

Andrew Reinhard. (2018) *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and on Video Games*. New York: Berghahn Books, 224 pp. (ISBN 978-1-78533-873-1). Paperback.

Alex da Silva Martire

Embora Andrew Reinhard – arqueólogo doutorado pela Universidade de York e figura bastante atuante na rede social *Twitter* – afirme no começo de seu livro que ele não tem a intenção de ser introdutório ao tema denominado *Archaeogaming* (p. 19), a verdade é que essa obra, publicada em 2018, tornou-se referência a qualquer pesquisador interessado no diálogo entre Arqueologia e Jogos Eletrônicos/Digitais. *Archaeogaming: an introduction to Archaeology in and of Video Games* é um livro bastante objetivo, tomando o cuidado de separar claramente, em capítulos, os principais elementos estudados por essa área que, a princípio, pode parecer desconexa do contexto de pesquisa arqueológica com o qual estamos acostumados.

Em “Introduction”, Reinhard define, de início, o que entende por *Archaeogaming*: uma arqueologia realizada *em* jogos digitais, bem como *dos* jogos digitais (p. 2). A arqueologia, nesse caso, não é uma simples metáfora: literalmente, é possível escavar jogos e esse é o intento do autor ao longo de todo o seu livro: demonstrar, com exemplos, como se faz arqueologia dentro dos jogos (naquilo que denomina “mundo sintético”), e também a partir dos jogos digitais (“mundo natural”), relacionando, muitas vezes, esse fazer arqueológico com as correntes de pensamento Processualista (com os métodos quantitativos aplicados ao mundo sintético) e Pós-Processualista (demonstrando a existência de três atores principais: o desenvolvedor, o jogador e o avatar digital do jogador). Também nessa introdução, o autor afirma que estudar jogos é fazer uma Arqueologia do Contemporâneo, pois o objeto de estudo em questão (o jogo eletrônico enquanto artefato) diz muito sobre a nossa sociedade no presente. Essa seção termina com paralelos entre o *Archaeogaming*, o *Game Studies* e a Arqueologia da Mídia: fica claro que as diferenças entre essas áreas reside no enfoque material do *Archaeogaming*, centrando-se em artefatos individuais e ambientes construídos sinteticamente (enquanto as demais áreas centram-se mais em metáforas de utilização da arqueologia em suas metodologias de trabalho). De modo geral, a introdução do livro busca situar o espaço do *Archaeogaming* dentro da arqueologia como um todo – citando exemplos de conceituações de Colin Renfrew e Paul Bahn, Foucault, Lewis Binford e Cornelius Holtorf – além de subdividir os enfoques dessa área de estudo que serão retomados, cada qual, em um capítulo dedicado.

No primeiro capítulo, “Real-world Archaeogaming”, são discutidas as ações arqueológicas realizadas no mundo natural. Primeiramente, Reinhard discorre sobre sua participação na primeira escavação realizada sobre videogames no mundo: o aterro sanitário de Alamogordo, Novo México, nos EUA, em 2014. Esse aterro fez parte, durante anos, de uma lenda urbana: em 1983, a empresa Atari teria sepultado milhares de cartuchos do jogo *E.T.: The Extraterrestrial* devido às baixas vendas do produto (que, até hoje, é considerado um dos piores jogos digitais de todos os tempos). A escavação serviu não apenas para confirmar os boatos do sepultamento (embora não houvesse apenas cartuchos do jogo *E.T.*), como também um meio de se fazer Arqueologia Pública na ocasião: pessoas do mundo todo foram ao local observar os trabalhos dos arqueólogos, e alguns dos artefatos escavados acabaram, também, sendo vendidos pela população em sites como *EBay*. Desse modo, argumenta o autor, jogos são artefatos porque são coisas com significado histórico/cultural produzidas pelos homens (p. 29), e, assim sendo, também podem ser objetos de estudo arqueológico. O capítulo segue com mais exemplos de lugares físicos de jogos, tais como lojas de jogos antigos, fliperamas e estúdios de desenvolvimento, até culminar com o ponto forte desta seção – interessantes paralelos entre as cronologias e tipologias. Aqui, Reinhard discorre sobre o estudo de cerâmicas gregas antigas, e como podemos extrair informações socioeconômicas de interesse arqueológico, para, a seguir, aplicar essa construção tipológica em exemplos de jogos eletrônicos como os da série *The Elder Scrolls* (da desenvolvedora *Bethesda*). É relevante também a contribuição ao mencionar que, atualmente, podemos estabelecer cronologias dos jogos a partir da mudança de seus gráficos ao longo do tempo: embora mudem, a sua função permanece a mesma dentro do ambiente, tal como outros artefatos arqueológicos. Do mesmo modo, as versões dos jogos (denominadas *builds*) também apresentam ao arqueólogo uma estratigrafia do artefato, uma vez que várias correções de problemas técnicos são lançadas periodicamente, modificando o jogo original. Por fim, o autor termina citando o exemplo do jogo de Realidade Aumentada *Pokémon Go* (2016), que, segundo ele, deveria ser mais bem analisado pelos arqueólogos como um meio de chamar a atenção do público para a Arqueologia, engajando as pessoas em atividades coletivas.

No menor capítulo do livro, “Playing as archaeologists”, é apresentado o tema das personagens arqueólogas em jogos digitais. O autor elabora uma lista com os principais jogos que possuem avatares arqueólogos, destacando-se aqui as franquias *Indiana Jones*, *Tomb Raider* e *Uncharted*. Embora seja um capítulo elencativo, Reinhard chama a atenção ao fato de como os arqueólogos são vistos em jogos digitais: eles usam vestes que rememoram os primórdios da Arqueologia (principalmente colonialista) ou, no caso de personagens

femininas, roupas que nada condizem com o ambiente de trabalho arqueológico (por ex., as vestes curtas de Lara Croft em *Tomb Raider*). Essa visão que os desenvolvedores têm dos arqueólogos é compartilhada pelo público que joga, tornando difícil nos desvencilharmos desses estereótipos se não começarmos a dialogar diretamente com as produtoras, realizarmos ações de conscientização ou até mesmo desenvolvermos nossos próprios jogos digitais com temáticas arqueológicas.

No terceiro capítulo, “Video games as archaeological sites”, Reinhard pormenoriza os aspectos metodológicos da arqueologia e como devemos aplicá-los ao mundo sintético dos jogos. Começa por afirmar que um jogo também é um sítio arqueológico pois, nele, atividades passadas humanas são registradas; mais: jogos são sítios porque contêm os códigos dos desenvolvedores, possuem instalação em mídia física (ou necessitam de *hardware* em caso de distribuição digital), e os jogadores atuam dentro do ambiente construído. Por sua vez, a Arqueologia da Paisagem também pode ser aplicada ao mundo sintético: o autor, após conceituar esse enfoque arqueológico, explica que a sua aplicação em jogos se legitima a partir do momento em que os jogadores estão “dentro do mundo” digital (p. 96), que fornece contextos ambientais (vegetação e topografia) e são representações de paisagens criadas pelos desenvolvedores. Os métodos aplicados ao mundo natural podem ser replicados no sintético: para se fazer uma Arqueologia da Paisagem em jogos, deve-se, também, conhecer o território, realizando *surveys* e georreferenciando o sítio (seja por capturas de tela, seja por sistema de coordenadas intrínseco ao jogo) – nessas paisagens sintéticas, o arqueólogo encontrará habitações, ruínas e até mesmo ambientes abandonados pelos jogadores (em casos de jogos *on-line* que não estão mais sendo jogados). Após isso, somos apresentados a uma série de ferramentas existentes em muitos jogos que podem ser utilizadas por arqueólogos em seu trabalho digital de preparação do sítio, registro estratigráfico, registro fotográfico, registro espacial, análise estratigráfica, entre outros (p. 116-117): destaca-se aqui o “modo fotográfico” presente em muitos jogos que permite a captura de imagens e pode ser utilizado, por exemplo, como drone para coleta aérea de dados ou até mesmo para fotogrametria (e posterior impressão tridimensional). O capítulo termina com um extenso estudo de caso de escavação aplicada ao jogo *No Man’s Sky* (2016, *Hello Games*), incluindo no apêndice o código de ética utilizado no projeto *No Man’s Sky Archaeological Survey* (NMSAS).

Em seu último capítulo, “Material culture of the immaterial”, Reinhard alerta para os problemas relativos aos jogos digitais, sendo um dos principais o armazenamento de seus dados. Os dados tendem a desaparecer se não forem salvaguardados, ainda mais em um meio tecnológico em que a atualização de *hardware* e *software* acontece tão rapidamente. Para

contornar essa situação, o autor discorre sobre museus voltados especificamente aos videogames, porém, critica o fato de que muitos estão mais preocupados com a cronologia dos jogos do que os seus processos de desenvolvimento. Por fim, Reinhard termina o capítulo mencionando a criação de comunidades de jogadores que se identificam com o jogo e que, por vezes, trazem isso ao mundo natural vestindo as roupas de suas personagens preferidas (*cosplay*).

O livro de Andrew Reinhard, assim, sistematiza as bases do *Archaeogaming*, cobrindo todo o processo de trabalho arqueológico dentro do mundo dos jogos digitais. A obra, em suas pouco mais de duzentas páginas, consegue ser didática e complexa ao mesmo tempo, trazendo todo o vocabulário utilizado em campo e laboratório pelos arqueólogos ao mundo digital. A proposta de escavação de jogos é muito bem executada com os exemplos dados pelo autor, criando paralelos e, de fato, mostrando a exequibilidade da Arqueologia dentro e fora dos jogos eletrônicos. Podendo ser lido também como um “manual” para os que desejam estudar essa nova área, o livro, desde a sua publicação, possui lugar garantido nas referências sobre a temática a que se refere.