro sugere que a promessa estava diretamente ligada ao artefato deixado por Yhorm e à necessidade de libertá-lo da condição em que se encontrava.

Assim, Siegwad pode ser entendido como uma testemunha viva da memória de Yhorm. Enquanto os itens oferecem fragmentos materiais espalhados pela Capital Profanada e por seus arredores, ele introduz uma dimensão relacional à escavação. A luta contra Yhorm, nesse contexto, deixa de ser apenas um combate obrigatório contra um chefe e passa a adquirir o sentido de um rito de encerramento. O jogador, ao lado de Siegwad, participa da conclusão de uma história preservada por objetos, diálogos e pela própria organização espacial da arena.

Desse modo, a sala de Yhorm pode ser lida como um espaço funerário-político. Nela encontram-se o trono, o corpo gigantesco do antigo governante, a Governante da Tempestade e, caso o conjunto de missões de Siegwad tenha sido completado, a testemunha da promessa. O combate final encerra uma etapa da progressão do jogo, mas também parece encenar a resolução de uma tragédia histórica. Yhorm é derrotado no centro das ruínas de sua própria capital, com a arma que ele mesmo deixou para aqueles que duvidavam dele e para o amigo encarregado de cumprir seu último pacto.

Assim sendo, a análise conjunta desses vestígios permite construir uma hipótese sobre o passado da Capital Profanada. A cidade teria sido uma capital politicamente complexa, formada por uma corte, uma escola de feitiçaria e práticas oraculares. Yhorm, descendente de um antigo conquistador, teria sido chamado para governar aqueles que sua linhagem havia subjugado, tornando-se defensor de um povo que, ao que parece, nunca confiou plenamente nele.

Em algum momento, a Chama Profanada teria sido desencadeada, possivelmente em relação com práticas mágicas e com a maldição de mulheres ligadas a um oráculo. Para tentar conter esse desastre, Yhorm teria se tornado Lorde das Cinzas, mas seu sacrifício aparentemente não impediu a destruição da cidade. A Capital Profanada teria sido consumida por um fogo capaz de incinerar carne humana, enquanto seus sobreviventes podem ter se dispersado ou permanecido deformados nas ruínas. Nesse cenário, o antigo rei retorna ao jogador como uma espécie de ruína viva, isolado em seu trono e cercado pelos restos materiais de seu fracasso.

Levando isso em consideração, a leitura da Capital Profanada demonstra como os fragmentos narrativos de Dark Souls III podem ser compreendidos como artefatos arqueológicos. Nenhum item, analisado de forma isolada, explica plenamente a história de Yhorm ou da cidade que ele governou. A interpretação surge justamente do cruzamento entre localização, descrição, paisagem, inimigos, arquitetura e diálogos.

Nesse sentido, a experiência de jogar se aproxima do fazer arqueológico, posto que o jogador-pesquisador precisa percorrer o espaço, registrar vestígios, comparar evidências, reconhecer lacunas e formular hipóteses sobre sociedades, eventos e sujeitos que já não estão plenamente acessíveis.

Assim, foi possível constatar que a Capital Profanada de Dark Souls III não se limita a representar ruínas. O jogo organiza sua própria narrativa como uma ruína a ser investigada, funcionando então como um sítio arqueológico. A história não é entregue pronta ao jogador: ela precisa ser buscada, reunida e interpretada a partir dos vestígios espalhados pelo mundo sintético.

É nesse processo que o *archaeogaming* se mostra relevante para a presente análise, pois permite tratar artefatos digitais, paisagens virtuais e práticas de jogo como meios possíveis para discutir memória, materialidade, destruição, poder e reimaginação do passado. Ao considerar não só a construção de mundo, mas também mecânicas e elementos narrativos, é possível perceber que Dark Souls III é um jogo com grande potencial para ser explorado pela arqueologia.

Ao observar o jogo com atenção, pode-se notar diversos paralelos com o fazer arqueológico, como por exemplo a questão dos fragmentos narrativos, que funcionam como artefatos em campo e transformam ativamente o reino de Lothric num grande sítio arqueológico. E por meio da aplicação de técnicas utilizadas na arqueologia de campo real, foi possível realizar uma arqueologia virtual dentro do jogo, ou seja, na dimensão sintética, para compreender o mundo do jogo de maneira mais aprofundada.

Apesar disso, assim como na arqueologia real, o que se faz em Dark Souls III não é uma reconstrução exata do passado, mas sim nuances do que ele poderia ter sido (Renfrew & Bahn, 2012). Desse modo, cada jogador pode ter sua própria interpretação da história e do passado de Lothric a partir da análise dos vestígios coletados ao longo da *gameplay*. E isso não vale apenas para o Dark Souls III, mas para todos os jogos da trilogia, que se interligam através de seus artefatos e registros espalhados pelo reino de Lothric através das eras.

Ademais, é importante mencionar que além de funcionar como um objeto de estudo da ciência arqueológica, Dark Souls III e jogos semelhantes podem atuar também como uma maneira de aproximar o grande público da arqueologia, posto que, mais do que uma abordagem diferenciada e contemporânea, o *archaeogaming* é um caminho para conectar pessoas e sensibilizá-las para o patrimônio arqueológico, como defendem autores citados anteriormente (Reinhard, 2018; Nicholls & Cook, 2022; Pina, 2025).

A partir da identificação com o jogo e seus elementos, é possível cativar o público para a faceta arqueológica desse artefato digital, desde que haja uma mediação adequada (Reinhard, 2018; Martire, 2021; Pina, 2019, 2025). Um exemplo disso é o canal Archaeology Tube, que apresenta diversos vídeos de um arqueólogo analisando videogames, incluindo Dark Souls⁵, com o intuito de aproximar essa área científica do público em geral.

Nesse sentido, para além de uma abordagem estritamente acadêmica, o *archaeogaming* também pode se configurar como um caminho promissor para alcançar as pessoas de maneira mais efetiva, conectando seus

⁵ Disponível em: <<https://youtu.be/prDe2Y5-6D4>>. [cons. 25 jun. 2026]

contextos de vida, experiências e interesses pessoais com a ciência arqueológica, que muitas vezes parece distante de suas realidades.

E PARA ENCERRAR, A CHAMA SE APAGA

Ao longo deste trabalho, buscou-se demonstrar que a arqueologia, longe de se restringir ao estudo do passado, constitui-se como uma ciência profundamente enraizada no contemporâneo. Ao voltar seu olhar para os jogos digitais, um dos artefatos mais comuns da sociedade contemporânea, o *archaeogaming* evidencia que o fazer arqueológico é, antes de tudo, uma forma de investigar as relações humanas mediadas pelas coisas, sejam elas físicas ou digitais.

Nesse sentido, a partir da abordagem do *archaeogaming*, foi possível analisar e compreender o jogo Dark Souls III tanto como um artefato quanto como um sítio arqueológico, evidenciando paralelos entre sua narrativa fragmentada, seu mundo em ruínas e os procedimentos interpretativos próprios da prática arqueológica a partir de um estudo de caso envolvendo vestígios relacionados ao personagem Yhorm e à região Capital Profanada.

A análise evidenciou como o jogo constrói sua narrativa de forma fragmentada, exigindo do jogador uma postura investigativa semelhante à prática arqueológica. Por meio do cruzamento entre itens, espaços, descrições e contextos, foi possível levantar hipóteses sobre a história da região, compreendida como uma ruína digital cuja memória se revela em fragmentos dispersos. Nesse sentido, Dark Souls III não apenas possibilita uma leitura arqueológica de sua própria estrutura, mas também pode ser mobilizado como recurso didático para incentivar a interpretação crítica de vestígios e a compreensão de processos históricos e arqueológicos complexos.

Portanto, conclui-se que o *archaeogaming* não deve ser entendido apenas como um campo periférico ou meramente experimental, mas como uma via legítima de produção e ressignificação do conhecimento arqueológico. Ao reconhecer os jogos como parte integrante da cultura material contemporânea, a arqueologia reafirma sua capacidade de dialogar com o presente, contribuindo para formar públicos e pesquisadores mais críticos e conscientes acerca das relações entre passado, presente e futuro.

REFERÊNCIAS

- Barros, M. G. F. B., Miranda, J. C., & Costa, R. C. (2019). Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. *Revista Educação Pública*, 19(23), 326-335.
- Caraher, W. (2024). Documenting Wesley College: a mildly anarchist teaching encounter. Em Moshenska, G. (ed.). *Teaching and learning the archaeology of the contemporary era* (pp. 41-59). Nova York: Bloomsbury Academic.
- Fennelly, K. (2023). Archaeology, emotional storytelling, and performance. *Public Archaeology*, 21(1-4), 108-122.
- Fleming, M. I. D., & Martire, A. da S. (2019). *Humanidades digitais e arqueologia: o desenvolvimento de o último banquete em Herculano*. São Paulo: Universidade de São Paulo, Museu de Arqueologia e Etnologia.
- Hodder, I. (ed.). (1982). *Symbolic and structural archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ingold, T. (2012). Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, 18(37), 25-44.

- Kain, E. (2012). The wonderful archaeology of “Dark Souls” lore. *Forbes*. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/12/12/the-wonderful-archeology-of-dark-souls-lore/>>. [cons. 12 dez. 2012].
- Martire, A. (2023). Por que devemos aceitar videogames como artefatos arqueológicos? Uma contribuição ao archaeogaming. *Revista Arqueologia Pública*, 18, e023009.
- Martire, A. da S. (2021). Sobre o uso de vídeo games na prática de ensino e pesquisa em história: uma conversa com Alex da Silva Martire. Entrevista concedida a E. A. Moura. *GALA*, 12(1), 163-171.
- Miller, D. (2010). *Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Mol, A., Aries-Vandemeulebroucke, C., Boom, K., & Politopoulos, A. (eds.). (2017). *The interactive past: archaeology, heritage & video games*. Leiden: Sidestone Press.
- Morgan, C. (2024). Draw your phone: the cellphone as an intimate, everyday artefact. Em Moshenska, G. (ed.). *Teaching and learning the archaeology of the contemporary era* (pp. 101-111). Nova York: Bloomsbury Academic.
- Moshenska, G. (2017). Archaeologists in popular culture. Em Moshenska, G. (ed.). *Key concepts in public archaeology* (pp. 151-165). Londres: UCL Press. DOI:10.2307/j.ctt1vxm8r7.15.
- Moshenska, G. (Ed.). (2024). *Teaching and learning the archaeology of the contemporary era*. Nova York: Bloomsbury Academic.
- Nicholls, F. S., & Cook, M. (2022). The Dark Souls of archaeology: Recording Elden Ring. *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-10). Atenas: ACM.
- Parkin, J. (2017). Dark Souls 3 maps guide. *Polygone*. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/1/17/14193428/dark-souls-3-maps-guide-enemies-items>>. [cons. 17 jan. 2017].
- Petts, D. (2024). Teaching contemporary archaeology: the Durham experience. Em Moshenska, G. (ed.). *Teaching and learning the archaeology of the contemporary era* (pp. 61-77). Nova York: Bloomsbury Academic.
- Pina, A. D. V. (2019). Os artefatos arqueológicos podem jogar? O estudo da materialidade no contexto ciberarqueológico. *Revista Arqueologia Pública*, 13(2), 97-123.
- Pina, A. D. V. (2025). *Etnoarchaeogaming: o desenvolvimento e a aplicação de jogos que conectam arqueologia, patrimônio e almas*. Dissertação (Doutorado). Universidade de São Paulo, Museu de Arqueologia e Etnologia, São Paulo.
- Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games*. Oxford: Berghahn Books.
- Renfrew, C., & Bahn, P. (2012). *Archaeology: theories, methods, and practice*. London: Thames & Hudson.
- Sakurai, J. (2014). *Archaeology in popular culture*. Japan: Doseisha.
- Sakurai, J. (2015). Sociology of archaeological survey: manga and archaeology. *Shobi University General Policy Research Bulletin*, 26, 97-104.
- Sakurai, J. (2019). “My Neighbour Totoro” and archaeology. *Bulletin of Comprehensive Policy Studies*, 34, 65-75.
- Thomas, A. (2024). Contemporary art and archaeology: interdisciplinary pedagogy and practice in the digital university. Em Moshenska, G. (ed.). *Teaching and learning the archaeology of the contemporary era* (pp. 19-39). Nova York: Bloomsbury Academic.