

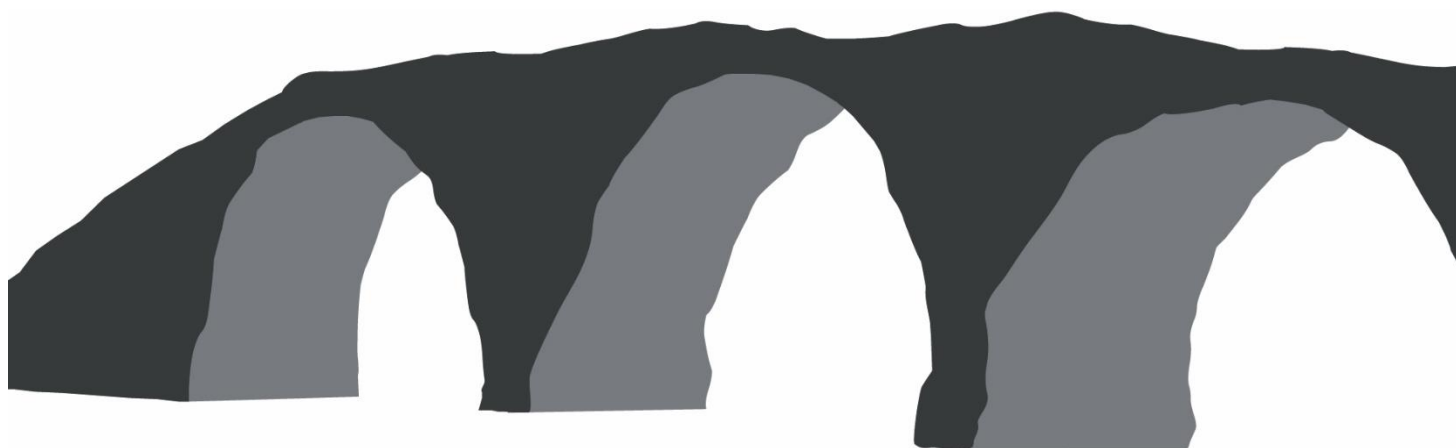
VESTÍGIOS – Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica
Volume 20 | Número 2 | Julho – Dezembro 2026
ISSN 1981-5875
ISSN (online) 2316-9699

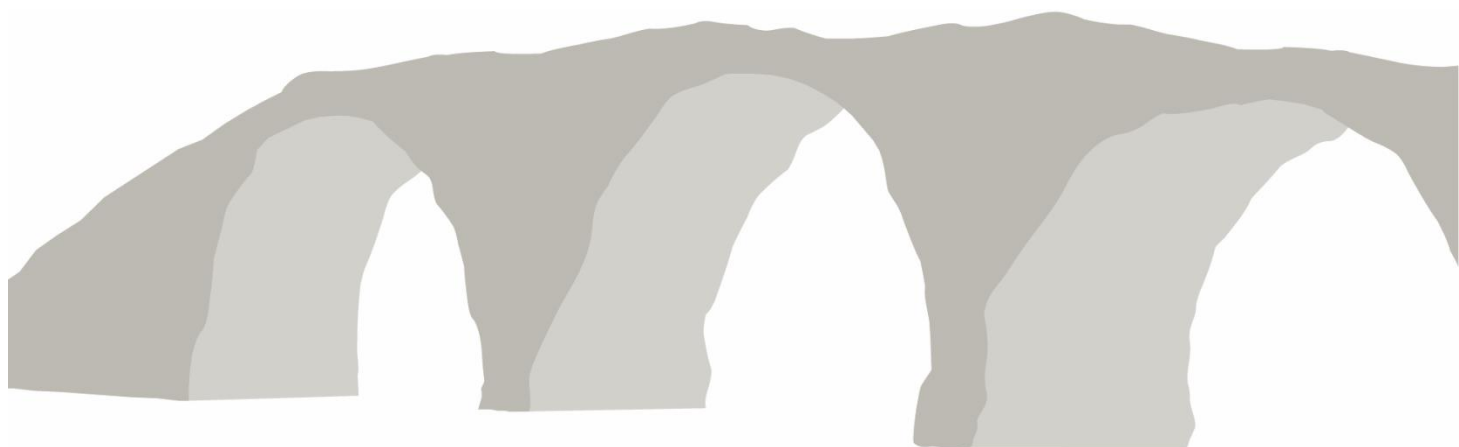
**DO ARCHAEOGAMING À ETNOGRAFIA:
O ETNOARCHAEOGAMING COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA
ARQUEOLOGIA DIGITAL**

**DEL ARCHAEOGAMING A LA ETNOGRAFÍA:
EL ETNOARCHAEOGAMING COMO PROPUESTA METODOLÓGICA EN LA
ARQUEOLOGÍA DIGITAL**

**FROM ARCHAEOGAMING TO ETHNOGRAPHY:
ETNOARCHAEOGAMING AS A METHODOLOGICAL APPROACH IN
DIGITAL ARCHAEOLOGY**

Amanda Daltro de Viveiros Pina





Submetido em 31/03/2026.

Aceito em: 15/06/2026.

Publicado em 29/07/2026.

**DO ARCHAEOGAMING À ETNOGRAFIA:
O ETNOARCHAEOGAMING COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA
ARQUEOLOGIA DIGITAL**

**DEL ARCHAEOGAMING A LA ETNOGRAFÍA:
EL ETNOARCHAEOGAMING COMO PROPUESTA METODOLÓGICA EN LA
ARQUEOLOGÍA DIGITAL**

**FROM ARCHAEOGAMING TO ETHNOGRAPHY:
ETNOARCHAEOGAMING AS A METHODOLOGICAL APPROACH IN
DIGITAL ARCHAEOLOGY**

Amanda Daltro de Viveiros Pina¹

RESUMO

Este artigo propõe o conceito de *Etnoarchaeogaming* como uma nova forma de abordagem metodológica no campo da Arqueologia Digital, situada na interseção entre *Archaeogaming* e Etnografia. Derivado de um recorte de tese de doutorado desenvolvida no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, o manuscrito apresenta a incorporação de métodos etnográficos ao processo de desenvolvimento de jogos arqueológicos interativos, com o objetivo de criar experiências ressonantes e socialmente situadas. A partir do estudo de caso do jogo *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo*, o artigo discute como ferramentas digitais e ambientes interativos podem operar como espaços de ressonância, mediação e construção de sentido no contexto da extroversão do patrimônio. Ao enfatizar a escuta ativa e a centralidade do usuário, o *Etnoarchaeogaming* amplia as possibilidades de produção e comunicação do conhecimento arqueológico em plataformas digitais, alinhando-se a debates contemporâneos sobre interatividade, ressonância e extroversão do patrimônio. Conclui-se que a abordagem destaca o pioneirismo latino-americano nas discussões teóricas arqueológicas, além de desenvolver práticas participativas e humanizadas no campo da Arqueologia Digital.

Palavras-chave: *Etnoarchaeogaming*, *Archaeogaming*, Arqueologia digital, Jogos ressonantes.

¹ Universidade de São Paulo, Brasil. E-mail: amandadaltro1@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9004-766X>.

RESUMEN

Este artículo propone el concepto de *Etnoarchaeogaming* como una nueva forma de enfoque metodológico en el campo de la Arqueología Digital, situada en la intersección entre Archaeogaming y Etnografía. Derivado de un recorte de una tesis doctoral desarrollada en el Museo de Arqueología y Etnología de la Universidad de São Paulo, este trabajo propone la incorporación de métodos etnográficos al proceso de desarrollo de juegos arqueológicos interactivos, con el objetivo de crear experiencias resonantes y socialmente situadas. A partir del estudio de caso del juego *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo*, el artículo discute cómo las herramientas digitales y los entornos interactivos pueden operar como espacios de resonancia, mediación y construcción de sentido en el contexto de la divulgación del patrimonio. Al enfatizar la escucha activa y la centralidad del usuario, el *Etnoarchaeogaming* amplía las posibilidades de producción y comunicación del conocimiento arqueológico en plataformas digitales, alineándose con debates contemporáneos sobre interactividad, resonancia y divulgación del patrimonio. Se concluye que este enfoque destaca el carácter pionero latinoamericano en las discusiones teóricas arqueológicas, además de desarrollar prácticas participativas y humanizadas en el campo de la Arqueología Digital.

Palabras clave: *Etnoarchaeogaming*, *Archaeogaming*, Arqueología digital, Juegos resonantes.

ABSTRACT

This article proposes the concept of *Etnoarchaeogaming* as a new methodological approach within the field of Digital Archaeology, situated at the intersection of Archaeogaming and Ethnography. Derived from research undertaken as part of a doctoral thesis developed at the Museum of Archaeology and Ethnology of the University of São Paulo, this paper proposes the incorporation of ethnographic methods into the process of developing interactive archaeological games, with the aim of creating resonant and socially situated experiences. Based on the case study of the game *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo*, the article discusses how digital tools and interactive environments can operate as spaces of resonance, mediation, and meaning making in the context of heritage outreach. By emphasizing active listening and user centrality, *Etnoarchaeogaming* expands the possibilities for the production and communication of archaeological knowledge on digital platforms, aligning with contemporary debates on interactivity, resonance, and heritage outreach. It is concluded that this approach highlights Latin American pioneering contributions to archaeological theory, while also developing participatory and humanized practices within the field of Digital Archaeology.

Keywords: *Etnoarchaeogaming*, *Archaeogaming*, Digital archaeology, Resonant games.

INTRODUÇÃO

A Arqueologia, como campo de estudo dedicado a compreender o humano por meio de seus vestígios materiais, enfrenta atualmente novas demandas e oportunidades às maneiras pelas quais a disciplina se comunica, interpreta e dissemina o conhecimento. O presente artigo se concentra no debate teórico do *Archaeogaming* e na proposição do conceito de *Etnoarchaeogaming*, entendido como uma abordagem metodológica que enfatiza o uso da etnografia e do conceito de ressonância na criação de ferramentas arqueológicas interativas.

O *Archaeogaming*, sistematizado por Andrew Reinhard (2018), configura-se como um campo emergente que amplia os limites tradicionais da Arqueologia ao incorporar os videogames como objetos legítimos de investigação. O *Archaeogaming* opera em múltiplas dimensões: enquanto arqueologia *sobre* os jogos, ao investigar suas materialidades e estruturas; arqueologia *dos* jogos, ao analisar seus conteúdos, narrativas e representações; e arqueologia *através* dos jogos, ao utilizá-los como ferramentas de mediação, experimentação e construção de conhecimento. Ao tratar ambientes virtuais como paisagens habitáveis e sistemas culturais, o campo propõe um deslocamento epistemológico que reconhece o digital como extensão do mundo material.

Em contrapartida, o *Etnoarchaeogaming* parte da compreensão de que jogos digitais não devem ser concebidos apenas como artefatos tecnológicos, mas como espaços de interação entre sujeitos, narrativas e materialidades. Trata-se de uma proposta que coloca o fator humano no centro do processo de desenvolvimento, reconhecendo que a efetividade de uma ferramenta digital está diretamente relacionada à sua capacidade de se conectar com as vivências, expectativas e contextos socioculturais de seu público. De maneira objetiva, o *Etnoarchaeogaming* representa a interseção entre o método etnográfico e o desenvolvimento de jogos arqueológicos ressonantes, visando compreender as dinâmicas sociais, culturais e emocionais do público-alvo por meio de escuta ativa.

Com base no exposto, este artigo tem como objetivo apresentar o *Etnoarchaeogaming* em sua dimensão teórica e prática, evidenciando como essa abordagem metodológica se materializa no desenvolvimento de jogos arqueológicos interativos voltados à extroversão do patrimônio. Para isso, utiliza-se como estudo de caso o jogo *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo*, desenvolvido no âmbito da tese de doutorado intitulada *Etnoarchaeogaming: o desenvolvimento e a aplicação de jogos que conectam Arqueologia, Patrimônio e Almas* (Pina, 2025), defendida pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. Ressalta-se que o presente artigo constitui um recorte dessa pesquisa, sendo integralmente fundamentado em suas bases teóricas, metodológicas e empíricas, aqui reelaboradas em formato de artigo científico.

O conceito de jogos ressonantes ultrapassa a ideia do jogo como entretenimento, ao propor a criação de conexões emocionais e intelectuais entre o jogador e o conteúdo apresentado. A ressonância, neste caso, opera como elemento mediador entre o patrimônio arqueológico e o público, possibilitando que o conhecimento não apenas seja transmitido, mas experienciado de maneira significativa, base da criação do jogo *Detetive do Patrimônio*.

O desenvolvimento deste tipo de produto reflete uma necessidade mais ampla de reimaginar a forma como a Arqueologia se relaciona com o público, especialmente no que diz respeito à extroversão do conhecimento. A escolha dos jogos digitais se justifica por seu papel na contemporaneidade, sobretudo entre os jovens, configurando-se como ferramentas capazes de promover engajamento, reflexão e aproximação com o patrimônio arqueológico.

Em um cenário historicamente marcado pela centralização de referenciais epistemológicos no Norte Global, a formulação de conceitos originados na América Latina se revela fundamental para tensionar tais assimetrias, ao introduzir novas perspectivas, problemáticas e abordagens metodológicas no debate internacional. Nesse contexto, a proposição do *Etnoarchaeogaming* evidencia a relevância da produção teórica latino-americana no campo da Arqueologia, ao demonstrar que a inovação conceitual não está restrita a centros hegemônicos de conhecimento. Ao contrário, pode emergir de contextos diversos, ancorando-se em experiências localizadas, sensíveis às especificidades socioculturais de seus públicos e comprometidas com práticas mais inclusivas e participativas. Dessa forma, reafirma-se o papel da Arqueologia produzida na América Latina como agente protagonista na construção de novos caminhos teóricos e metodológicos para o campo.

É nesse horizonte que este artigo se insere, ao demonstrar que a integração entre Arqueologia, tecnologias digitais e metodologias etnográficas contribuem para a construção de uma Arqueologia mais acessível, participativa e alinhada às demandas contemporâneas.

ARCHAEOGAMING: ENTRE O JOGAR E A ARQUEOLOGIA

Andrew Reinhard (2018) sistematizou o termo *Archaeogaming*, e não mediu esforços para explicar e exemplificar quais seriam as bases fundadoras dessa nova terminologia. Nas palavras do autor:

No *Archaeogaming*, a Arqueologia não é usada como uma analogia ou metáfora para um certo tipo de análise. [...] jogos digitais são sítios arqueológicos, paisagens, e artefatos, e os espaços dos jogos dentro dessas mídias também podem ser entendidos arqueologicamente como ambientes digitais construídos, contendo sua própria cultura material. (Reinhard, 2018, p. 2, tradução de Pina, 2025).

De acordo com Andrew Reinhard (2018), os jogos digitais podem ser analisados como sítios arqueológicos que contêm artefatos imbuídos de significados inseridos em um ambiente interpretado como uma paisagem. Para além do ambiente sintético, há também o que pode ser compreendido como mundo primário, a experiência de mundo com o qual estamos mais habituados e propensos a lidar. Todos os componentes materiais que compreendem o mundo primário e que estão relacionados aos jogos digitais podem ser estudados pelo *Archaeogaming*, o conceito não se limita ao console ou aos componentes elétricos que o formam. Tudo aquilo que é representativo ao jogo digital pode ser objeto de análise, pois engloba todas as camadas do que podemos considerar como *Archaeogaming*. Em todas essas camadas, conseguimos perceber a dimensão e extensão que esse termo consegue alcançar.

Para Andrew Reinhard (2018), o *Archaeogaming* engloba cinco temas principais, são eles: 1) O estudo do *hardware* e do *software* dos *videogames*; 2) O estudo de como os jogos, os desenvolvedores e os jogadores veem os arqueólogos e o que fazem; 3) A aplicação de métodos arqueológicos no espaço sintético dos jogos digitais; 4) O estudo do *design* do jogo e como ele afeta a interação dos jogadores; e 5) A aplicação das mecânicas de jogo e o emaranhamento entre código e jogadores.

O que o ser humano tem deixado no mundo digital? *Pixels*, circuitos cibernéticos, algoritmos, *chips*, nanorobôs, inteligência artificial, uma infinidade de elementos que compõem o espaço sintético e o mundo primário. Todos esses elementos produzidos pelos seres humanos são passíveis de estudos arqueológicos (Pina, 2019).

Afinal, qual a forma de consolidar a metodologia e o vocabulário do *Archaeogaming*? Reinhard o fez à sua própria maneira, com uma escavação em Alamogordo, no Novo México. Esta foi a primeira escavação de

videogame feita na história, aconteceu em 2014 e fez parte de um documentário chamado *Atari: game over* (2014). O objetivo da escavação era encontrar cartuchos da empresa *Atari*, pois acreditava-se em uma espécie de “lenda” que a *Atari* tivera enterrado os cartuchos de seus jogos quando houve a crise da indústria de *games* na década de 1980. O desfecho: a escavação demonstrou, com provas materiais arqueológicas, que os rumores não eram lenda. De fato, a empresa *Atari* enterrou diversos cartuchos de seus jogos em um terreno abandonado pela empresa no Novo México. As escavações somente foram possíveis por conta de informações concedidas por um ex-funcionário da empresa. Este ex-funcionário sabia a localização exata dos enterramentos, portanto, foi peça fundamental para o êxito da escavação.

Vale ressaltar que embora o Andrew Reinhard seja amplamente reconhecido como propagador do termo *Archaeogaming*, a intersecção entre Arqueologia e Jogos já vinha sendo explorada antes da popularização de tal nomenclatura por Mol *et al.* (2016), Morgan (2016), Reinhard (2016), Hiriart (2016), Graham (2016), Dennis (2016), Mol *et al.* (2017) e Copplestone (2017).

Ao refletir sobre o desenvolvimento do *Archaeogaming* no contexto brasileiro, considero fundamental reconhecer o papel que pesquisas e grupos nacionais vêm desempenhando na consolidação e expansão desse campo. No Brasil, iniciativas vinculadas a laboratórios e redes de pesquisa, como o ARISE (Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas), o LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial), o ERGANE: Arqueologia Digital na Educação e o ARQUEOPOP têm contribuído para a articulação entre Arqueologia, tecnologias digitais e práticas interativas (Pina & Cruz, 2023; Koury, 2024; Back, 2023; Martire, 2021, 2022; Martire *et al.*, 2018).

O *Archaeogaming*, portanto, não se limita à mera criação de jogos, mas envolve uma cadeia interdisciplinar de arqueólogos, programadores, *designers*, historiadores, biólogos... uma lista longa, que dependerá da temática escolhida como objeto de pesquisa. O fator extroversão também é um ponto importante para ser mencionado, tendo em vista que o *Archaeogaming* pode propiciar a inclusão do público na pesquisa arqueológica, através do convite para jogadores e usuários participarem ativamente na construção de jogos arqueológicos interativos. A interação entre especialistas e o público se configura como um elemento fundamental, tendo em vista a democratização e a extroversão do conhecimento arqueológico feito na academia. Consequentemente, a prática arqueológica se torna mais dinâmica, acessível e relevante, refletindo as complexidades do contexto contemporâneo e a influência das tecnologias digitais na formação de nossas identidades coletivas.

É precisamente a partir dessas possibilidades abertas pelo *Archaeogaming* que emerge a necessidade de um aprofundamento metodológico voltado não apenas aos jogos enquanto objetos de análise, mas às experiências que eles produzem nos sujeitos que com eles interagem. Se, por um lado, o campo consolida os jogos digitais como espaços legítimos para investigação arqueológica, por outro, ainda se coloca como desafio compreender de que maneira essas experiências são percebidas e interpretadas pelos diferentes públicos. O *Etnoarchaeogaming* nasce a partir deste contexto, como uma proposta que não rompe com o *Archaeogaming*, mas o expande, ao integrar o método etnográfico e a escuta ativa como elementos centrais na construção de experiências digitais ressonantes.

ETNOARCHAEOGAMING: PROPOSIÇÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

Proponho a cunhagem do termo *Etnoarchaeogaming* a partir da constatação de que o campo do *Archaeogaming* não contempla, em sua formulação original, a etnografia ou o método etnográfico como parte constitutiva de sua abordagem. Considero que essa ausência representa uma lacuna significativa, uma vez que

a etnografia oferece subsídios metodológicos essenciais tanto para a criação de jogos quanto para a análise crítica de jogos digitais já existentes no âmbito arqueológico.

É na interseção entre o *Archaeogaming* e o método etnográfico que proponho o *Etnoarchaeogaming*. Esta nova abordagem metodológica visa humanizar a Arqueologia Digital ao incorporar a escuta ativa no processo de análise e/ou desenvolvimento de jogos arqueológicos. O objetivo central do *Etnoarchaeogaming* é criar jogos ressonantes, termo que descreve ferramentas capazes de estabelecer conexões emocionais e intelectuais profundas entre o conteúdo arqueológico e a vida cotidiana dos usuários. Ao entender as dinâmicas sociais, culturais e econômicas do público-alvo, o jogo terá a capacidade de ressoar nos corações e mentes dos jogadores, promovendo um engajamento autêntico com o patrimônio.

O *Etnoarchaeogaming* surge da necessidade de humanizar e contextualizar a perspectiva etnográfica que considere as vivências e narrativas dos usuários/desenvolvedores de jogos. Isso se alinha com a crescente demanda por experiências de jogo que não sejam apenas entretenimento, mas também veículos de educação e conscientização sobre o patrimônio. A abordagem etnográfica permite que os desenvolvedores de jogos compreendam de forma mais profunda as motivações, interesses e necessidades do público, o que contribui para a criação de produtos que realmente dialogam com suas vivências. Ao mesmo tempo, possibilita uma melhor compreensão de como os jogadores interpretam e se relacionam com o jogo, revelando camadas de sentido que vão além da experiência puramente técnica ou lúdica.

O conceito se sustenta sobre seis pilares fundamentais (Figura 1): o Método Etnográfico, focado na coleta de dados qualitativos para compreender o público; a Extroversão, que visa a disseminação ampla do conhecimento acadêmico; o Desenvolvimento de Jogos, como prática interdisciplinar e autoral; a Ressonância, para criar vínculos identitários; a Arqueologia, que garante a curadoria científica da cultura material representada, e a Diversão, reconhecendo a ludicidade como um componente legítimo e potencializador da aprendizagem. Esta metodologia rompe com a visão utilitarista do digital e propõe o vínculo emocional como uma prática que reumaniza a nossa relação com o passado, reconhecendo o valor afetivo do engajamento com os vestígios arqueológicos.

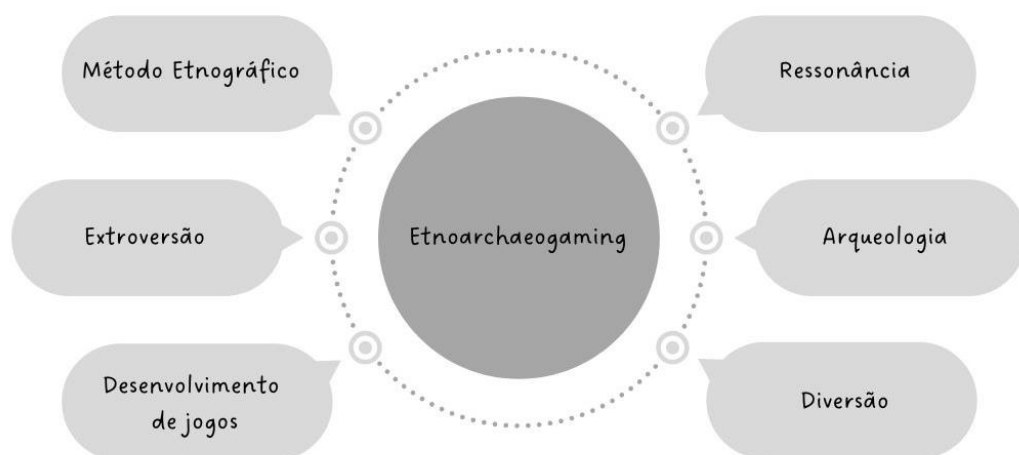


Figura 1. Elementos-chave do Etnoarchaeogaming. Fonte: Pina (2025).

1) Método Etnográfico: enfatiza a importância da coleta de dados qualitativos para compreender as dinâmicas sociais e culturais do público-alvo. O método etnográfico é uma abordagem de pesquisa que busca

compreender as práticas culturais, comportamentos e interações sociais de um grupo específico. Envolve a imersão do pesquisador no ambiente dos participantes, permite observações diretas e coleta de dados através de entrevistas e interações informais. No contexto do *Etnoarchaeogaming*, esse método é fundamental, pois possibilita que os desenvolvedores de jogos incorporem perspectivas autênticas e representativas, com o objetivo de criar um jogo focado na ressonância e extroversão de seu conteúdo.

2) Extroversão: aborda a grande capacidade de disseminação do conhecimento arqueológico através das ferramentas interativas. A extroversão, em um contexto acadêmico, refere-se à disposição de compartilhar conhecimentos, experiências e práticas com um público mais amplo. Através deste compartilhamento, há maiores chances de que o público conheça e se conecte com o conteúdo abordado no jogo.

3) Desenvolvimento de jogos: por ser um campo interdisciplinar, o *Etnoarchaeogaming* precisa contar com uma grande variedade de profissionais, como: arqueólogos, antropólogos, *designers*, engenheiros da computação, cinegrafistas, dentre outros. O desenvolvimento tem que estar focado na criação de um jogo que ressoe no público-alvo escolhido, além de ser divertido e prazeroso. As escolhas técnicas são primordiais para a efetividade e possível ressonância do jogo criado.

4) Ressonância: enfatiza a criação de experiências de jogo que se alinham às identidades dos jogadores. A ressonância é um conceito que se refere à capacidade do jogo digital de provocar emoções e conexões profundas nas pessoas. No âmbito do *Etnoarchaeogaming*, a ressonância é crucial para o desenvolvimento de experiências de jogo que não apenas entretenham, mas que também façam os jogadores se sentirem identificados naquela narrativa envolta de elementos históricos. Quando os jogos são projetados para ressoar com as experiências e identidades dos usuários, eles se tornam ferramentas poderosas para a educação e a conscientização. Essa conexão emocional pode facilitar a identificação com temas culturais, fomentando uma apreciação mais profunda do patrimônio e inspirando ações em prol de sua preservação.

5) Arqueologia: fornece a base teórica para o desenvolvimento dos jogos. Toda a cultura material presente no jogo digital precisa passar por uma curadoria de arqueólogos. O conjunto de objetos, estrutura e análise de paisagem representados no jogo digital necessariamente precisa de um diálogo contínuo entre o(s) arqueólogo(s) e a equipe de desenvolvimento. No contexto do *Etnoarchaeogaming*, a Arqueologia e a Antropologia fornecem a base teórica e metodológica para a compreensão das práticas culturais e sociais representadas no jogo digital.

6) Diversão: destaca a importância de tornar o aprendizado dinâmico e lúdico. O conceito de diversão é frequentemente mal interpretado dentro do contexto acadêmico, pois encontra-se resistência em associar a seriedade da pesquisa científica com a ideia de entretenimento. Muitos acadêmicos temem que, ao descrever um trabalho ou uma prática como "divertido", possa descaracterizar o rigor científico e a profundidade da análise. No entanto, no âmbito do *Etnoarchaeogaming*, a diversão não é uma contradição à pesquisa acadêmica, mas sim um componente essencial que pode potencializar a aprendizagem e a conscientização sobre o patrimônio cultural. Quando os jogos são projetados para serem divertidos e ressonantes, atraem um público mais amplo e incentivam a participação ativa dos públicos atingidos. A diversão, portanto, deve ser vista como uma oportunidade para promover a educação e o engajamento, com o intuito de explorar a extroversão do conhecimento de uma maneira lúdica.

O *Etnoarchaeogaming* se destaca por sua natureza interdisciplinar, pois integra saberes de várias áreas do conhecimento (Arqueologia, Antropologia, *Design*, Comunicação). Enquanto a Arqueologia é utilizada como base teórica para a confecção das narrativas, a Antropologia fornece métodos qualitativos, como entrevistas e

observações, que auxiliam no desenvolvimento de um jogo ressonante (de fato). O *design* de jogos, por sua vez, traz a linguagem e as técnicas necessárias para criar experiências interativas que traduzam narrativas embasadas em contextos arqueológicos, históricos e culturais. A convergência de disciplinas permite que o *Etnoarchaeogaming* se classifique como uma metodologia interdisciplinar e promissora, tendo em vista que o seu objetivo mais profundo está ligado à extroversão do patrimônio (Figura 2).

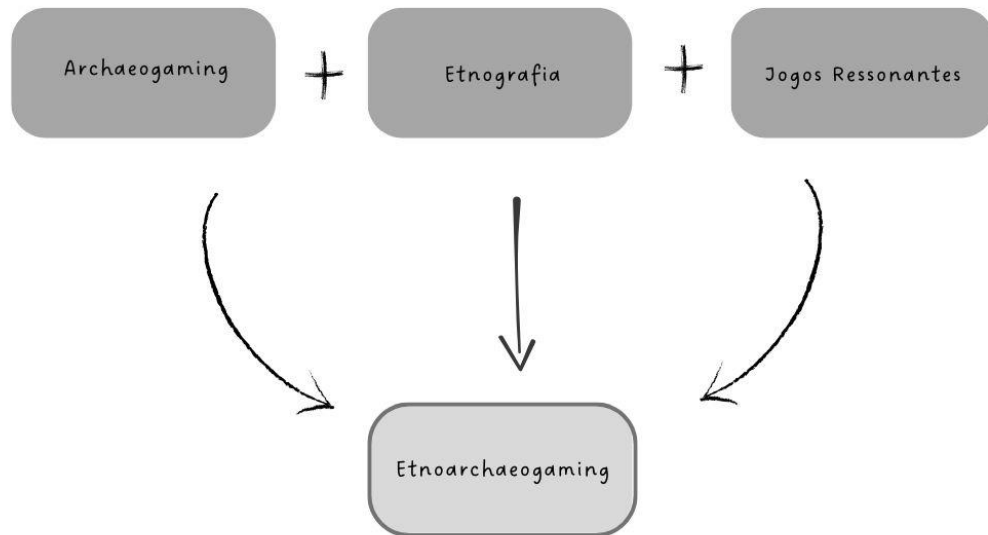


Figura 2. Elementos que compõem o Etnoarchaeogaming. Fonte: Pina (2025).

Esta proposta está profundamente ancorada nos princípios da Arqueologia Pública, que defende que o passado pertence às pessoas e que a comunidade deve ser protagonista nos processos de construção do conhecimento. O *Etnoarchaeogaming* democratiza o conhecimento ao convidar o público a participar ativamente da construção das ferramentas interativas, reconhecendo-os como seres pensantes cujas opiniões e vivências são essenciais para validar a eficácia social da Arqueologia. Através de processos iterativos de "escuta recíproca", a disciplina deixa de ser uma construção vertical para se tornar um espaço de mediação e valorização de identidades locais e micro-histórias.

O objetivo final do *Etnoarchaeogaming* é gerar experiências de jogo que ressoem nos corações, mentes e vidas dos jogadores (Kopfler *et al.*, 2018), promovendo uma identificação mais profunda com o patrimônio. Espera-se que os jogadores não apenas se tornem mais conscientes da importância do patrimônio, mas também possivelmente se engajem de forma ativa em sua preservação futura.

ETNOARCHAEOGAMING: DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS

A etnografia permite que os pesquisadores se aproximem das comunidades de forma imersiva, coletando dados qualitativos e subjetivos que são cruciais para o desenvolvimento de pesquisas que verdadeiramente reflitam as realidades das pessoas ali representadas. Esse método, ao ser aplicado no *Etnoarchaeogaming*, possibilita a construção de jogos interativos que abordam o patrimônio cultural de maneira autêntica, respeitosa e conectada com a vivência cotidiana dos indivíduos.

O método etnográfico aliado a jogos, especificamente a jogos arqueológicos e históricos, já vem sendo aplicado e divulgado, mas ainda não havia um termo específico e metodologia própria para a sua aplicação técnica (Parteka, Cunha & Willms, 2023; Pina, 2019).

O *Etnoarchaeogaming* pode ser definido como uma metodologia que utiliza o ato de entrevistar e interagir com diferentes públicos para analisar ou construir jogos arqueológicos. O objetivo precípua do *Etnoarchaeogaming* reside na criação de uma conexão significativa entre a narrativa patrimonial e os jogadores, portanto, o *Etnoarchaeogaming* pode acontecer de duas formas: 1) Quando as entrevistas são utilizadas para analisar um jogo com caráter patrimonial e arqueológico; 2) Quando as entrevistas são utilizadas junto ao desenvolvimento de um jogo com caráter patrimonial e arqueológico. Abaixo, explico-as:

1) Quando as entrevistas são utilizadas para analisar um jogo com caráter patrimonial e arqueológico (Figura 3): nessa primeira forma de aplicação do *Etnoarchaeogaming*, as entrevistas são conduzidas com o objetivo de compreender as percepções, reações e interpretações dos jogadores (e desenvolvedores) em relação a um jogo que já foi desenvolvido e que apresenta um conteúdo patrimonial e arqueológico. Esse método de análise busca identificar como o público se envolve com as narrativa e elementos históricos apresentados no jogo. Exemplos: *RoMeincraft* (Politopoulos *et al.*, 2019) e *Jogo da Cabanagem* (Pantoja, 2023; Damasceno *et al.*, 2008).



Figura 3. Fluxo do *Etnoarchaeogaming* aplicado a jogos prontos. Fonte: Pina (2025).

2) Entrevistas utilizadas junto ao desenvolvimento de um jogo: por meio dessas entrevistas, o Arqueólogo do Digital irá entender a dinâmica social, cultural, política, histórica e econômica de seu público-alvo, com o objetivo de desenvolver um jogo arqueológico ressonante que conecte as almas, os corações e as mentes do público em questão (Figura 4). As entrevistas geram informações relevantes para a construção de um jogo que seja ressonante, ou seja, permite ao jogador se sentir identificado e representado. Este aspecto é crucial, pois um jogo que ressoe com as experiências e identidades dos jogadores tem o potencial de promover um

envolvimento mais profundo com o conteúdo abordado. Exemplos: *Huni Kuin: Beya Xinã Bena* (Parteka, Cunha & Willms, 2023), *Trowels; Bones* (Sampatakou, 2023) e *Detetive do Patrimônio* (Pina, 2025).



Figura 4. Fluxo do Etnoarchaeogaming para jogos que serão desenvolvidos. Fonte: Pina (2025).

O objetivo mor da criação/disseminação do jogo ressonante é o grande potencial de extroversão dessa ferramenta. Através da extroversão, há maior circulação de informações sobre Arqueologia e Patrimônio, portanto, essa conexão entre os usuários e o conteúdo do jogo pode resultar em um forte sentimento de pertencimento². A partir da união entre identificação, pertencimento e ressonância (Gonçalves, 2005), há mais chances de consciência, valoração e preservação do patrimônio.

A ressonância, conforme discutido por Klopfer *et al.* (2018), é um conceito central que se refere à capacidade dos jogos de estabelecer conexões significativas entre o conteúdo apresentado e as experiências de vida dos jogadores. Essa noção vai além de uma simples interação entre o jogador e o jogo, pois explora a criação de um vínculo emocional que se alinha às paixões, interesses e contextos cotidianos dos usuários. No âmbito da aprendizagem, os jogos que incorporam princípios de ressonância atuam como promissoras ferramentas, pois promovem a reflexão crítica e o engajamento profundo com o conteúdo explicitado pelo jogo.

A eficácia de um jogo educativo está intrinsecamente ligada à sua capacidade de refletir e integrar as experiências vivenciais dos jogadores, tendo como foco as suas identidades e contextos sociais. Neste contexto,

² Dados constatados a partir de entrevistas e aplicações do jogo em sala de aula, serão objeto de análise do Capítulo 5. Quanto mais próximo (fisicamente) o patrimônio arqueológico está representado, maior o interesse do público-alvo para conhecê-lo.

o público é encarado como um conjunto holístico, com suas dimensões emocionais, sociais e cognitivas levadas à luz do desenvolvimento e representadas no produto distribuído *a posteriori*.

No contexto do *Etnoarchaeogaming*, a ressonância é essencial, pois enfatiza a importância de aplicar métodos etnográficos para entender as dinâmicas culturais e sociais de um público específico. Através do método etnográfico baseado em entrevistas, os arqueólogos do Digital podem desenvolver jogos que ressoem as experiências e identidades dos jogadores, com o objetivo de promover um maior envolvimento com o patrimônio arqueológico e histórico. A ressonância não apenas enriquece a experiência do jogador, mas também se torna um elemento essencial para a extroversão do conhecimento arqueológico, pois é utilizada como catalizador para maior conscientização e valorização do patrimônio.

Embora o princípio da ressonância busque criar conexões significativas entre os jogos e as experiências dos jogadores, é importante reconhecer que a identificação e o sentimento de pertencimento não são garantidos para todos os usuários. Cada jogador traz consigo um conjunto único de vivências, crenças e contextos sociais que podem influenciar a forma como interagem com um jogo. A experiência pode variar amplamente, dependendo de fatores como a diversidade cultural, as expectativas individuais e o histórico pessoal dos jogadores. Isso implica que, enquanto alguns podem encontrar uma forte identificação e um senso de pertencimento nas narrativas e mecânicas do jogo, outros podem não se sentirem representados ou conectados de maneira semelhante. Portanto, a eficácia de um jogo educativo não pode ser vista como uma certeza universal; ela é condicionada por uma multiplicidade de fatores que moldam as experiências individuais e coletivas dos jogadores. Essa compreensão ressalta a necessidade de um *design* de jogos que seja sensível à diversidade e que considere as diferentes perspectivas e realidades que compõem o público-alvo, reconhecendo que a ressonância é um objetivo a ser perseguido, mas não uma garantia absoluta.

ESTUDO DE CASO: DETETIVE DO PATRIMÔNIO E A APLICAÇÃO DO ETNOARCHAEOGAMING

O jogo *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo* (Figura 5) se configura como uma experiência metodológica e pedagógica no campo da Arqueologia Pública, concebida a partir dos pressupostos do *Archaeogaming* e do *Etnoarchaeogaming*, e fundamentada no compromisso com a escuta ativa de seus públicos.

Sua proposta central consiste em estabelecer uma conexão ressonante com jovens entre 10 e 14 anos, por meio da construção de uma experiência de jogo capaz de mobilizar memórias, identidades e repertórios socioculturais. Nesse contexto, a ressonância é compreendida como a capacidade do jogo, enquanto artefato digital, de suscitar respostas emocionais e cognitivas, com o objetivo de criar vínculos entre os patrimônios arqueológicos apresentados e os sujeitos que com eles interagem.

Do ponto de vista técnico, o jogo foi desenvolvido no motor gráfico Unity, com a utilização do *asset* Adventure Creator para a organização das interações no formato *point-and-click*, adotando gráficos em 2D e funcionamento offline. A escolha por essa configuração esteve diretamente relacionada à necessidade de garantir compatibilidade com diferentes dispositivos, especialmente celulares, possibilitando ajustes contínuos a partir dos dados coletados em pesquisas campo. A construção dos cenários priorizou ambientes inspirados em contextos arqueológicos reais, articulados a uma narrativa coerente com referências históricas. As decisões estéticas adotadas buscaram equilibrar qualidade visual e desempenho técnico, considerando as limitações de processamento de dispositivos móveis amplamente utilizados em contextos escolares brasileiros, o que reforça o compromisso com a acessibilidade e a democratização do acesso à experiência.



Figura 5. Tela de início do jogo, com a identidade visual. Fonte: Pina (2025).

No tocante aos procedimentos metodológicos, foram diversas etapas de estruturação: 1- Definição do Público-Alvo; 2- Definição Geral da Narrativa (contexto histórico); 3- Entrevistas Preliminares; 4- Análise das Entrevistas Preliminares (para coletar informações para o desenvolvimento); 5- Desenvolvimento do Jogo; 6- Aplicação em sala de aula; 7- Entrevistas Posteriores (para a validação do conteúdo); 8- Análise das Entrevistas Posteriores; 9- Ajustes no Jogo e Aprovação (para adequá-lo aos resultados das Entrevistas Posteriores); 10- Elaboração do *Guia Didático*; 11- Lançamento do Jogo nas Plataformas Digitais (de forma gratuita); 12- Suporte para o Jogo (Figura 6).

A aplicação prática do *Etnoarchaeogaming* pode ser observada no desenvolvimento do jogo *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo*. O processo metodológico foi estruturado em diferentes etapas, com destaque para a realização de entrevistas preliminares com professores e alunos de escolas públicas e privadas das regiões Norte e Sudeste do Brasil. Essas entrevistas tiveram como objetivo identificar percepções sobre Arqueologia, expectativas em relação ao uso de jogos em sala de aula e possíveis desafios na implementação de ferramentas digitais no contexto educacional.

Os dados obtidos a partir dessas entrevistas foram fundamentais para orientar o desenvolvimento do jogo, influenciando decisões relacionadas à narrativa, mecânicas, interface e acessibilidade. Outro aspecto central da aplicação metodológica foi o processo de iteração, ou seja, baseado em um processo constante de *feedback* entre o público e o desenvolvedor. O jogo não foi concebido como um produto fechado, mas como uma estrutura em constante adaptação, sendo refinado a partir das respostas obtidas nas entrevistas posteriores à sua aplicação em sala de aula. Esse movimento reforça o caráter dinâmico do *Etnoarchaeogaming*, no qual o desenvolvimento do jogo está intrinsecamente ligado à experiência dos usuários.

Posteriormente, houve a aplicação do jogo nas escolas públicas e privadas das regiões supracitadas, além da proposição de entrevistas posteriores à aplicação do jogo. Essas entrevistas avaliaram que o jogo foi capaz de promover engajamento e estimular reflexões sobre o patrimônio arqueológico. Os estudantes demonstraram compreender conceitos fundamentais da Arqueologia a partir da experiência lúdica, enquanto os professores destacaram o potencial da ferramenta como recurso pedagógico. Esses resultados indicam que a utilização de metodologias etnográficas contribui para a criação de experiências mais significativas, capazes de aproximar o público do conteúdo apresentado.

DETETIVE DO PATRIMÔNIO: A JORNADA DO ARQUEÓLOGO

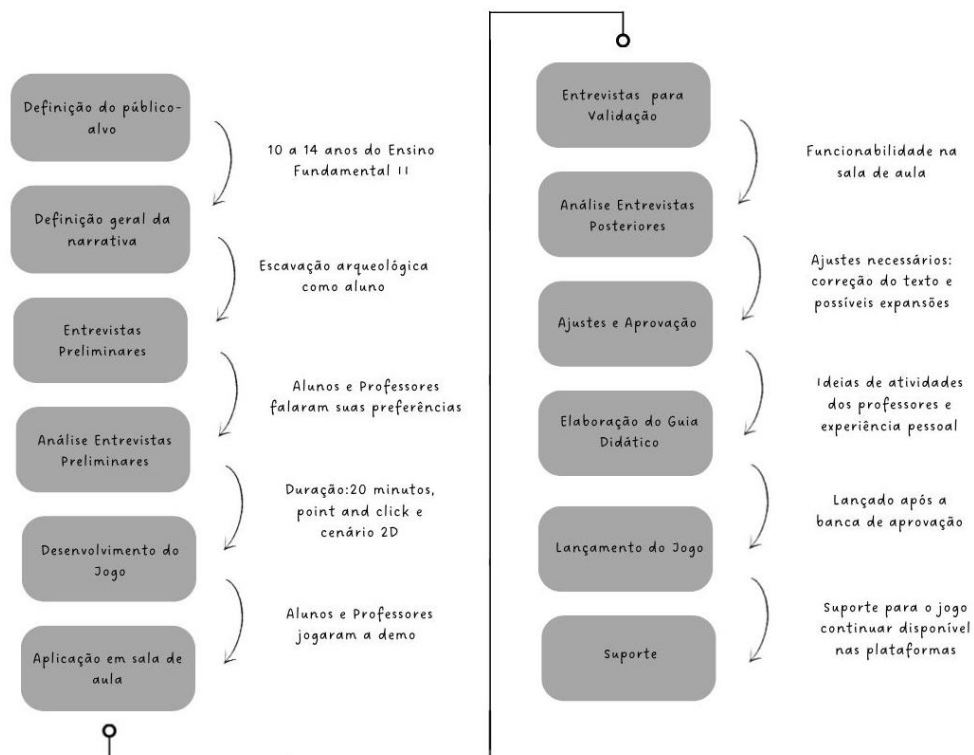


Figura 6. Fluxo metodológico para a criação do Detetive do Patrimônio: a Jornada do Arqueólogo. Fonte: Pina (2025).

A narrativa do jogo consiste em acompanhar uma jovem estudante que percorre diferentes etapas do trabalho arqueológico, conduzida por missões e desafios que introduzem, de forma acessível, conceitos fundamentais da disciplina, assim como valores relacionados à preservação do patrimônio. Elementos visuais inspirados em sítios arqueológicos, linguagem adaptada ao contexto escolar e ambientações sonoras imersivas foram incorporados para potencializar a experiência.

Outro elemento central na construção da experiência narrativa é o personagem Sr. Relógio Dourado (Figura 7 e 8), que se configura como um mediador entre o jogador e o universo arqueológico apresentado. Inspirado em um objeto real e historicamente contextualizado no Brasil, o relógio ocupa um lugar uma função ativa na condução da narrativa, dialogando diretamente com o jogador ao longo da experiência.

A presença do Sr. Relógio Dourado reforça a proposta do Etnoarchaeogaming ao atribuir ressonância ao objeto, permitindo que ele participe da construção de sentido e da mediação do conhecimento arqueológico. Durante as aplicações em sala de aula, o personagem se destacou como um dos elementos mais marcantes do jogo, sendo frequentemente mencionado pelos estudantes, que demonstraram grande envolvimento com o “relógio falante”. Esse engajamento evidencia a importância de elementos narrativos capazes de estabelecer vínculos afetivos com o público, contribuindo para a criação de experiências ressonantes e para a aproximação dos sujeitos com o patrimônio apresentado.



Figura 7. Sr. Relógio Dourado em microscópio, sendo analisado por Alessandra. Fonte: Pina (2025).



Figura 8. Estojo de relógio dourado original recebido por José Pessoa Cavalcanti de Albuquerque, inspiração para a criação de Sr. Relógio Dourado. Fonte: Leilão Antonio Ferreira (2023).

A aplicação do jogo em ambiente escolar ocorreu em etapas, respeitando protocolos éticos e envolvendo o consentimento das instituições e responsáveis. As sessões foram realizadas em sala de aula, com o uso dos próprios dispositivos dos estudantes. Durante essas atividades, foi conduzida observação participante, com registro sistemático de falas, expressões, hesitações e formas de interação com o jogo. Esses dados foram posteriormente articulados às entrevistas semiestruturadas realizadas após a experiência, permitindo uma análise mais aprofundada das percepções de cada um dos participantes.

O processo de escuta se revelou central em todas as fases do desenvolvimento. As entrevistas, realizadas com estudantes e professores de diferentes contextos, possibilitaram identificar aspectos relacionados à usabilidade, clareza narrativa e envolvimento com a proposta. As contribuições dos participantes foram incorporadas ao jogo por meio de ajustes na interface, reformulações narrativas e adaptações na linguagem, configurando o jogo como uma construção coletiva, sensível às experiências e expectativas de seus públicos.

A análise dos dados qualitativos evidenciou a presença de experiências ressonantes entre os estudantes, que relataram identificação com a personagem, reconheceram elementos do jogo em seus próprios contextos e expressaram sentimentos de pertencimento ao interagir com a narrativa. Esse processo indica que a centralidade do usuário no desenvolvimento do jogo favorece o acesso a dimensões afetivas e cognitivas, contribuindo para a construção de vínculos emocionais com o patrimônio arqueológico.

Os resultados também apontaram uma recepção amplamente positiva, com destaque para a percepção do jogo como uma forma inovadora de aprendizagem. A experiência foi frequentemente associada a uma “aula diferente”, indicando uma ruptura com modelos tradicionais de ensino e a abertura para práticas mais interativas e participativas. Professores ressaltaram o potencial do jogo como ferramenta complementar, especialmente no que se refere à sensibilização para questões patrimoniais e à ampliação do interesse dos estudantes pelo tema.

Para além do contexto educacional imediato, o *Detetive do Patrimônio* contribui para reflexões mais amplas sobre o papel das tecnologias digitais na Arqueologia. Ao demonstrar que jogos eletrônicos, quando desenvolvidos a partir de narrativas arqueológicas, escuta etnográfica e compromisso pedagógico, podem atuar como instrumentos de disseminação científica, além de promover de uma consciência mais ampla sobre o papel da Arqueologia e do patrimônio na sociedade.

No âmbito da educação, o *Etnoarchaeogaming* se alinha às metodologias (inov)ativas e às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconizam o protagonismo do aluno e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais por meio de tecnologias interativas. Argumento que a aprendizagem baseada em jogos digitais é mais eficaz quando o conteúdo é apresentado de forma a permitir a experimentação e a descoberta ativa, superando o modelo de transmissão passiva de informações.

O processo de criação de um jogo sob a luz do *Etnoarchaeogaming* exige a adoção de ferramentas do *Design Thinking*, pois permitem que a equipe de desenvolvimento visualize o usuário final de forma humanizada, identificando suas dores, motivações e anseios. Este design centrado no usuário é refinado por meio do conceito de iteração, um ciclo contínuo de projeto, teste e avaliação que utiliza o feedback dos alunos e professores para ajustar mecânicas e narrativas até que a experiência atinja seu pleno potencial pedagógico e ressonante.

Por fim, ao apropriar-se das tecnologias digitais para construir narrativas autênticas e inclusivas, o arqueólogo garante que as representações do passado sejam éticas, científicas e, acima de tudo, feitas para tocar pessoas.

A aplicação do jogo *Detetive do Patrimônio* em escolas públicas e privadas nas regiões Norte e Sudeste do Brasil revelou o potencial educativo do produto, mas também expôs desafios técnicos e logísticos. Durante a execução das atividades nas escolas, um dos primeiros desafios encontrados foi a restrição imposta pelos “controles dos pais”, um mecanismo nativo que pode ser ativado em qualquer dispositivo móvel. Alguns poucos alunos possuíam o “Controle dos Pais” ativado, portanto, seus celulares estavam configurados de forma a impedir a instalação de aplicativos sem autorização prévia dos responsáveis. Para dirimir a situação, pedi que alguns alunos se juntassem em duplas, com o objetivo de sanar o problema.

Outra limitação concerne à burocracia para obtenção de autorizações junto às escolas. Essa barreira burocrática reflete um problema estrutural, que não apenas dificulta a realização de pesquisas acadêmicas em ambientes escolares, mas também limita o potencial de disseminação de metodologias pedagógicas.

Uma reflexão importante decorrente da experiência de campo refere-se ao respeito pela autonomia dos alunos em decidir participar ou não das atividades. Embora a maioria tenha demonstrado interesse, houve casos em que alguns alunos optaram por não jogar o *Detetive do Patrimônio*. Essa escolha, ainda que minoritária, foi integralmente respeitada, pois nem todos os estudantes possuem afinidade com jogos eletrônicos ou se sentem confortáveis em atividades que fogem à rotina habitual. Essa postura reflete o compromisso ético do projeto em reconhecer e valorizar o direito de escolha dos participantes. É importante enfatizar que as entrevistas foram realizadas de forma totalmente voluntária, sem qualquer tipo de coerção, o que fortalece a legitimidade dos dados coletados e o compromisso ético da pesquisa.

Outro ponto de reflexão relevante foi a necessidade de adaptar o jogo às condições estruturais de cada escola. Nas instituições públicas, por exemplo, as diferenças de infraestrutura e o menor acesso a dispositivos móveis de alto desempenho destacaram a importância do *design* inclusivo adotado no *Detetive do Patrimônio*, que foi desenvolvido em 2D para ser compatível com uma ampla variedade de dispositivos, incluindo aqueles com *hardware* mais limitado. A escolha por uma mecânica *point-and-click*, simples e intuitiva, também foi essencial para facilitar a usabilidade e o engajamento dos alunos, garantindo que o jogo pudesse ser acessado sem grandes barreiras tecnológicas.

Outro ponto crítico observado durante a aplicação do *Detetive do Patrimônio* foi a falta de memória em alguns dispositivos móveis dos alunos e professores, mesmo sendo o jogo desenvolvido com um tamanho reduzido, inferior a 100 MB. Para mitigar essa limitação, uma das soluções propostas é a recomendação de que os alunos baixassem o jogo previamente em casa. Contudo, essa abordagem apresenta um possível ônus: a exploração antecipada do jogo pode comprometer a dinâmica pedagógica planejada pelos professores. Dependendo do objetivo da atividade, o uso prévio do jogo pelos alunos pode enfraquecer o impacto educacional esperado, especialmente em dinâmicas que se baseiam no ineditismo da experiência em sala de aula.

O jogo *Detetive do Patrimônio* também enfrenta um desafio comum a produtos digitais: a obsolescência programada. Em um contexto de rápidas inovações tecnológicas, com atualizações frequentes de sistemas operacionais como *Android* e *iOS*, bem como da plataforma *Unity* utilizada no desenvolvimento do jogo, torna-se essencial realizar testes regulares e manter o aplicativo atualizado. A manutenção contínua e a adaptação tecnológica do *Detetive do Patrimônio* garantirão que ele permaneça acessível e relevante para professores e alunos ao longo dos anos.

Em síntese, a aplicação prática do *Detetive do Patrimônio* revelou que a eficácia de um jogo educativo vai além de sua concepção teórica e de sua funcionalidade técnica. Fatores externos, como infraestrutura escolar,

conectividade, “controle dos pais” e burocracia institucional, desempenham um papel significativo no sucesso de sua implementação. Apesar das limitações enfrentadas, os resultados obtidos nas escolas indicaram que o jogo conseguiu atingir seus objetivos, tanto pedagógicos quanto ressonantes. No entanto, a superação dessas barreiras requer esforços contínuos, tanto no aprimoramento do jogo quanto na construção de parcerias com escolas e comunidades escolares, para garantir que ferramentas como o *Detetive do Patrimônio* possam alcançar seu pleno potencial pedagógico.

Em suma, *Etnoarchaeogaming* se delineia como um campo de pesquisa que exige uma constante revisão e adaptação de suas práticas, bem como uma reflexão contínua sobre suas limitações e desafios. A prática de integrar Arqueologia, etnografia e *design* de jogos abre caminhos para novas práticas metodológicas, mas traz consigo complexidades que ainda precisam ser exploradas e refinadas. Esta pesquisa, apesar de suas limitações, representa um passo inicial nesse processo e abre espaço para que futuros pesquisadores continuem a desenvolver o *Etnoarchaeogaming*, ampliando suas perspectivas e aprofundando suas práticas com o rigor e a sensibilidade que a interface entre patrimônio e tecnologia exige. E por falar em futuro...

O FUTURO PROMISSOR

Durante o capítulo introdutório desta tese, analisei de que forma o *Archaeogaming* se consolidou como uma vertente promissora para a comunicação e disseminação do conhecimento arqueológico, com a aproximação de pesquisadores e comunidade a partir de ferramentas digitais interativas. Foi observado, ainda, que o *Etnoarchaeogaming* pode ser compreendido como uma das ramificações possíveis do futuro do *Archaeogaming*. A ideia principal que advém dessa conexão é a de uma prática que não se limita à produção de jogos para crianças e adolescentes, mas que se mostra cada vez mais diversa, aberta a múltiplos públicos e aplicável a inúmeros contextos, inclusive aqueles que transcendem a esfera acadêmica.

Diante do exposto, torna-se essencial reconhecer que o futuro do *Archaeogaming* não é apenas uma ampliação das práticas atuais, mas um movimento de integração e reconfiguração do campo arqueológico como um todo. A transição paradigmática que o *Archaeogaming* aliado à metodologia do *Etnoarchaeogaming*, para mim, será o grande trunfo para a Arqueologia no Futuro.

Discute-se amplamente a predominância da grande indústria na produção de jogos digitais com temáticas arqueológicas, frequentemente centrados em macro-histórias, como aquelas associadas às civilizações clássicas de Roma, Grécia e Egito. Essas produções, muitas vezes marcadas por altos investimentos e orientadas por interesses comerciais internacionais, podem ser consideradas representativas do que aqui denomino uma das formas (antigas) de pesquisar o *Archaeogaming*. Em contrapartida, argumento que o futuro do *Archaeogaming* está ancorado em uma perspectiva diferente, voltada para as micro-histórias ressonantes. Esse enfoque privilegia narrativas locais, personalizadas e intimamente conectadas aos contextos específicos das comunidades envolvidas. Por meio do método do *Etnoarchaeogaming*, defendo que o direcionamento da disciplina deve contemplar a criação de ferramentas e jogos digitais desenvolvidos diretamente por arqueólogos, em colaboração com as comunidades que investigam. Através dessa visão personalizada, haverá o envolvimento genuíno entre os atores locais e o patrimônio que os representa.

A personalização proporcionada pelas micro-histórias permite que jogos e ferramentas digitais ressoem de forma mais profunda com as experiências e identidades das comunidades envolvidas. Essa interação fortalecerá os laços entre o público e seu patrimônio, além de ampliar as oportunidades de cocriação e haver o estabelecimento de um diálogo plural entre os arqueólogos e a comunidade. Nesse sentido, o *Etnoarchaeogaming*

emerge como um campo interdisciplinar, que une a pesquisa científica, participação social e avanços tecnológicos para consolidar uma abordagem mais inclusiva, interativa e voltada à extroversão.

Creio que o futuro do *Archaeogaming* se projetará de forma exponencial, pois o desenvolvimento de um jogo – ou mesmo de protótipos e módulos jogáveis – pode ser replicado, adaptado e escalonado para além dos muros acadêmicos, portanto, possui grande potencial de extroversão. Esse cenário alinha-se à ideia de um “produto vivo”, no qual tanto a comunidade acadêmica quanto a comunidade não especializada podem contribuir com sugestões, ajustes e ou desenvolvimento de capítulos temáticos adicionais. Desse modo, cada jogo torna-se uma plataforma aberta à colaboração e à cocriação, refletindo as necessidades e os interesses de diversos públicos.

O caráter interdisciplinar do *Archaeogaming* se fortalece na medida em que se reconhece a importância de um diálogo contínuo entre arqueólogos, desenvolvedores de jogos, *designers*, educadores e outros profissionais. O entrelaçamento de competências é o que possibilita a criação de produtos mais eficazes, seja no que diz respeito à acurácia histórica/arqueológica, seja no que diz respeito à jogabilidade e à narrativa. Conforme essa rede de profissionais se consolida, o *Archaeogaming* tem potencial para atingir cada vez mais espaços – desde museus a instituições de ensino.

O *Etnoarchaeogaming*, por se fundamentar em metodologias etnográficas e em abordagens participativas, apresenta-se como uma via profícua de envolvimento das comunidades na construção e na aplicação dos jogos arqueológicos. Nesse modelo, as narrativas e as dinâmicas do jogo são concebidas por pesquisadores e cocriadas com os públicos-alvo, sejam eles estudantes, professores ou grupos locais. Como resultado, a comunidade se torna coprodutora de sentido, aproximando-se dos vestígios arqueológicos e reconhecendo-se como parte essencial das histórias ressonantes que vêm sendo contadas.

O caráter inclusivo reforça a ideia de extroversão, na qual o conhecimento arqueológico se expande para fora da academia e gera impactos reais na valorização e na proteção do patrimônio. Quando a criação de um jogo envolve memórias, tradições e relatos orais, o resultado tende a suscitar grande engajamento afetivo, portanto, os participantes se tornam, ao mesmo tempo, usuários e guardiões da herança que o jogo narra.

O futuro do *Archaeogaming* vislumbra uma prática cada vez mais inclusiva, participativa e interdisciplinar, em que o *Etnoarchaeogaming* desponta como uma possibilidade de ampliar o diálogo entre as diversas vozes implicadas na construção de narrativas sobre o passado(s) múltiplos. O *Etnoarchaeogaming* emerge como símbolo de um futuro em que a construção do conhecimento deixa de ser uma atividade restrita aos muros da academia e passa a dialogar com as vozes e vivências dos mais diversos contextos. Por essa razão, o *Archaeogaming* – em todas as suas vertentes – continuará a consolidar o papel social, interpretativo e dinâmico inerente à Arqueologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente manuscrito se tornou necessário a partir da premissa de compreender de que maneira a Arqueologia pode se reconfigurar diante das possibilidades abertas pelas tecnologias digitais, especialmente no que se refere à produção, comunicação e extroversão do conhecimento arqueológico. Ao longo do artigo, foi possível demonstrar que o *Archaeogaming* inaugura um campo fértil para essa discussão, ao reconhecer os jogos digitais como espaços legítimos de análise, experimentação e mediação. No entanto, também se evidenciou que, apesar de suas contribuições fundamentais, o campo ainda carece de uma abordagem metodológica que

incorpore de forma estruturada as dimensões sociais, culturais e afetivas dos sujeitos que interagem com essas ferramentas.

É nesse ponto que se insere o *Etnoarchaeogaming*, proposto como uma ampliação crítica do *Archaeogaming*. Ao integrar o método etnográfico e a escuta ativa ao desenvolvimento e à análise de jogos arqueológicos, a proposta desloca o eixo da tecnologia para o humano, reconhecendo que a efetividade de uma ferramenta digital está diretamente relacionada à sua capacidade de dialogar com as experiências, identidades e contextos dos públicos envolvidos. A partir dessa perspectiva, o jogo deixa de ser compreendido apenas como produto e passa a ser entendido como processo, construído em constante relação com aqueles que o experienciam.

A análise do estudo de caso do jogo *Detetive do Patrimônio: A Jornada do Arqueólogo* permitiu evidenciar, de forma concreta, a aplicabilidade dessa abordagem. O processo de desenvolvimento, fundamentado em entrevistas, iteração e adaptação contínua, demonstrou que a incorporação da escuta ativa qualifica as decisões de design e transforma a própria natureza da prática arqueológica, aproximando-a de uma construção coletiva e situada. Os resultados obtidos nas aplicações em contexto escolar indicam que a utilização de metodologias etnográficas contribui para a criação de experiências mais significativas, capazes de promover engajamento, reflexão e identificação com o patrimônio arqueológico.

Portanto, a noção de ressonância assume papel central, como princípio estruturante da proposta. Ao possibilitar conexões emocionais e cognitivas entre o conteúdo arqueológico e a vida cotidiana dos jogadores, a ressonância amplia o potencial das ferramentas digitais como meios de extroversão, ao transformar o conhecimento em experiência vivida, afetiva, emocional. No entanto, essa conexão não deve ser compreendida como universal ou garantida, mas como um objetivo metodológico que exige sensibilidade, adaptação e atenção à diversidade dos públicos.

Ao propor o *Etnoarchaeogaming* a partir de uma realidade latino-americana, parto do entendimento de que a Arqueologia que produzimos aqui também é capaz de gerar conceitos, metodologias e caminhos próprios, sem depender exclusivamente de referenciais construídos em centros hegemônicos. A formulação desse conceito está diretamente vinculada aos desafios e contextos sociais singulares, capazes de evidenciar o lado emocional e ressonante de cada experiência.

Ao mesmo tempo, as limitações observadas durante a aplicação do jogo, reforçam a necessidade de compreender a Arqueologia Digital como um espaço atravessado por desigualdades e desafios concretos. A efetividade de ferramentas digitais está diretamente vinculada às condições de acesso, infraestrutura e mediação pedagógica, o que demanda um olhar crítico e contínuo sobre as possibilidades e limites dessas práticas.

O *Etnoarchaeogaming* não se apresenta como uma solução definitiva, mas como uma proposta em construção, aberta a revisões, adaptações e desdobramentos futuros. Sua força reside precisamente em sua capacidade de integrar teoria, método e prática, articulando Arqueologia, etnografia e desenvolvimento de jogos em uma mesma estrutura analítica. Ao fazê-lo, aponta para caminhos possíveis de uma Arqueologia mais acessível, participativa e socialmente engajada.

Por fim, reafirma-se que o futuro da Arqueologia Digital não se encontra apenas no avanço das tecnologias, mas na forma como essas tecnologias são utilizadas para construir relações, experiências e sentidos. Ao colocar o humano no centro, o *Etnoarchaeogaming* propõe a integração entre jogos digitais, escuta ativa e patrimônio. Revela-se então, uma possibilidade metodológica, alicerçada na construção de práticas arqueológicas mais sensíveis, inclusivas e conectadas com o mundo contemporâneo.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Maria Isabel D'Agostino Fleming, ao meu Coorientador Angus Mol, ao grupo de pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE), ao Leiden Centre for Digital Humanities (LUCDH) e a todos os alunos, professores e diretores pedagógicos que, gentilmente, conversaram comigo e me proporcionaram executar o trabalho aqui exposto.

REFERÊNCIAS

- Back, J. (2023). *Às pessoas e à história antiga da América meridional indígena: arqueologia digital e realidade aumentada em uma proposta de extroversão do patrimônio arqueológico do Museu Universitário de Arqueologia e Etnologia (MUAE/UFRGS)*. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Copplestone, T. (2017). Designing and developing a playful past in video games. Em Mol, A., Ariese, C., Boom, K. H. J., & Politopoulos, A. (orgs.) *The interactive past: archaeology, heritage & video games* (pp. 85-98). Leiden: Sidestone Press.
- Damasceno, R., Reis, F., Ribeiro Filho, M., Silva, F., & Sousa, M. (2008). Jogo educativo com tema histórico: a Revolução da Cabanagem. *VII SBGAMES - Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track* (pp. 61-68). Belo Horizonte. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gc/papers/p08.pdf>>. [cons. 11 out. 2024].
- Dennis, M. L. (2016). Digital archaeological ethics: successes and failures in disciplinary attention. *The SAA Archaeological Record*, 17(2), pp. 9-10.
- Gonçalves, J. R. S. (2005). Ressonância, materialidade e subjetividade: as culturas como patrimônios. *Horizontes Antropológicos*, 11(23), pp. 15-36.
- Graham, S. (2016). The archaeologist who studied video games, and the things he learned there. *The SAA Archaeological Record*, 16(5), pp. 9-10.
- Hiriart, J. (2016). Surviving the Middle Ages: notes on crafting gameplay for a digital historical game. *The SAA Archaeological Record*, 16(5), pp. 34-37.
- Klopfer, E., Haas, J., Osterweil, S., & Rosenheck, L. (2018). *Resonant games: design principles for learning games that connect hearts, minds, and the everyday*. Cambridge: MIT Press.
- Koury, Y. C. B. A. (2024). *Um manifesto de rebeldia: porque jogo também é Arqueologia!*. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Leilão Antônio Ferreira (2023). *Lote pertenceu ao Marechal José Pessoa – Chronomètre Paragon – Tavannes Watch C° – Grands Prix – Bruxelles 1910 – Berne 1914*. Disponível em: <<https://br.antonioferreira.lel.br/peca.asp?ID=15928276>>. [cons. 17 jul. 2026].
- Martire, A. S. (2021). Arqueologia do digital: o Antropoceno e o Novaceno de homens e andróides no jogo eletrônico Detroit: Become Human. *Vestígios – Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica*, 15(1), pp. 51-76. DOI:10.31239/vtg.v15i1.16373.
- Martire, A. S. (2022). “Nessun Dorma” – A Arqueologia Digital e a atuação do grupo de investigação ARISE em tempos de pandemia: um ensaio. *Revista de Arqueologia da Sociedade de Arqueologia Brasileira*, 35(1), pp. 195-204. DOI:10.24885/sab.v35i1.954.
- Martire, A. S., Cardoso, J., Silva, R., & Partiti, T. (2018). Ciberarqueologia aplicada a sítios concheiros: o projeto sambaqui interativo. *Revista Memorare*, 5, pp. 283-314. DOI:10.19177/memorare.v5e12018283-314.

- Mol, A., Ariese, C., Boom, K., Politopoulos, A., & Vandemeulebroucke, V. (2016). Video games and archaeology: enjoyable but trivial? *The SAA Archaeological Record*, 16(5), pp. 9-10.
- Mol, A., Ariese, C., Boom, K. H. J., & Politopoulos, A. (orgs.) (2017). *The interactive past: archaeology, heritage & video games*. Leiden: Sidestone Press. Disponível em: <<https://www.sidestone.com/books/the-interactive-past>>. [cons. 17 jul. 2026].
- Morgan, C. (2016). Video games and archaeology. *The SAA Archaeological Record*, 16(5), pp. 9-10.
- Pantoja, D. (2023). Preservação digital: um estudo de caso sobre o jogo “A Revolta da Cabanagem”. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Pará, Belém.
- Parteka, T., Cunha, H. A., & Willms, E. E. (2023). Aprender a ser e a viver com os Huni Kuin: educação, imaginário e sensibilidade no jogo “Huni Kuin: os caminhos da jiboia”. *Revista Debates Insubmissos*, 6(20), pp. 279-305. Disponível em: <<https://doi.org/10.32359/debin2023.v6.n20.p279-305>>. [cons. 17 jul. 2026].
- Pina, A. D. V. (2019). *Os artefatos arqueológicos podem jogar? A digitalização do patrimônio arqueológico em jogos eletrônicos*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Pará, Belém.
- 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.
- Pina, A. D. de V., & Cruz, M. M. (2023). Digital archaeology in schools: the use of archaeological games in public education in the State of São Paulo in Brazil. *Archaeological Review from Cambridge*, 38(2), 128-146. DOI:10.17863/CAM.109239.
- Politopoulos, A., Ariese, C., Boom, K., & Mol, A. (2019). Romans and rollercoasters: scholarship in the digital playground. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2, pp. 163-175. DOI: 10.5334/jcaa.35.
- Reinhard, A. (2016). Toward archaeological tools and methods for excavating virtual spaces. *The SAA Archaeological Record*, 16(5), pp. 19-22.
- Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games*. Oxford: Berghahn Books.
- Sampatakou, D. V. (2023). *DIY digital storytelling in archaeology: a comparative study of narrative, immersive filmmaking, and gaming for pedagogy and public outreach*. Dissertação (Doutorado). University of York, York.

