

SOBRE O USO DE VÍDEO GAMES NA PRÁTICA DE ENSINO E PESQUISA EM HISTÓRIA: *uma conversa com Alex da Silva Martire*

ENZO ACOSTA XAVIER

Graduando em História (UFPeI)

acosta.xavier.enzo@gmail.com

Orientadora: Dr^a. Carolina Kesser Barcellos Dias (UFPeI)

No texto a seguir encontra-se a entrevista concedida pelo Prof. Dr. Alex da Silva Martire ao aluno do curso de graduação em História/Bacharelado pela Universidade Federal de Pelotas, Enzo Acosta Xavier. A entrevista foi feita de forma virtual por meio de um questionário enviado ao endereço eletrônico do entrevistado na forma de um formulário digital. Após a seguinte introdução textual, será apresentada a entrevista integralmente.

A entrevista surge em função do crescente debate acadêmico acerca do uso de *video games*, ou jogos eletrônicos, para fins didáticos e de pesquisa na área de História. Sendo assim, se torna de suma importância para com a contribuição com esse debate a participação de pesquisadores que, como o Prof. Alex da Silva Martire, se encontram atuantes nas áreas de *Archeogaming*, isto é, o estudo de jogos digitais pela Arqueologia do ponto de vista material, e de Ciberarqueologia¹, o diálogo entre Realidade Virtual e a Arqueologia, e que, para além disso, também se encontram atuantes nos três frentes de produção universitária, ou seja, na pesquisa, na educação, e na extensão.

O Prof. Alex da Silva Martire é Historiador formado pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da USP. Arqueólogo (Mestrado e Doutorado) pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. Possui Pós-Doutorado em Arqueologia na Universidade Federal do Pará. É Pós-Doutorando em Arqueologia na Universidade Federal de Minas Gerais. Pesquisador associado ao Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) do MAE-USP. Pesquisador do Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas (LEAH) da UFMG. E é coordenador do Grupo de Pesquisa CNPq ARISE – Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas. O ARISE foi fundado em 2017 e é coordenado pelo Professor Dr. Alex da Silva Martire e pelo Professor Dr.

1 GREGORI (2019, p. 51) a compreende como “... um conjunto de técnicas e área de estudo da Arqueologia voltada à (re)construção e interpretação de um complexo arqueológico, utilizado na interação de um usuário com um ambiente virtual [...]”.

Vagner Carvalho Porto (MAE – USP). Atualmente, o ARISE conta com 10 pesquisadores envolvidos no grupo.

Para além do ARISE – USP, também é interessante citar, tendo em vista a proposta de divulgação da área, outros grupos de pesquisa brasileiros, bem como seus pesquisadores, que também têm seu enfoque voltado para linhas de pesquisa similares, o grupo de pesquisa de nome Idade Média e Humanidades Digitais, vinculado ao LEME-USP, conta com pesquisadores atuantes na área, como Vinícius Marino Carvalho, Doutorando em História (FFLCH – USP). Também o grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design, vinculado a UNISINOS, que conta com pesquisadores como Camila de Ávila, Doutoranda em Ciência da Comunicação (PPGCC – UNISINOS). Ambos os pesquisadores citados, também são membros do ARISE – USP.

O objetivo da entrevista é, para além de reiterar a importância desse debate já anteriormente citado, afirmar ainda mais as possibilidades do uso de *video games* no ensino de História, uma vez que:

[...] eles providenciam um ambiente único de aprendizagem informal na qual sua natureza interativa permite uma experiência imersiva com a qual um nível mais profundo de aprendizagem pessoal e histórica pode ser, potencialmente, alcançado do que em ambientes mais formais [...] (BOOM; ARIESE; VAN DEN HOUT; MOL; POLITOPOULOS, 2020, p. 27-28, tradução nossa).

É também objetivo da entrevista afirmar as possibilidades de *video games* para com a pesquisa na área. Tendo isso em vista, a seguir encontra-se disponível a entrevista integralmente.

Enzo Acosta Xavier: Primeiramente, seria interessante saber como um professor e pesquisador da área de arqueologia conseguiu mesclar seus estudos de formação com estudos sobre videogames. Nesse sentido, como o senhor se tornou um arqueólogo que estuda jogos eletrônicos?

Alex Da Silva Martire: Acredito sempre ser impossível dissociar a vida pessoal da profissional em alguns aspectos (embora seja importante para a saúde mental no geral, claro). Eu tenho quase 38 anos, sou “jovem há mais tempo” do que, provavelmente, a maioria das pessoas que lerão essa entrevista em busca de conhecer um pouco mais sobre o tema. Dito isso, eu cresci observando toda a evolução dos videogames. Lembro que, aos 6 ou 7 anos de idade, ganhei meu primeiro console: um desses “alternativos” lançados nos anos 80 que rodavam jogos do Atari. De lá pra cá, nunca mais parei de jogar. Uma parte considerável do meu vocabulário em inglês, inclusive, se deve ao fato de jogar os games do Megadrive ou Super Nintendo no idioma original: não havia traduções como hoje, então a gente pegava o dicionário (em papel, claro), e ficava ali, olhando palavra por palavra, para entender o que tinha de ser feito nos jogos de RPG, por exemplo. Então, pensando assim, o jogo de

videogame e o console sempre foram artefatos tecnológicos com os quais tive contato: dentro do jogo, eu vivia naquele mundo mágico de heróis resgatando princesas ruivas bárbaras (só depois de adulto fui entender o quão problemática essa questão feminina/masculina em jogos é), e, fora dele, havia também toda uma vida relacionada ao ato de jogar: eu trocava ideias com meus amigos sobre os jogos, a gente se reunia na casa de alguém para jogar, ia à locadora todas as sextas-feiras para ter o que jogar aos fins de semana... Com isso quero dizer que o videogame é um artefato arqueológico por excelência: há aspectos físicos, sociais, econômicos e políticos neles. E esses aspectos podem ser estudados arqueologicamente, uma vez que o jogo também possui agência, como qualquer outro artefato tecnológico estudado pela Arqueologia.

Por outro lado, a minha formação enquanto historiador e arqueólogo sempre teve um pé nos estudos de tecnologia. Na graduação em História, muitos dos meus trabalhos das disciplinas eram voltados a algum tipo de tecnologia ao mesmo tempo em que, na Iniciação Científica no MAE-USP (sob a orientação da Profa. Dra. Maria Isabel D'Agostino Fleming), eu pesquisava as tecnologias aplicadas pelos artesãos romanos na fabricação de seus produtos. No mestrado eu fui estudar a aplicação da tecnologia na mineração romana antiga no atual Portugal e, no doutorado, acabei migrando de vez para o estudo da tecnologia digital, aplicando a Ciberarqueologia ao contexto minerador romano de Vipasca (atual Aljustrel, ao sul de Portugal; principal produtora de cobre do Império Romano). Com a Ciberarqueologia, adentrei os estudos da Cibernética² para entender como a Realidade Virtual funciona e, assim, estabelecer o diálogo dela com a Arqueologia. A Ciberarqueologia é essencialmente interativa em um ambiente digital: assim também são os jogos eletrônicos. Então, da Ciberarqueologia para o Archaeogaming (estudo da relação entre Jogos e Arqueologia), foi um processo natural. Hoje, tenho a felicidade de pesquisar algo que faz parte desde a minha infância sob o ponto de vista acadêmico, da Arqueologia.

Enzo Acosta Xavier: Como surgiu o ARISE/USP? Como surgiu o Grupo de Pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas?

Alex Da Silva Martire: O ARISE surgiu da ideia de reunir colegas do MAE-USP que gostavam de um assunto em comum: jogos eletrônicos. A gente vivia conversando sobre isso nos corredores ou no estacionamento do MAE, perto das árvores, enquanto tomávamos o café da D. Nice. Percebendo que havia um grupo com interesse em comum, comecei a pensar em um modo de tornar esse gosto em algo acadêmico, algo mais “oficial”, digamos. Fiz um rascunho e convoquei uma reunião com meus colegas. Apresentei o projeto do ARISE e o pessoal curtiu e topou participar. Sou muito grato a todos eles pois, se não fosse o ânimo e incentivo deles (até hoje), o grupo não existiria. Tenho muita sorte também, na vida, de ser rodeado por pessoas muito competentes e comprometidas: o ARISE só funciona enquanto grupo, não é um projeto individual meu – é uma ideia que a gente “comprou a briga” e tem

² WIENER (1985, p. 11, tradução minha), define cibernética como “... todo o campo de teoria do controle e comunicação, aplicado na máquina ou no animal [...]”.

batalhado, juntos, desde então. Apesar de coordenar, sempre deixo claro aos meus colegas que todos e todas têm autoridade dentro do grupo e falam pelo grupo também: somos bastante horizontais nesse ponto. E, acredito, é assim que a Academia deveria funcionar também. Pessoalmente, não dou a mínima para titulações: o que me importa é a competência e interesse das pessoas. Por isso, as decisões dentro do grupo são discutidas e votadas por todos e todas, seja aluna de IC, seja doutorando. E, desse modo, o grupo já tem mais de 3 anos de vida e, espero eu, viva muito, muito mais.

Enzo Acosta Xavier: Considerando que jogos eletrônicos são frutos da ação humana pautada pelos avanços na tecnologia, é correto afirmar que jogos eletrônicos são, para além de uma produção tecnológica, uma produção cultural?

Alex Da Silva Martire: Eu acredito que toda produção tecnológica seja cultural. Digo isso porque a demanda pela tecnologia vem da cultura (e não vou tentar definir “cultura” aqui porque, além de não existir consenso, a entrevista se tornaria uma monografia, penso eu), e a cultura, por sua vez, é retroalimentada pela tecnologia também (no fim, é um ciclo cibernético). Os jogos, em si, são, sim, expoentes culturais. Além da questão de jogarmos, muitas vezes, em grupos (seja localmente, como eu fazia quando criança, seja on-line, atualmente), essas mídias adentram outras áreas que fazem parte do nosso dia a dia. Há uma infinidade de livros publicados baseados em jogos eletrônicos: essas obras geralmente não reproduzem o conteúdo original digital, mas, sim, expandem a história básica – isso mostra o quão os jogadores estão imersos nesses ambientes virtuais e desejam saber/consumir mais do produto de que gostam. Do mesmo modo, temos os filmes baseados em jogos: nesse caso específico, infelizmente todas as produções lançadas até aqui foram, na minha opinião, muito aquém do esperado (na verdade, não me lembro de nenhum filme baseado em jogo que prestasse de fato... Talvez o “menos pior” seja *Warcraft - O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (dir. Duncan Jones, 2016), mas não é nenhum *Cidadão Kane* (dir. Orson Welles, 1941), claro). Também podemos ver o impacto cultural dos jogos em eventos gigantescos dessa indústria: todo ano ocorre a *Electronic Entertainment Expo*, conhecida como E3, que é a maior feira de jogos do mundo, a data em que todas as grandes desenvolvedoras apresentam suas novidades e consoles recentes; no país, temos a BGS, *Brasil Game Show*, a maior feira de jogos da América Latina, que, por alguns dias consecutivos, recebe milhares de visitantes que desejam testar os lançamentos. Gostaria, também, de pontuar mais um fator cultural advindo dos jogos: o *cosplay*. Muitas pessoas, de todas as idades, acabam se identificando com personagens de jogos eletrônicos (mas não apenas deles) a ponto de representarem essas figuras em eventos especiais, em concursos de *cosplayers*: elas se vestem como os avatares e atuam como eles. Desse modo, a tecnologia criada pelo ser humano ultrapassa a tela do jogo e influencia diretamente a ação humana no mundo. Isso, pra mim, deixa claro como a produção tecnológica também é uma produção cultural (e vice-versa).

Enzo Acosta Xavier: Dentro da categoria dos jogos eletrônicos, existem tipos de subcategorias que classificam e separam esses jogos de acordo com seu gênero, modo de jogo, etc. Uma dessas subcategorias é a dos ditos “jogos históricos”. No seu entendimento, enquanto professor e pesquisador da área, o quê são “jogos históricos”? O quê os diferencia dos demais jogos?

Alex Da Silva Martire: Eu não saberia dizer com certeza se existe uma categoria bem definida denominada “jogos históricos”. Existem, sim, jogos contextualizados historicamente que adentram outras categorias: ação, aventura, RPG etc. Mas esses jogos baseados em períodos históricos, quando lançados, acabam chamando a atenção da comunidade gamer, que abraça a ideia de que são jogos historicamente corretos, talvez. Não é bem o caso... Não todos, digo. Existem jogos que possuem consultoria de historiadores e arqueólogos, como a franquia *Assassin’s Creed*, mas nem sempre eles se baseiam apenas em fatos ou vestígios: a indústria tem de vender, e convenhamos que fazer um jogo do *Assassin’s Creed* em que o Ezio Auditore apenas ficasse sentado lendo obras clássicas em Florença não seria algo muito chamativo do ponto de vista da diversão. A base do jogo é ser lúdico, seja ele qual for: vemos isso na obra de Huizinga ou Caillois. Se você não se divertir jogando, algo está errado (talvez esse seja o grande “estigma” dos chamados *serious games*³...). Logo, os jogos da indústria tendem a criar narrativas inverossímeis, e não creio que devamos diminuí-los por causa disso: não foram desenvolvidos para educar, mas, sim, para lucrar. Cabe a nós, enquanto pesquisadores, entendermos o que pode ser aproveitado ou não dessas mídias. Principalmente quando jogos colocam alienígenas para explicar a origem do mundo, como é o caso do próprio *Assassin’s Creed*: a contextualização histórica e arqueológica é ótima, mas a narrativa por trás, com aliens, é, além de mentirosa, muito “spielbergeriana” para o meu gosto.

Os “jogos históricos” seriam, pois, aqueles que, deliberadamente, se dizem ser assim (baseados na História): praticamente uma questão de autoestima digital. Porém, se enxergarmos a situação por outra perspectiva, todo jogo, como dito, é também uma produção cultural, então, assim, podemos dizer que todo jogo é histórico, é uma marca de ação humana na paisagem (física e digital). Nós, pesquisadores e professores, é que devemos analisar essas produções e escolher a melhor abordagem a ser aplicada em sala de aula. Todo jogo é fonte histórica também.

Enzo Acosta Xavier: No que tange o horizonte educativo desses “jogos históricos” para com a proposta do ensino de história no Brasil, quais as possibilidades?

Alex Da Silva Martire: Creio que temos bastante material para trabalhar jo-

3 RITTERFELD; CODY & VORDERER (2009) definem, de forma inicial, *serious games* como qualquer tipo de jogo eletrônico, de caráter interativo, e podendo variar de *singleplayer*, direcionados à um só jogador, para *multiplayer*, direcionados à múltiplos jogadores, independente de sua plataforma e cujo objetivo não se limita à somente entreter quem o joga.

gos em sala de aula. E não apenas os estritamente “históricos”. Se você der uma olhada na plataforma *Steam*, por exemplo, vai encontrar dezenas de jogos que, dê algum modo, podem ser utilizados pelos professores. Uma coisa que sempre acho necessário frisar é: a mídia não substitui a figura do professor. Não se deve dar um jogo ao aluno e pedir para jogá-lo sem nenhum tipo de auxílio ou trabalho prévio (e posterior): o jogo só vai “ensinar” a sua própria narrativa e, mesmo que seja explicitamente “histórico”, ele também não conseguirá dar conta de todos os vieses (os livros também não conseguem, nem os filmes) do contexto histórico. O jogo, então, deve ser visto, e trabalhado, como qualquer material didático: uma ferramenta, um complemento ou fomentador de discussões. E cabe ao professor ser o mediador. É necessário que exista a abordagem sobre o jogo (e o ato de jogar) antes de pedir aos alunos para interagirem com o mundo digital: explicar o porquê de ser jogado e como o seu uso permitirá um diálogo sobre o tema em questão. Durante a jogatina, o professor pode ficar de tutor dos grupos de alunos, auxiliando na interação e, após a atividade, abrir para discussões, por exemplo. Um outro meio, também, seria estabelecer pequenas missões para os alunos cumprirem dentro do horário da atividade, e depois analisar os resultados em conjunto.

Devemos, contudo, sempre ter em mente que as escolas brasileiras não são lugares de excelência do ponto de vista tecnológico (até mesmo as particulares): há falta de computadores, de manutenção, e até mesmo de funcionários treinados para lidar com esses equipamentos. Para isso, nas escolas onde o laboratório de informática é defasado, e questões socioeconômicas permitirem, talvez seja interessante trabalhar com jogos para celulares se a maioria dos alunos possuir um dispositivo assim: isso, de certo modo, deixa de restringir essas atividades a um local específico dentro da escola. E, também, não devemos nos esquecer dos jogos de tabuleiro: eles são tão válidos quanto os jogos digitais, com a vantagem de não necessitarem de nenhum tipo de dispositivo eletrônico. Resumindo: jogos têm sido cada vez mais utilizados em outros países, dos níveis básicos aos superiores da Educação, e o Brasil está tomando consciência do uso de jogos em sala de aula, e pesquisando jogos na Academia. Acredito que teremos cada vez mais bons frutos na utilização de jogos digitais na Educação pois há muitos profissionais competentes e sérios lidando com essa questão, da Educação Infantil ao Superior.

Enzo Acosta Xavier: Pensando ainda nesse mesmo horizonte educativo dos “jogos históricos” no Brasil, quais são os desafios?

Alex Da Silva Martire: Embora a questão do desenvolvimento do jogo em si seja muito semelhante em ambos os casos, não tenho como analisar a indústria de jogos no Brasil mas, sim, falar um pouco da produção acadêmica desses produtos. E quando lidamos com a Academia devemos, também, pensar em qual área de conhecimento o jogo é produzido: Exatas, Biológicas ou Humanas. Digo isso porque, teoricamente, a área de jogos por excelência são as Exatas: os departamentos têm tradição no desenvolvimento de produtos assim. Quando nós das Humanas desejamos criar um jogo, esbarramos no fator principal: a falta de conhecimento técnico.

Somos bons em contextualização e diálogos, talvez, mas nos falta a parte de “colocar a mão na massa” no quesito visual do jogo. Falta o desenvolvimento de habilidades específicas nesse campo. Falando sobre a Arqueologia em si, geralmente as universidades brasileiras, quando possuem alguma disciplina mais técnica, ela é voltada ao SIG. Obviamente que é um campo importantíssimo dentro do digital, mas se limitar aos mapas, dentro de todas as possibilidades digitais, é um erro que, acredito, iremos nos dar conta em breve e, assim, começaremos a enxergar outros usos, principalmente do 3D, no trabalho arqueológico.

Um jogo digital demanda o conhecimento de design e programação, coisas que, a princípio, podem não parecer muito pertencentes à Arqueologia (ou à História). Mas são. Analisar dados a partir de obtenção tridimensionais e, também, fazer a extroversão dessas informações é algo bastante necessário à História e Arqueologia: é um dos principais meios de diálogo com o público não especializado, eu diria. Desse modo, os pesquisadores que desejam se aventurar na produção de um jogo acadêmico de Humanas devem estar preparados para o grande desafio que é a formação de conhecimentos específicos técnicos. A pessoa terá de aprender a modelar em 3D (ou desenhar em 2D). Terá de aprender a programar dentro de um motor gráfico para criar a interatividade em tempo real. Só assim um jogo ganha vida. Eu acredito que dou uma pequena contribuição a essa “causa” com minha disciplina na UFMG e na USP (para graduação e pós), onde ensino o uso do Blender e da Unity. Também tenho cursos abertos e gratuitos no site do ARISE onde apresento as bases dessas habilidades técnicas. Eu desejo, acima de tudo, formar pessoas nessas áreas para que o uso do 3D interativo e de jogos se torne cada vez mais comum não só no estudo/análise de obras digitais, mas, também, na produção de conhecimento. Quem é o profissional mais especializado em História? O historiador. Devemos, sim, ter jogos feitos por historiadores. Nada nos impede, excetuando-se os rótulos que a Academia teima em colocar na gente. Estamos em universidades, ou seja, são coisas universais: nunca se prendam as suas áreas “puras” de formação – o conhecimento é lindo demais para vivermos apenas em nossas zonas de conforto. O gostoso é o desafio.

Enzo Acosta Xavier: Considerando os projetos realizados pelo ARISE/ USP, como “Sambaquis: uma história antes do Brasil” que é um “jogo histórico” produzido por pesquisadores da área da história e da arqueologia, como um jogo eletrônico pode ter sucesso em transmitir a quem o joga noções importantes de história e patrimônio?

Alex Da Silva Martire: Honestidade é a palavra-chave. Temos de ser honestos quando criamos um jogo baseado em História e/ou Arqueologia. É importante que o público saiba que o jogo é uma hipótese, uma interpretação de um contexto passado. O jogo não é a verdade absoluta. O jogo não “recria”, não “reconstrói” o passado: isso é impossível. Nós lidamos com fatos históricos (que são construções historiográficas) e com vestígios arqueológicos (também filtrados pela interpretação dos arqueólogos), ou seja, nós construímos um discurso sobre o passado que acre-

ditamos ser verossímil (não “verdadeiro”: isso não é possível). Foi assim com o nosso jogo “Sambaquis”: nós nos baseamos em vestígios, mas demos a nossa interpretação do passado sambaquieiro.

O principal objetivo do jogo, desde o início, era conscientizar a população sobre a importância do patrimônio histórico e arqueológico oriundo dos sambaquis. Como sabemos, esses montes de conchas existem por todo o litoral brasileiro (e também mais no interior) e são verdadeiros marcos na paisagem: muitas pessoas acabam por subir em sambaquis e realizar atividades ali em cima – embora os sambaquieiros também fizessem isso no passado, é importante alertar a população de que estão caminhando sobre um patrimônio arqueológico que, de certo modo, é frágil também: precisamos dos sambaquis o mais preservados possível para podermos estudar como era a vida dos habitantes do passado. Por isso, nosso jogo lida com uma narrativa sobre um dos usos dos sambaquis: o sepultamento. Com as missões do jogo, damos conta do cotidiano que ocorria ao redor desses sambaquis: as atividades de caça, coleta, pesca, produção artesanal etc. Nossa preocupação, então, era mostrar que havia vida ali nas regiões dos sambaquis que as pessoas visitam atualmente e, também, reforçar a importância de preservação desses lugares.

Do ponto de vista educativo, creio que tivemos sucesso. Recepcionamos algumas turmas de professores e alunos na cidade de Tubarão, em Santa Catarina, no lançamento de nosso jogo e recebemos avaliações bem positivas. Os alunos gostaram da possibilidade de ter um jogo em sala de aula, enquanto os professores nos disseram que, usar o jogo antes e/ou depois de uma excursão ao sambaqui faria com que os alunos conseguissem visualizar melhor a dinâmica do passado nos locais. Destaco também o sucesso do jogo em São Paulo: nosso produto faz parte do Caderno do Aluno elaborado pela Secretaria da Educação do Estado. Pessoalmente, isso me deixa bastante satisfeito e orgulhoso, pois é uma pequena colaboração que o ARISE deu para a educação nacional a partir de um jogo digital desenvolvido inteiramente por arqueólogos e arqueólogas.

Enzo Acosta Xavier: Uma das preocupações quanto ao uso de “jogos históricos” na prática de ensino de história é quanto aos “múltiplos passados” presentes nos mesmos, que nem sempre são fiéis às narrativas históricas oficiais. Pensando nisso, se alerta para a necessidade de fazer com que o educando saiba distinguir o “passado fictício” do “passado real”, mas não seria interessante também fazer com que o educando pensasse criticamente a “escolha” de um passado específico em detrimento de outro, sendo ele “real” ou não?

Alex Da Silva Martire: Com certeza. Acho que isso ajudaria a mostrar aos alunos como a própria História (e Arqueologia) é feita. Sempre são escolhas, que passam pelo filtro dos contextos das décadas e dos séculos. Além das ideologias de cada pesquisador também. Cada jogo é produzido com um propósito específico, seja ele qual for. Usar os jogos apenas para apontar erros, mostrando que, por exemplo, o coliseu que aparece no jogo *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) não tem nada a ver

com o coliseu que está em Roma, não significa muita coisa: isso é um uso meramente “ilustrativo” de um jogo. O interessante, ao meu ver, é, digamos, analisar as propagandas dos jogos do Atari e reparar o discurso sobre o papel da família (e das mulheres) no divertimento eletrônico. As entrelinhas de um jogo dizem muito mais do que aquilo que está representado na tela enquanto jogamos. Atentar para as escolhas feitas dentro e fora de um jogo é fundamental, penso eu. É isso o que o *Archaeogaming* defende também.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOOM, K. H. J., ARIESE, C. E., VAN DEN HOUT, B., MOL, A. A. A. and POLITOPOULOS, A. Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. In: HAGENEUER, S. (ed.). *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12–13 October 2018)*. Londres: Ubiquity Press, 2020, p. 27-44.

GREGORI, A. M. Ciberarqueologia e o Ensino de História: Questões de Aprendizagem. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*, n. 32, p.49-56, 2019.

RITTERFELD, U; CODY, M. J; VORDERER, P; *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Nova York: Routledge, 2009.

WIENER, N. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, Massachusetts: The M.I.T. Press, 1985.