Convergências: estudos em Humanidades Digitais

DISPUTAS EM TORNO DA CULTURA MATERIAL EM RELOOTED E UNCHARTED IV

Disputes surrounding material culture in relooted and Uncharted IV

Controversias en torno a la cultura material en Relooted y Uncharted IV

Irineu João Luiz e Silveira Junior[1]

Resumo: Este artigo investiga como os jogos *Relooted* e *Uncharted IV* disputam narrativas sobre cultura material, centrando-se nas tensões entre perspectivas coloniais e decoloniais. Parte-se da hipótese de que os referidos jogos eletrônicos são espaços de ressignificação do passado. Metodologicamente, articulam-se os *Game Studies* a uma abordagem cultural, analisando ainda a recepção do público e a biografia cultural dos artefatos. O referencial abrange a História do Tempo Presente e os estudos decoloniais, com destaque à noção de temporalidade Sankofa. Como resultado, busca-se evidenciar que estes jogos eletrônicos operam como monumentos e antimonumentos digitais, atuando nas disputas sobre o passado e na contestação ou reprodução da colonialidade contemporânea.
Palavras-chave*:* Cultura Material. Usos do Passado. Jogos Eletrônicos.

Abstract: This article examines how the games *Relooted* and *Uncharted IV* dispute narratives about material culture, focusing on the tensions between colonial and decolonial perspectives. It starts from the hypothesis that these games are spaces for reinterpreting the past. Methodologically, it combines *Game Studies* with a cultural approach, analyzing audience reception and the cultural biography of the artifacts. The theoretical framework encompasses the History of the Present Time and decolonial studies, with an emphasis on the Sankofa notion of temporality. Consequently, the study seeks to demonstrate that these games function as digital monuments and antimonuments, playing a role in disputes over the past and in the contestation or reproduction of contemporary coloniality.
Keywords*:* Material Culture. Uses of the Past. Video Games.

Resumen: Este artículo examina cómo los videojuegos Relooted y Uncharted IV cuestionan las narrativas sobre la cultura material, centrándose en las tensiones entre las perspectivas coloniales y descoloniales. Parte de la hipótesis de que estos videojuegos son espacios para

[1] Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Consultor Educacional da Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina (SED/SC). E-mail: irineu.junior@sed.sc.gov.br; Lattes: http://lattes.cnpq.br/9224989324319610; Orcid iD: https://orcid.org/0000-0001-5636-2754.

reinterpretar el pasado. Metodológicamente, combina los estudios sobre videojuegos con un enfoque cultural, analizando la recepción del público y la biografía cultural de los artefactos. El marco teórico abarca la Historia del Tiempo Presente y los estudios descoloniales, con énfasis en la noción de temporalidad de Sankofa. En consecuencia, el estudio busca demostrar que estos videojuegos funcionan como monumentos y antimonumentos digitales, desempeñando un papel en las disputas sobre el pasado y en la impugnación o reproducción de la colonialidad contemporánea.
Palabras clave: Cultura material. Usos del pasado. Videojuegos.

Introdução: jogos eletrônicos, (de)colonialidade e a História do Tempo Presente

Fruto de desdobramentos de um projeto de doutorado, este artigo tem como objetivo expor uma proposta de percurso teórico-metodológico para uma pesquisa, ainda em andamento, que se debruça sobre os jogos eletrônicos no campo da História. Ao longo do texto, essa reflexão ganhará corpo por meio da análise de como diferentes jogos eletrônicos mobilizam o passado no ambiente digital, atuando como produtores de sentido em meio às disputas contemporâneas sobre o passado. A investigação, ao inserir-se nos debates da História do Tempo Presente, propõe examinar as tensões entre perspectivas coloniais e decoloniais, evidenciando de que maneira a cultura material é instrumentalizada nesses espaços virtuais, estabelecendo, assim, os alicerces para o desenvolvimento do estudo.

Um caso emblemático dessas tensões em torno da cultura material pode ser sintetizado por meio da seguinte premissa: "Recupere artefatos africanos reais de museus ocidentais neste jogo de assalto[2] com temática africano-futurista" (Steam, 2026).[3] Foi com essa frase que se anunciou *Relooted*, jogo eletrônico desenvolvido pelo estúdio independente sul-africano *Nyamakop* e cuja equipe reúne profissionais de Angola, Etiópia, Malawi, Nigéria, Quênia, Tanzânia e Zâmbia.[4] Em sua página oficial, informa-se que há na obra cerca de "70 desses artefatos para (re)saquear, todos eles existentes na vida real e com enorme significado cultural, histórico e espiritual para os povos dos quais foram retirados" (Steam, 2026). Como exemplo, Ben Myres, diretor criativo do estúdio, cita que um dos artefatos de cultura material inseridos

[2] Jogo de assalto (conhecido em inglês como *heist game*) constitui um gênero de jogos eletrônicos no qual a jogadora ou o jogador deve planejar e executar incursões de forma meticulosa. Geralmente, a premissa central dessas obras é a apropriação de objetos para fins pessoais e, sobretudo, monetários. Em *Relooted*, contudo, a lógica do gênero é subvertida: o objetivo do (re)saque é a restituição e a repatriação de artefatos originários do continente africano.

[3] As traduções de todos os trechos em inglês citados no artigo são de minha autoria. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/3255890/Relooted. Acesso em: 19 fev. 2026.

[4] A informação sobre as nacionalidades da equipe consta em entrevista concedida à emissora BBC. Disponível em: https://www.bbc.com/news/articles/clyg4lgm1d2o. Acesso em: 19 fev. 2026.

no jogo eletrônico é o tambor Ngadji, objeto originalmente pertencente ao povo Pokomo, comunidade integrante do grupo etnolinguístico Bantu e que vive ao sudeste do Quênia:

> A título de explicação, [Ben] Myres destacou o tambor Ngadji, um tambor de madeira fabricado pelo povo Pokomo, no Quênia, para convocar cultos religiosos ou celebrar o início do reinado de um rei. Ele foi confiscado pelos britânicos em 1902 e, desde então, permanece nas coleções do Museu Britânico, apesar dos esforços de pesquisadores quenianos para que a peça seja devolvida. "Os primeiros quenianos a vê-lo nos últimos 100 anos o fizeram na década de 2010", afirmou Myres (Jacobs, 2025).[5]

Esses aspectos, contudo, não passaram despercebidos a grupos conservadores e provocaram reações negativas. Na plataforma *Steam*, de um total de 30 avaliações na seção de Curadores,[6] mais da metade delas foram desfavoráveis. Nessas críticas, a obra foi rotulada como antiocidental e acusada de praticar racismo contra brancos. Tais contestações, conquanto questionáveis, indicam disputas e tensões em torno de *Relooted*. No caso, esse incômodo por parte do *status quo* se manifesta diante de uma obra que é crítica à colonialidade. A partir de uma narrativa africano-futurista ambientada no final do século XXI, ela articula a ideia de restituição e repatriação de artefatos para confrontar o passado colonial e projetar um horizonte de expectativa pautado na reparação histórica. Assim, *Relooted* suscita reflexões sobre como a cultura material pode ser representada nos jogos eletrônicos e, sobretudo, nas narrativas difundidas em nosso presente.

Em contraste, *Uncharted IV: A Thief's End*, título estadunidense de alto orçamento,[7] mobiliza a cultura material de maneira distinta. A narrativa do jogo eletrônico, centrada na exploração de ruínas e sítios arqueológicos de Madagascar, coloca a jogadora ou o jogador no

[5] Disponível em: https://www.artnews.com/art-news/news/relooted-video-game-repatriation-african-artifacts-1234746041. Acesso em: 15 ago. 2025.

[6] Segundo informações disponíveis no sítio eletrônico da *Steam*, a seção de Curadores tem por objetivo permitir que indivíduos ou organizações recomendem jogos eletrônicos a outros jogadores e jogadoras. A página dedicada ao jogo eletrônico *Relooted* pode ser acessada por meio do seguinte link: https://store.steampowered.com/curators/curatorsreviewing/?appid=3255890. Acesso em: 6 fev. 2026.

[7] Segundo Jamie Woodcock (2020, p. 94), os chamados jogos AAA, ou "Triplo A", distinguem-se por demandarem elevados investimentos em desenvolvimento e em marketing. Essas produções são, em geral, realizadas por grandes corporações, que dispõem de equipes numerosas e ampla infraestrutura industrial. Em contraste, jogos eletrônicos como *Relooted* podem ser classificados como independentes, ou *indies*. Conforme explica Paolo Ruffino, "[o]s jogos eletrônicos independentes são geralmente produzidos por um pequeno grupo, ou mesmo por um único indivíduo, responsável pelo design, desenvolvimento e lançamento do jogo eletrônico. Da pré-produção à pós-produção, todo o processo fica nas mãos de uma ou poucas pessoas que, como contrapartida por assumirem a responsabilidade por todo o ciclo de produção, esperam receber toda a receita resultante das vendas ou da publicidade no jogo eletrônico" (Ruffino, 2013, p. 107).

papel de um aventureiro saqueador de artefatos históricos e suposto descendente de Francis Drake, corsário inglês do século XVI. Tal modelo narrativo, aliado aos elementos de jogabilidade, parece, de modo explícito ou implícito, mobilizar representações da cultura material pautadas em uma perspectiva presentista marcada pela colonialidade, que naturaliza práticas de pilhagem, afasta-se de um olhar crítico e esvazia o passado de sua historicidade.

A partir dos casos apresentados, é possível observar que os jogos eletrônicos ressignificam de maneiras diversas a cultura material, configurando-se como potenciais palcos de disputas simbólicas na contemporaneidade e, portanto, como tópicos de interesse para o campo da História do Tempo Presente. Diante do exposto, propõe-se o seguinte problema de pesquisa: De que forma os jogos eletrônicos *Relooted* e *Uncharted IV* mobilizam o passado e disputam narrativas sobre a cultura material, e como evidenciam, por um lado, a persistência da colonialidade na contemporaneidade e, por outro, as tentativas de sua contestação?

Parte-se da hipótese de que tais produções podem apontar para uma arena de disputa em torno dos usos do passado, passível de análise à luz da perspectiva decolonial. Nesse sentido, no escopo dessas tensões, examinam-se também as reações do público ao jogo eletrônico *Relooted*, cuja premissa de restituição de bens culturais diverge de narrativas hegemônicas. Defende-se, ainda, que os jogos eletrônicos, na condição de fenômeno cultural que articula história, temporalidade e identidade, podem ser entendidos como monumentos digitais, os quais manifestam experiências de tempo distintas e têm a capacidade de constituir-se como produtores de sentido em meio às disputas sobre o passado e na produção de narrativas históricas no presente.

Para responder a essa problemática, o presente artigo estrutura-se por meio de três eixos. A saber: a) epistemologicamente, a investigação ancora-se na História do Tempo Presente e na crítica decolonial, compreendendo o fazer historiográfico como uma operação situada diante das demandas sociais por reparação. b) Metodologicamente, mobilizam-se os *Game Studies* (articulando narratologia e ludologia) somados à abordagem cultural de análise da recepção e da biografia cultural dos artefatos. c) Teoricamente, tensionam-se as categorias de tempo, espaço de experiência, horizonte de expectativa e monumentos digitais em face do africano-futurismo, da temporalidade Sankofa e do conceito de antimonumento digital. Cumpre ressaltar que, por tratar-se do desenho teórico-metodológico de uma tese de doutorado em andamento, este trabalho concentra-se na fundamentação conceitual e na concepção geral das obras,

reservando a descrição densa de cenas e seções específicas dos jogos para desdobramentos futuros da pesquisa.

O papel dos jogos eletrônicos como fontes na historiografia contemporânea

Nas últimas décadas, a indústria de jogos eletrônicos consolidou-se[8] como um dos principais meios de produção e circulação de representações culturais na contemporaneidade. Neste artigo, interessam-nos aquelas que mobilizam narrativas históricas e expõem determinadas interpretações sobre o passado. Como observa Jerome De Groot (2016), milhões de jogadoras e jogadores em todo o mundo se envolvem com o passado por meio da imersão nesses mundos virtuais e lúdicos, desenvolvendo, a partir deles, algum tipo de consciência histórica, ainda que parcial ou enviesada. Ademais, Cristiani Bereta da Silva (2010), em artigo que problematiza a formação histórica de adolescentes a partir do jogo eletrônico *Age of Empires*, afirma que este e outros jogos do gênero histórico são, sim, "produtos culturais que também produzem ideias sobre a História, no sentido de que fazem circular representações sobre períodos da história, tempos, modos de vidas, relações etc." (Silva, 2010, p. 931). Desse modo, os jogos eletrônicos podem refletir e, porventura, influenciar como certos períodos históricos, acontecimentos e processos são compreendidos por nossa sociedade. Eles se configuram como fontes a serem analisadas sob o ponto de vista dos historiadores e das historiadoras, sobretudo pelo viés da História do Tempo Presente.

No Brasil, embora já existam pesquisas de pós-graduação que investigam a relação entre História e jogos eletrônicos, são escassos os trabalhos que articulam usos do passado, cultura material e debates sobre colonialidade nesse campo. Parte-se, neste estudo, da compreensão de que a cultura material, quando mobilizada em jogos eletrônicos, não é neutra, pois expressa posicionamentos ideológicos e, sobretudo, escolhas ou omissões. Nas obras selecionadas para análise, torna-se explícita a urgência de se debater a questão do saque de artefatos históricos frente às crescentes demandas por restituição que marcam o nosso presente. Ao apresentar

[8] De acordo com a revista estadunidense *Forbes*, em termos mercadológicos, a receita global gerada pela indústria de jogos eletrônicos já supera a soma das indústrias da música e do cinema. Em 2022, por exemplo, enquanto a indústria musical movimentou US$ 26,2 bilhões e a cinematográfica US$ 26 bilhões, o setor de jogos eletrônicos arrecadou, sozinho, US$ 184,4 bilhões. Disponível em: https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach. Acesso em: 23 set. 2025.

dinâmicas diametralmente opostas, *Relooted* e *Uncharted IV* viabilizam essa discussão e expõem o confronto entre perspectivas coloniais e decoloniais.

Nesse sentido, esta pesquisa alinha-se ao pensamento de Aníbal Quijano (2014), para quem a colonialidade do poder desempenha um papel de primeira ordem na elaboração eurocêntrica da modernidade. Tal dinâmica reverbera e impregna os alicerces das sociedades contemporâneas, tornando imperativo reconhecê-la e confrontá-la. É sob essa ótica que, ao analisar os jogos eletrônicos como espaços de representação e conflito, observa-se de que modo essas obras participam da construção de sentidos sobre o passado e a cultura material. Como destaca Janice Gonçalves (2018), disputas de memória e, com frequência, os próprios bens culturais, são envolvidos por demandas do presente, de modo que uma "parcela significativa dos debates (e embates) sobre a memória, na contemporaneidade, trouxe (e traz) consigo reivindicações de justiça e reparação" (Gonçalves, 2018, p. 67). Essas disputas são permeadas por processos de seleção e de descarte, por rememorações e esquecimentos, nos quais diferentes grupos buscam ratificar suas narrativas sobre o passado.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos configuram-se como espaço privilegiado para investigar esses confrontos. Ao mobilizarem narrativas de saque ou de restituição de artefatos históricos, tais obras operam como arenas de disputa simbólica nas quais experiências de tempo díspares se manifestam. Como explica Rafael Grohmann:

> todos os games são políticos. Eles não estão apartados da realidade e apresentam a marca de criadores e empresas. Produzem determinados sentidos em relação a outros, fazendo circular, por exemplo, ideologias racistas, misóginas e homofóbicas em suas produções. Muitas vezes naturalizam o capitalismo e sua racionalidade como modo de vida. [...] *É preciso lutar por outras narrativas nos jogos* (Grohmann, 2020, p. 8, grifo meu).

Aqui, sustenta-se a hipótese de que *Uncharted IV* reforça uma perspectiva presentista marcada pela colonialidade, enquanto *Relooted* parece subverter esse modelo de representação ao mobilizar uma temporalidade de viés decolonial. Ao propor a investigação de como esses jogos participam de forma ativa na formulação de narrativas e na ressignificação do passado, este artigo busca tanto preencher uma lacuna historiográfica quanto contribuir para os debates sobre políticas de memória. Desse modo, evidencia-se a maneira pela qual o passado é reelaborado na contemporaneidade, aprofundando a compreensão das especificidades desse fenômeno cultural para o ofício de historiadoras e historiadores do campo da História do Tempo Presente.

A contribuição das historiadoras e historiadores para o debate sobre jogos eletrônicos

Como ponto de partida desta reflexão teórico-metodológica, debater as formas pelas quais os historiadores e historiadoras têm lidado com os jogos eletrônicos que mobilizam o passado constitui uma etapa basilar para o estudo. O historiador Robson Scarassati Bello defende, em sua dissertação de mestrado, que os jogos eletrônicos podem configurar-se como uma forma de representação histórica. De acordo com Bello (2016), a sua especificidade reside na interatividade e na participação do jogador ou da jogadora, que exerce um impacto direto na forma como a obra é experienciada, conferindo-lhe uma natureza distinta de um audiovisual convencional. A particularidade dos jogos eletrônicos é, como explica Bello:

> a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade. Elas encontram-se constituídas em um espaço interativo, que não é apenas áudio-imagético, pois também expõe um discurso às próprias possibilidades de atuação do jogador dentro do que lhe é permitido ou não fazer e daí os múltiplos significados, apropriações e reações possíveis dentro desse meio (Bello, 2016, p. 26).

A partir dessa acepção, Bello (2016) propõe o gênero de "jogos históricos", definidos não apenas por apresentarem narrativas que mobilizam o passado, mas também por constituírem espaços virtuais nos quais o comportamento das personagens é programado para simular determinadas práticas sociais e históricas. Bello ressalta, ainda, que o elemento fundamental de um "jogo histórico" é a possibilidade de esses personagens e ambientes com referências ao passado reagirem às ações do avatar controlado pela jogadora ou pelo jogador.

O historiador Adam Chapman (2016), por sua vez, ao debater os jogos eletrônicos com temática histórica, vai além: argumenta que os jogos eletrônicos, ao representarem o passado, constituem uma forma de produção histórica e exercem um papel ativo na atribuição de sentido a ele. Em seu livro *Digital Games as History*, o autor categoriza quem cria tais obras como "desenvolvedores-historiadores". Ressalta que, evidentemente, há diferenças entre aquilo que é produzido por um desenvolvedor-historiador e por um historiador. A produção de cada um deles é elaborada com objetivos, interesses, padrões profissionais e deveres diferentes. Conforme Chapman, "com esse termo [desenvolvedor-historiador], pretendo simplesmente me referir àqueles que dão significado ao passado por intermédio dos jogos eletrônicos" (Chapman, 2016, p. 15). Ainda segundo o autor, ao investigarmos os jogos eletrônicos como uma forma de produção histórica, devemos atentar tanto para *como* a História é mobilizada neles quanto para

qual sentido é atribuído ao passado ao fazê-lo. Como acentua o historiador Helyom Viana Telles (2016, p. 6), o "debate sobre jogos digitais e conhecimento histórico conta, atualmente, com uma recepção mais favorável no campo acadêmico, em função dos desdobramentos trazidos pela crítica pós-moderna ao fazer historiográfico".

Adam Chapman (2016) distingue duas formas principais de mobilização do passado nos jogos eletrônicos, a saber: os "parques narrativos" e os "espaços como tela de pintura".[9] No primeiro modelo, o autor afirma que, à semelhança de livros ou filmes com ambientação histórica, a narrativa segue um percurso dirigido pela equipe de desenvolvimento. Já no que concerne ao modelo "tela de pintura", Chapman explica que a experiência não é tão predeterminada, permitindo que o jogador ou a jogadora mobilize o passado ao seu bel-prazer, a exemplo do que ocorre em jogos eletrônicos de estratégia. Para esta pesquisa, contudo, o conceito de "parque narrativo" mostra-se o mais adequado a *Relooted* e *Uncharted IV*, visto que ambos apresentam narrativas lineares e missões fixas a serem cumpridas. Não obstante, cabe destacar que, mesmo compartilhando características com filmes ou livros, essas obras carregam também elementos específicos de jogabilidade fundamentais à análise historiográfica, como a possibilidade de saquear artefatos históricos ou de restituí-los aos seus povos de origem.

Outra contribuição relevante ao debate vem de artigo publicado pelos historiadores Christiano Britto Monteiro dos Santos e Rafael Zamorano, que cunham a noção de "monumentos digitais". Segundo Santos e Zamorano (2018), a articulação entre os jogos eletrônicos e a História permite compreendê-los como formas contemporâneas de monumentalização do passado, uma vez que suas narrativas guardam paralelos com as práticas que sustentam a criação e a permanência dos monumentos históricos convencionais. Ainda conforme os autores:

> O conjunto da franquia [*Uncharted*] está repleto de uma monumentalidade que envolve os passos dos conquistadores da Idade Moderna. [...] A narrativa do game é, assim como outros do gênero, um espaço de busca pela consagração destes supostos heróis. Trata-se de representações que não estão em um campo vazio e exercem um papel complementar às outras formas de monumentalidade de eventos históricos, como as coleções museológicas e a consagração de um discurso monumental sobre o passado. *Nesse sentido, podemos considerá-los como monumentos digitais* (Santos; Zamorano, 2018, n.p., grifo meu).

[9] No original, Adam Chapman utiliza as expressões "*narrative gardens*" e "*space as canvas*".

Essa perspectiva desloca o entendimento de monumento para o espaço digital, mobilizando o passado por meio de uma linguagem própria da contemporaneidade. Este artigo, contudo, propõe aprofundar tal reflexão, investigando de que forma *Relooted* pode ser compreendido como um antimonumento digital. Para tanto, recorre-se ao historiador Márcio Seligmann-Silva (2016, p. 51), que conceitua antimonumentos como "obras que trazem em si um misto de memória e de esquecimento, de trabalho de recordação e resistência". Assim, sugere-se a hipótese de que *Relooted*, na condição de antimonumento digital, subverte narrativas tradicionais por meio de sua premissa de restituição. Ele reconfigura um espaço de experiência marcado pelo passado colonial e fomenta horizontes de expectativa voltados à construção de futuros possíveis e almejados nas Áfricas.

Caminhos metodológicos: Game Studies e a biografia cultural dos artefatos

Como já mencionado, as fontes primordiais de análise deste artigo são os jogos eletrônicos *Relooted* (Nyamakop, 2026) e *Uncharted IV* (Naughty Dog, 2016). Enquanto o primeiro centra-se na restituição de 64 bens culturais por meio de uma premissa africano-futurista, o segundo posiciona a jogadora ou o jogador como aventureiros exploradores de ruínas e sítios arqueológicos, disponibilizando 109 artefatos para serem saqueados. A seleção dessas obras fundamenta-se, portanto, na manifesta dissonância entre suas propostas.

Ainda que ambos mobilizem artefatos históricos, *Relooted* e *Uncharted IV* divergem na forma como o jogador ou a jogadora interage com o passado e com a cultura material. Aqui, cabe destacar que, além do conteúdo dos jogos eletrônicos propriamente ditos, o *corpus* documental também é constituído por materiais de divulgação e entrevistas concedidas à mídia pelas equipes de desenvolvimento. Isso é feito a fim de examinar aspectos do processo de criação e das intenções autorais que permeiam essas produções. Afinal, como observa Jamie Woodcock (2020, p. 209), "o processo de codificação em um jogo envolve decidir o que será e o que não será incluído, é portanto, um ato político de uma forma óbvia e sutil".

Por fim, objetivando investigar como as narrativas e representações de cultura material são recebidas e interpretadas pelo público, propõe-se a análise das avaliações de comunidades de jogadoras e jogadores acerca dos jogos *Relooted* e *Uncharted IV*. No caso de *Relooted*, há uma seção para avaliações na plataforma *Curadores Steam*. Lá, um total de 30 curadores

avaliaram o jogo eletrônico, sendo que 19 dessas avaliações foram desfavoráveis.[10] Muitas das críticas revelam resistência ao viés decolonial da obra, frequentemente acompanhadas de posturas hostis e preconceituosas. Uma das avaliações afirma, em tom crítico, que *Relooted* está "promovendo agendas políticas sobre colonização e conflitos entre raças" (Curadores Steam, 2026). Em outros comentários, os avaliadores ou avaliadoras seguem no mesmo sentido: "Um jogo abertamente *racista e antibrancos*[11], no qual os personagens negros são heróis porque roubam. O jogo divulga propaganda antiocidental a favor das "vítimas perpétuas". ISSO É LIXO (Curadores Steam, 2026, grifo meu)".

Tais manifestações evidenciam, em nosso presente, disputas em torno da forma como os jogos eletrônicos mobilizam o passado e a cultura material. As reações do público, portanto, constituem uma fonte relevante para compreender as tensões geradas pela mobilização de perspectivas decoloniais em *Relooted*, bem como para analisar de que modo diferentes grupos percebem e reagem a tentativas de questionamento dos legados coloniais.

Assim, convém destacar que, nesta pesquisa, realiza-se também um levantamento das avaliações de *Uncharted IV* e de *Relooted* na plataforma *Metacritic*, na qual os referidos jogos contam, respectivamente, com as notas 8,7 e 1,7 (Metacritic, 2026).[12] Ao examinar tais dados, é fundamental reconhecer que plataformas como a *Steam* e o *Metacritic* não constituem espaços neutros, sendo historicamente permeadas por comunidades oriundas de grupos sociais hegemônicos. No caso de *Relooted*, a discrepância no *Metacritic* entre a recepção da crítica especializada e a nota dos usuários sugere a ocorrência de ações coordenadas de depreciação (*review bombing*), prática recorrente contra produções que pautam diversidade e outras perspectivas de viés progressista. Busca-se, por meio dessa análise, investigar de forma qualitativa as reações e comentários dos jogadores e jogadoras no sítio eletrônico, identificando de que maneira ambas as obras articulam usos do passado e representações da cultura material marcadas por disputas narrativas próprias de nossa contemporaneidade.

[10] Dados correspondentes ao levantamento realizado em fevereiro de 2026 para a elaboração do presente artigo.
[11] DEI é o acrônimo para "*diversity, equity, and inclusion*". Em português: diversidade, equidade e inclusão. DEI, racismo, antibrancos. Olhem para nós, somos tão virtuosos porque estamos roubando artefatos do malvado ocidente branco, mas tudo bem se nós roubamos porque somos negros. "Espere um minuto, somos nós os racistas?" (Curadores Steam, 2026, grifo meu).
[12] As notas correspondem ao levantamento realizado em fevereiro de 2026 para a elaboração do presente estudo. Disponível em: https://www.metacritic.com/game. Acesso em: 5 fev. 2026.

No que diz respeito à metodologia necessária para analisar os jogos eletrônicos selecionados nesta pesquisa, recorre-se aos *Game Studies*,[13] mais especificamente às vertentes da narratologia e da ludologia. Enquanto a primeira é voltada à análise da estrutura narrativa, cenários e personagens, a segunda é centrada nas mecânicas, regras e possibilidades de interação. De acordo com Gonzalo Frasca (2007), assim como um cineasta escolhe o que mostrar em cena, as equipes de desenvolvimento decidem quais ações estarão disponíveis no jogo e, por consequência, quais serão excluídas. Neste trabalho, defende-se que tais elementos podem ser analisados sob o escrutínio historiográfico. Sob essa ótica, ações como saquear ou restituir um bem cultural configuram escolhas de *design* que articulam imaginários e reproduzem ou questionam a colonialidade, manifestando posicionamentos perante o passado na mesma medida que a própria narrativa analisada.

O historiador Helyom Viana Telles (2015) adverte, todavia, que as vertentes metodológicas da narratologia e da ludologia, não obstante serem fundamentais para compreender os jogos eletrônicos, são insuficientes para a sua análise no campo da História. Isso porque ambas se concentram na estrutura interna das obras e negligenciam um aspecto essencial, a saber: a experiência da jogadora ou do jogador. Segundo o autor:

> A grosso modo, o quadro teórico anteriormente firmado – tanto no contexto da ludologia ou da narratologia – resultava, metodologicamente, na utilização de um modelo semiótico incompleto, constituindo-se em uma interpretação que ignorava a dimensão do intérprete no processo de análise (Viana-Telles, 2015, p. 172).

Conforme Viana-Telles (2019), a abordagem cultural de análise apresenta-se como um caminho capaz de complementar as vertentes supracitadas, pois direciona a atenção para elementos como a construção de identidades, de significados e de espaços coletivos. Essa perspectiva, ainda segundo o autor, abrange também as dimensões do consumo, da recepção e das práticas de rememoração nos jogos eletrônicos, reconhecendo o papel ativo do público na construção de sentidos sobre o passado. No contexto deste estudo, a adoção dessa abordagem permite examinar, além dos elementos narrativos e de jogabilidade, as formas de recepção dos

[13] De acordo com o historiador Marcos Antonio Manoel Junior (2024, p. 26), os *Game Studies* constituem "uma área multidisciplinar que reúne profissionais de diversas esferas, incluindo literatos, designers, programadores, historiadores, comunicólogos e sociólogos". Trata-se, portanto, de um campo inserido nos estudos culturais que, sob uma perspectiva interdisciplinar, dedica-se à análise dos jogos eletrônicos em suas múltiplas dimensões, abrangendo desde os aspectos estruturais e narrativos até os impactos sociais e culturais na contemporaneidade.

jogos eletrônicos investigados, sobretudo as avaliações e reações de comunidades de jogadoras e jogadores em plataformas como *Curadores Steam* e *Metacritic*. Nas palavras do referido historiador, "não se trata mais apenas do *software*, do seu conteúdo. Trata-se de considerar também o que os jogadores criam e produzem a partir dele" (Viana-Telles, 2019, p. 72). Além disso, o próprio ato de jogar, por parte do pesquisador ou da pesquisadora, constitui um componente metodológico indispensável. Como assinala Viana-Telles:

> [é] necessário que o pesquisador dos jogos digitais se recuse a discutir sobre jogos sobre os quais desconhece enquanto prática de jogo. Esse seria um compromisso ético, pois somente a prática do jogo pode revelar aspectos que lhe são específicos como experiência midiática (Viana-Telles, 2019, p. 68).

Para complementar a abordagem cultural proposta por Viana-Telles, esta pesquisa investiga o trabalho realizado pela equipe de desenvolvimento de *Relooted* no que diz respeito à contextualização dos artefatos apresentados no jogo eletrônico. Enquanto *Uncharted IV* apresenta à jogadora ou ao jogador apenas uma lista de objetos genéricos a serem saqueados, *Relooted* disponibiliza descrições detalhadas sobre as características materiais do artefato, povo a quem pertencia e ano em que foi saqueado. No entanto, em uma análise preliminar, é possível verificar que *Relooted* desconsidera o contexto ulterior dos objetos, omitindo informações sobre a trajetória contemporânea desses bens, tais como as instituições em que se encontram atualmente ou as exposições museológicas em que estão inseridos. Diante disso, propõe-se traçar uma biografia cultural dos artefatos mobilizados em *Relooted* e *Uncharted IV*, compreendendo tais objetos como detentores de uma trajetória histórica em constante disputa. Como salienta o antropólogo Igor Kopytoff:

> Ao fazer a biografia de uma coisa, far-se-iam perguntas similares às que se fazem às pessoas: Quais são, sociologicamente, as possibilidades biográficas inerentes a esse "status", e à época e à cultura, e como se concretizam essas possibilidades? De onde vem a coisa, e quem a fabricou? Qual foi a sua carreira até aqui, e qual é a carreira que as pessoas consideram ideal para esse tipo de coisa? Quais são as "idades" ou as fases da "vida" reconhecidas de uma coisa, e quais são os mercados culturais para elas? (Kopytoff, 2008, p. 92).

Em suma, este artigo defende uma metodologia que une o estudo da experiência de jogo, tanto do pesquisador quanto de outras jogadoras e jogadores, a uma abordagem cultural de análise. Nesse sentido, a pesquisa intenta investigar *Relooted* e *Uncharted IV* a partir de múltiplas frentes: analisa suas narrativas e jogabilidades; estuda materiais de divulgação e

entrevistas concedidas pelas equipes de desenvolvimento a portais jornalísticos; examina as avaliações e reações de jogadores e jogadoras nas plataformas *Steam* e *Metacritic*; e, por último, traça a biografia cultural dos artefatos mobilizados em ambos os jogos, a fim de expor as tensões e disputas que a colonialidade estabelece sobre a cultura material.

Tempo e (de)colonialidade

Com relação ao aporte teórico, recorre-se à obra de François Dosse (2012), o qual afirma que a História do Tempo Presente não constitui apenas um período adicional destacado da história contemporânea, mas uma nova concepção de operação historiográfica. Nessa perspectiva, o historiador e a historiadora que se dedicam a esse campo não se limitam a estudar um recorte histórico definido; em vez disso, investigam como o passado é mobilizado e disputado no presente. Como acentua Christian Delacroix:

> a historicização do passado recente, suas teorizações e suas institucionalizações foram realizadas, em sua maioria, a partir e pela exigência de demandas sociais de reconhecimento e de justiça [...] que emanam de pessoas ou de grupos que não pertencem ao meio dos historiadores profissionais. O reconhecimento de uma *dívida* a saldar em relação ao passado parece, portanto, comum a essas reivindicações memoriais (Delacroix, 2018, p. 47).

Dessa forma, a História do Tempo Presente emerge como um campo sensível às disputas em torno dos usos do passado que permeiam a sociedade contemporânea. Uma dessas disputas diz respeito às funções sociais atribuídas à cultura material,[14] que, longe de constituir-se como algo neutro, é resultado de construções políticas e socioculturais. Como observa Margarita Díaz-Andreu (2007), costuma-se dedicar pouca atenção ao modo como fatores externos à prática arqueológica a influenciam. Tal perspectiva, ainda segundo a autora (2007, p. 4), presume "que a arqueologia está normalmente isolada das realidades políticas ou sociais [...] e que a consideração de fatores externos não é imprescindível para compreender o desenvolvimento da disciplina".

Aqui, nos alinhamos ao entendimento de Chris Gosden (2004, p. 4), o qual afirma que "o colonialismo é, crucialmente, uma relação com a cultura material". Segundo o autor, o colonialismo é definido, sobretudo, pelo consumo de crenças e pelo estabelecimento de um

[14] Conceitualmente, recorre-se às proposições de Pedro Paulo Funari (2006, p. 18), o qual compreende a cultura material como "tudo que, em termos materiais, se refere à vida humana, no passado e no presente".

sistema de circulação de pessoas, ideias e artefatos responsável por transformar as identidades de todos os envolvidos. Essa perspectiva fundamenta a proposta de análise dos jogos eletrônicos *Relooted* e *Uncharted IV*, pois, ao possibilitarem que a jogadora ou o jogador interaja com a cultura material, tais obras reforçam ou problematizam as consequências do colonialismo no passado, no presente e, quiçá, no futuro.

Sob essa ótica, convém recorrer ao historiador Lúcio Menezes Ferreira (2009), o qual observa que a contenda em torno da repatriação de artefatos históricos é um campo agitado e turbulento, pois "assinala as formas de sobrevivência do colonialismo no quadro das relações globais do mundo contemporâneo" (Ferreira, 2009, n.p.). Não é forçoso dizer que tais disputas em torno da cultura material extrapolam o campo institucional e alcançam outras esferas da cultura contemporânea, tema analisado pelo que se convencionou chamar de *Archaeogaming*. Segundo Andrew Reinhard (2018), esse campo investiga a arqueologia nos jogos eletrônicos e, entre outros pontos, o fenômeno do saque e a ética em torno dessas representações. Nessa linha, Shawn Graham (2020) afirma que a representação da pilhagem em um jogo eletrônico torna-se problemática não pela ação em si, mas quando a mecânica priva o jogador ou a jogadora de uma oportunidade significativa de decisão sobre o referido ato. Tal perspectiva alicerça a crítica à narrativa e à jogabilidade de *Uncharted IV*, que tem o saque de cultura material como um de seus elementos intrínsecos.

Diante do exposto, defende-se que *Uncharted IV* e *Relooted* mobilizam a cultura material por meio de experiências de tempo distintas. O primeiro parece operar imerso em um regime de historicidade presentista marcado pela colonialidade, que reduz o passado a um mero espólio a ser saqueado. Essa dinâmica, vale frisar, foi diagnosticada por François Hartog (2013, p. 39-40), para quem, no presentismo, "a produção do tempo histórico parece estar suspensa. Daí talvez essa experiência contemporânea de um presente perpétuo, inacessível e quase imóvel [...] Tudo se passa como se não houvesse nada mais que o presente". É precisamente nessa concepção de presente perpétuo que *Uncharted IV* se insere, naturalizando um passado esvaziado de sua historicidade e que se sujeita à colonialidade hegemônica.

Longe de significar um abandono do passado, o presentismo manifesta-se por meio de seu consumo nostálgico e fetichizado. Nesse sentido, Christiano Britto Monteiro dos Santos e Rafael Zamorano (2019, p. 26) observam que "*Uncharted* demonstra compartilhar uma 'obsessão contemporânea pelas ruínas' que [...] oculta a saudade de uma era passada, que perdera o poder de projetar outros futuros". A constatação dos autores ampara-se na obra de

Andreas Huyssen, autor que cunhou a noção de "obsessão contemporânea pelas ruínas". Como explica Huyssen (2014), embora se reconheçam os danos remanescentes da colonização, persiste no Ocidente um culto contemporâneo às ruínas, o qual se esforça por recuperar algo que se perdeu com o fim de um modelo anterior de modernidade. É necessário, portanto, identificar e denunciar as narrativas de dominação, pois, como alerta o autor, um "imaginário das ruínas é central para qualquer teoria da modernidade que queira ser mais que o triunfalismo do progresso e da democratização, ou a saudade de um poder passado de grandiosidade" (Huyssen, 2014, p. 99).

Relooted, em contrapartida, reconhece essa última postura e aparenta subvertê-la. Em vez de saquear ruínas e sítios arqueológicos, a mecânica do jogo propõe invadir museus ocidentais para reivindicar artefatos históricos e restituí-los a seus povos de origem. Essa perspectiva decolonial afasta-se de uma experiência de tempo estagnada e eurocentrada, aproximando-se da filosofia *Sankofa*, a qual concebe a temporalidade em uma lógica circular e ancestral, conectando de forma ativa passado, presente e futuro. Como explica a socióloga Elisa Larkin Nascimento (2008, p. 32), o *Sankofa*, ideograma Adinkra originário dos povos Akan, pode traduzir-se como "nunca é tarde para voltar e apanhar aquilo que ficou para trás".

Em *Relooted*, a restituição dos artefatos históricos é uma ação pragmática no presente, voltada à construção de um futuro afrocentrado. Afinal, perante o "discurso eurocentrista que condena os africanos e seus filhos à condição de objetos", Nascimento (2008, p. 31) adverte: "Somente ao recuperar o referencial da agência histórica dos povos africanos será possível contestar esse quadro". Tal reflexão dialoga com a obra da cientista política Françoise Vergès:

> A decolonização que discutimos aqui não é o momento histórico da independentização das ex-colônias, mas a abolição de uma ordem perversa [...] A decolonização consiste em criar as condições da abolição necessária desse mundo. [...] *O museu universal é uma arma ideológica.* [...] Os museus europeus são depósitos de ladrões, e a colonização foi uma oportunidade ímpar de cometer saques com legitimidade total. A universalidade do museu se originou no roubo. Nenhum povo foi poupado (Vergès, 2023, p. 20-29, grifo meu).

A premissa decolonial de *Relooted*, convém destacar, dialoga também com o conceito de afrofuturismo[15]. De acordo com Ytasha Womack (2013), mais que um movimento estético,

[15] Em ensaio de 2016, Mohale Mashigo, diretora de narrativa de *Relooted*, argumenta que o movimento afrofuturista atende particularmente às demandas da diáspora negra. Para a autora, as populações que vivem no continente africano devem conceber uma lente conceitual própria, visando à constituição de um movimento

o afrofuturismo constitui uma perspectiva crítica cujo mote é a redefinição da cultura e da negritude no presente e no futuro. Ainda conforme a autora, "afrofuturismo é uma interseção entre imaginação, tecnologia, futuro e libertação. [...] Em alguns casos, é uma revisão total do passado e uma especulação sobre o futuro repleta de críticas culturais" (Womack, 2013, p. 9). Esta concepção é reiterada por Ben Myres, diretor criativo de *Relooted*: "estamos proporcionando às pessoas essa sensação de esperança e utopia… de como será quando todos esses artefatos finalmente voltarem para casa" (Savage, 2026)[16].

Por fim, é possível aproximar essas ponderações com os pressupostos teóricos de Reinhart Koselleck (2006), o qual afirma que o tempo histórico não deve ser entendido como uma dimensão natural ou linear, mas, sim, como resultado da tensão entre o espaço de experiência e o horizonte de expectativa, categorias que expressam formas pelas quais cada sociedade articula passado, presente e futuro. Como observa o autor:

> As experiências se superpõem, se impregnam umas das outras. E mais: novas esperanças ou decepções retroagem, novas expectativas abrem brechas e repercutem nelas [...] Romper o horizonte de expectativa cria, pois, uma experiência nova [...] Resumo deste longo discurso: é a tensão entre experiência e expectativa que, de uma forma sempre diferente, suscita novas soluções, fazendo surgir o tempo histórico (Koselleck, 2006, p. 313).

Nessa perspectiva, argumenta-se que *Relooted*, ao manifestar determinados usos do passado e ao inserir-se nas disputas sobre a cultura material, pode ser interpretado a partir das categorias propostas por Koselleck: De um lado, evoca o espaço de experiência de um passado colonial que ainda assombra a contemporaneidade; de outro, projeta horizontes de expectativa em que a restituição de artefatos históricos configura possibilidades de reparação e de reimaginação do futuro a partir de uma perspectiva decolonial. Em contraste, *Uncharted IV* parece mobilizar o mesmo passado de maneira nostálgica, reafirmando um espaço de experiência ancorado no jugo colonial e na apologia dos antigos exploradores, projetando um horizonte de expectativa que reitera a ânsia de hegemonia do Ocidente sobre o Sul Global.[17]

artístico e filosófico atento às suas especificidades. As tensões e aproximações entre o conceito de afrofuturismo e o jogo eletrônico *Relooted* serão objeto de análise mais detida no desenvolvimento desta pesquisa.

[16] Disponível em: https://www.theguardian.com/games/2026/feb/21/south-african-video-game-artefacts-western-museums. Acesso em: 21 fev. 2026.

[17] Para além de uma demarcação estritamente cartográfica, compreende-se aqui o Sul Global como uma geografia imaginativa inerente ao nosso presente. Conforme Reinaldo Lindolfo Lohn (2024), este conceito substituiu a noção de Terceiro Mundo, articulando espaços marcados por "uma temporalidade em que o passado colonial, o chamado imperialismo e as assimetrias de poder são permanências indeléveis" (Lohn, 2024, p. 22).

Assim, a análise comparativa entre as duas obras permite compreender como diferentes usos do passado produzem, no presente, horizontes de expectativa distintos.

Considerações finais: A atitude historiadora diante do passado na era digital

Neste artigo, buscou-se expor um percurso teórico-metodológico que alia os *Game Studies* à abordagem cultural de análise, nomeadamente a biografia cultural dos artefatos e a investigação da recepção do público, a fim de examinar as tensões em torno da cultura material. Como analisado, *Uncharted IV* apresenta-se como um monumento digital: ao naturalizar a pilhagem e o culto às ruínas, a obra insere-se no regime de historicidade presentista, fortemente alicerçado na colonialidade. *Relooted*, por outro lado, opera na contramão ao assumir a forma de um antimonumento digital. Ao mobilizar a temporalidade Sankofa para reivindicar a restituição e a repatriação da cultura material proveniente do continente africano, o jogo subverte o legado espoliador do colonialismo e projeta horizontes de expectativa voltados à decolonização e à reparação histórica.

Em suma, reafirma-se neste artigo a necessidade de adotar o que Ana Maria Mauad (2018) denomina “atitude historiadora”: uma postura crítica diante dos usos do passado, que reconhece a História como um espaço de tensões. O ofício do historiador e da historiadora implica, portanto, posicionar-se frente às narrativas produzidas em nosso presente, interrogando-as e evidenciando os usos do passado que as atravessam. Atitude historiadora é, assim, reconhecer o presente como um lugar em que o passado e as projeções de futuro se confrontam, definindo o sentido ético e intelectual da História. Aqui, cabe recorrer às proposições de Achille Mbembe (2018, p. 167), para quem “[o] tempo do futuro é o tempo da esperança. O presente é o tempo do dever”. Nesse contexto, o tempo hodierno se revela como um campo de disputas, reafirmando a função social que orienta a História do Tempo Presente.

Referências

ARORA, Krishan. The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach. **Forbes**, 17 nov. 2023. Disponível em: https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach. Acesso em: 23 set. 2025.

BELLO, Robson Scarassati. **O videogame como representação histórica**: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015). 2016. 323p. Dissertação (Mestrado em

História) – Programa de Pós-Graduação em História Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history**: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Nova York: Routledge, 2016.

CURADORES STEAM. Seção para avaliações do jogo eletrônico Relooted. **Steam**. Disponível em: https://store.steampowered.com/curators/curatorsreviewing/?appid=3255890. Acesso em: 6 fev. 2026.

DALE, Penny. New video game sees Africans fantasise about taking back looted treasures. **BBC**, 9 fev. 2026. Disponível em: https://www.bbc.com/news/articles/clyg4lgm1d2o. Acesso em: 19 fev. 2026.

DE GROOT, Jerome. **Consuming History**: Historians and heritage in contemporary popular culture. New York: Routledge, 2016.

de História Oral e Imagem da Universidade Federal Fluminense (1982-2017).

DELACROIX, Christian. A história do tempo presente, uma história (realmente) como as outras? **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 10, n. 23, p. 39-79, jan./mar. 2018. Título original: L'histoire du temps présent, une histoire (vraiment) comme les autres ? Disponível em: https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/12709/8049. Acesso em: 22 out. 2025.

DÍAZ-ANDREU, Margarita. **A World History of Nineteenth-Century Archaeology**: Nationalism, Colonialism, and the Past. Oxford: Oxford University Press, 2007.

DOSSE, François. História do Tempo Presente e Historiografia. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 5-22, 2012. Disponível em: https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180304012012005/2014. Acesso em: 22 out. 2025.

FERREIRA, Lúcio Menezes. Patrimônio arqueológico, pós-colonialismo e leis de repatriação. In: FUNARI, Pedro Paulo Abreu; PELEGRINI, Sandra; RAMBELLI, Gilson. (Orgs.). **Patrimônio cultural e ambiental**: questões legais e conceituais. São Paulo: Annablume, 2009.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message**: Play, Game and Videogame Rhetoric. 2007. 213 p. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. **Arqueologia**. São Paulo: Contexto, 2006.

GONÇALVES, Janice. Passados compostos e decompostos: o patrimônio cultural em tempos de memória e desmemória. **Sillogés**, v. 1, n. 1, p. 61-74, 2018. Disponível em: mail.sumarios.org/artigo/passados-compostos-e-decompostos-o-patrimônio-cultural-em-tempos-de-memória-e-desmemória. Acesso em: 22 out. 2025.

GOSDEN, Chris. **Archaeology and Colonialism**: Cultural Contact from 5000 BC to the Present. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

GRAHAM, Shawn. An Approach to the Ethics of Archaeogaming. **Internet Archaeology**, Iorque, n. 55, 2020. Disponível em: https://intarch.ac.uk/journal/issue55/2/full-text.html. Acesso em: 8 fev. 2026.

GROHMANN, Rafael. Prefácio à edição brasileira: Games como laboratório da luta de classes. In: WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020, p. 6-15.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade**: presentismo e experiência do tempo. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

História Crítica, n. 68, 2018, p. 27-45. Disponível em: http://www.scielo.org.co/pdf/rhc/n68/0121-1617-rhc-68-00027.pdf. Acesso em: 24 out. 2025.

HUYSSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente**: modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2014.

JACOBS, Harrison. A New Video Game Allows You to Repatriate African Artifacts by Looting Western Museums. **ARTnews**, 24 jun. 2025. Disponível em: https://www.artnews.com/art-news/news/relooted-video-game-repatriation-african-artifacts-1234746041. Acesso em: 15 ago. 2025.

KOPYTOFF, Igor. A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. In: APPADURAI, Arjun (Org.). **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008, p. 89-123.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto Editora; PUC-Rio, 2006.

LOHN, Reinaldo Lindolfo. Geografias imaginativas no tempo presente: do Terceiro Mundo ao Sul Global. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 16, n. 43, p. 1-34, 2024. Disponível em: https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180316432024e0106. Acesso em: 25 mar. 2026.

MANOEL JUNIOR, Marcos Antonio. **Mémoires de la Grande Guerre**: as representações nacionalistas e o imaginário sobre a Primeira Guerra Mundial no game Valiant Heart - The Great War. 2024. 133p. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2024.

MASHIGO, Mohale. **Intruders**: Short Stories. Johannesburg: Picador Africa, 2016.

MAUAD, Ana Maria. Usos do passado e história pública: a trajetória do Laboratório

MBEMBE, Achille. **Crítica da Razão Negra**. Tradução de Sebastião Nascimento. São Paulo: n-1 edições, 2018.

METACRITIC. Seção para avaliações de jogos eletrônicos. **Metacritic**. Disponível em: https://www.metacritic.com/game. Acesso em: 5 fev. 2026.

NASCIMENTO, Elisa Larkin (org.). **A Matriz africana no mundo**. São Paulo: Selo Negro, 2008.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidad del Poder, Eurocentrismo y América Latina. In: QUIJANO, Aníbal. **Cuestiones y horizontes**: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidade/descolonialidade del poder - Antología esencial. Buenos Aires: CLACSO, 2014, p. 778-828. Disponível em:

https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507042402/eje3-8.pdf. Acesso em: 8 mar. 2026.

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

RELOOTED [jogo eletrônico]. Direção: Ben Myres. Joanesburgo: Nyamakop, 2026.

RUFFINO, Paolo. Narratives of independent production in video game culture. **Loading**: The Journal of the Canadian Game Studies Association, vol. 7, n. 11, p. 106-121, 2013. Disponível em: https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120/155. Acesso em: 6 out. 2025.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; ZAMORANO, Rafael. Games e história: monumentos digitais. In: ALVES, Lynn Rosalina Gama; VIANA-TELLES, Helyom; MATTA, Alfredo (Orgs.). **Museus Virtuais e Jogos Digitais**: Novas linguagens para o estudo da história. Salvador: EDUFBA - Editora da Universidade Federal da Bahia, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31489/1/museus-virtuais-e-jogos-digitais-RI.pdf. Acesso em: 28 fev. 2026.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; ZAMORANO, Rafael. Games, museus e monumentos. **Revista Museu**: cultura levada a sério, não paginado, 2018. Disponível em: https://api.arca.fiocruz.br/api/core/bitstreams/1be54b58-2f27-4b52-b7a6-293fcb272086/content. Acesso em: 22 out. 2025.

SAVAGE, Rachel. Relooted: the South African video game where players take back artefacts from western museums. **The Guardian**, 21 fev. 2026. Disponível em: https://www.theguardian.com/games/2026/feb/21/south-african-video-game-artefacts-western-museums. Acesso em: 21 fev. 2026.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Antimonumentos: trabalho de memória e de resistência. **Psicologia USP**, v. 27, p. 49-60, 2016. Disponível em: https://revistas.usp.br/psicousp/en/article/view/114752. Acesso em: 24 mar. 2026.

SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. **Revista Antíteses**, vol. 3, n. 6, 2010. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/viewArticle/4581. Acesso em: 24 set. 2025.

STEAM. Sítio eletrônico oficial do jogo eletrônico Relooted. **Steam**. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/3255890/Relooted. Acesso em: 19 fev. 2026.

UNCHARTED IV: A Thief's End [jogo eletrônico]. Direção: Neil Druckmann; Bruce Straley. Santa Mônica: Naughty Dog, 2016.

VERGÈS, Françoise. **Decolonizar o Museu**: Programa de Desordem Absoluta. São Paulo: Ubu Editora, 2023.

VIANA-TELLES, Helyom. Antropologia e Game Studies: o giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos. In: ALVES, Lynn; NERY, Jesse. **Jogos eletrônicos, mobilidades e educações**: trilhas em construção. Salvador: Edufba, p. 157-182, 2015.

VIANA-TELLES, Helyom. Jogar e Compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. In: ALVES, Lynn Rosalina Gama; VIANA-TELLES, Helyom; MATTA, Alfredo (Orgs.). **Museus Virtuais e Jogos Digitais**: Novas

linguagens para o estudo da história. Salvador: EDUFBA - Editora da Universidade Federal da Bahia, 2019.

VIANA-TELLES, Helyom. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, Palmas, v. 2, n. Especial 1, p. 163-191, 2016. Disponível em: https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/1907/8710. Acesso em: 22 out. 2025.

WOMACK, Ytasha L. **Afrofuturism**: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture. Chicago: Lawrence Hill Books, 2013.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

Recebido em: 3 de agosto de 2026.
Aceito em: 10 de novembro de 2026.