

ARTIGO**ACERVOS DIGITAIS E A PESQUISA HISTÓRICA EM JOGOS: UM ESTUDO SOBRE MY ABANDONWARE****DIGITAL COLLECTIONS AND HISTORICAL RESEARCH IN GAMES: A STUDY OF MY ABANDONWARE****JULIO CESAR ABREU DE PAULA¹
DÉCIO DE ALENCAR GUZMAN²****RESUMO**

As transformações tecnológicas ocorridas no final do século XX e início do XXI operaram novas formas de apreensão do passado, tais como os websites e os jogos digitais. Porém, com o surgimento de novas fontes históricas, faz-se necessário que apareçam novos acervos para que os historiadores e os cientistas sociais como um todo possam pesquisar. Tratando-se dos games, é difícil conceber um arquivo que contenha tanto as diferentes mídias produzidas quanto os seus devidos suportes. No entanto, pode-se encontrar inúmeros sites que disponibilizam jogos para diferentes plataformas, como é o caso do My AbandonWare. Nesse sentido, o principal objetivo deste artigo é compreender como as páginas da Internet, como o My AbandonWare funcionam como acervos histórico digital de jogos. Para isso, procura-se analisá-lo e compará-lo com catálogos de documentos históricos do Centro de Memória da Amazônia com o intuito de evidenciar as suas semelhanças enquanto arquivos. Em seguida, aborda-se a relação entre a pirataria e emulação, expondo a importância da salvaguarda destas mídias na internet. Por fim, baseando-se nos jogos disponíveis no site My AbandonWare, pretende-se indicar os caminhos para a pesquisa histórica através desses acervos digitais de games.

Palavras-chave: jogos; digital; acervo; história;

ABSTRACT

The technological transformations that occurred at the end of the 20th century and the beginning of the 21st century brought about new ways of understanding the past, such as websites and digital games. However, with the emergence of new historical sources, it is necessary for new collections to appear so that historians and social scientists as a whole can conduct research. When it comes to games, it is difficult to conceive of an archive that contains both the different media produced and their respective supports. However, there are numerous websites that offer games for different platforms, such as My AbandonWare. In this sense, the main objective of this article is to understand how Internet pages such as My AbandonWare function as digital historical archives of games. To this end, we seek to analyze it and compare it with catalogs of historical documents from the Centro de Memória da Amazônia in order to highlight their similarities as archives. Next, we address the relationship between piracy and emulation, exposing the importance of safeguarding these media

1. Graduando em História pela Universidade Federal do Pará. Membro do grupo de pesquisa "História Digital na PanAmazônia. Atualmente, pesquisa jogos digitais e lan-houses em Castanhal (Pa).

2. Doutor em História pela Sorbonne Université, professor de História pela Universidade Federal do Pará, líder do grupo de pesquisa "História Digital na PanAmazônia" e pesquisa acervos digitais na Amazônia.

on the internet. Finally, based on the games available on the My AbandonWare website, the aim is to indicate paths for historical research through these digital game collections.

Keywords: games; digital; collection; history;

1 INTRODUÇÃO

Os arquivos são instituições essenciais para a manutenção e salvaguarda das memórias, trajetórias e dos vestígios das sociedades pretéritas, bem como as atuais. Nesse sentido, é comum, no imaginário contemporâneo, a imagem de documentos manuscritos, impressos, datilografados, isto é, relacionados aos papéis. A partir do século XVIII, os historiadores, oriundos das tradições positivistas, se apropriaram desses espaços para realizarem pesquisas sobre os grandes homens e/ou acontecimentos, favorecendo a escrita para a formação dos Estados Modernos e das Nações que estavam surgindo. Nesse momento, acreditava-se que apenas os documentos oficiais, ou seja, os papéis, poderiam se constituir como fontes históricas e úteis ao ofício do historiador (Le Goff, 1990)

No entanto, Peter Burke (1992) pontua que, no século XX, surge a Revista dos Annales desencadeando a “Revolução Francesa da historiografia”³, onde Marc Bloch e Lucien Febvre, fundadores da revista, convenceram os historiadores que as fontes de informação histórica não provinham somente dos documentos oficiais, mas de tudo o que a humanidade conseguiu produzir. Nesse sentido, as gerações seguintes de historiadores puderam utilizar novos objetos e dispor de novas metodologias para compreender e estudar o passado. Desde o final do século XX, a Internet e a constante evolução das tecnologias trouxeram novidades para a historiografia, que passou a incorporar o meio digital como fonte histórica. Entre as inovações, surgiram os jogos eletrônicos, desenvolvidos para os computadores pessoais, videogames e, posteriormente, para os celulares.

Gradualmente, os games mais antigos tornaram-se obsoletos e as mudanças tecnológicas fizeram com que muitos desaparecessem. Paralelamente à pirataria e a emulação nesse sentido, surgem na internet os sites que disponibilizam os novos títulos de consoles e máquinas remotas. Além disso, desenvolveram-se emuladores

3. O historiador Peter Burke (1992) em *A Revolução Francesa da historiografia: a Escola dos Annales 1929-1989* assinala que a Escola dos Annales foi revolucionária por expandir o campo da história, fazendo com que a historiografia abrangesse diferentes dimensões da sociedade humana e de grupos sociais marginalizados, além de ter ampliado as noções de documento histórico.

para replicar as mídias em outros dispositivos.

Nosso estudo procura compreender estes sites como arquivos de jogos digitais, visando observar o modo como eles organizam e disponibilizam seus conteúdos de forma gratuita aos usuários da rede. Para isso, pretendemos investigar o caso específico do site *My AbandonWare*. Nosso principal objetivo é salvaguardar e disponibilizar a memória social digital do uso das mídias que não estão mais à venda e nem possuem suporte oficial de suas empresas. Acrescenta-se à metodologia, uma análise comparativa entre os instrumentos de pesquisas do site com os catálogos desenvolvidos e publicados por instituições arquivísticas e memorialísticas, como por exemplo, Centro de Memória da Amazônia, cuja documentação disponível tanto fisicamente, quanto virtualmente são referências para a pesquisa histórica. Trata-se de uma instituição essencial para a preservação da memória localizada em Belém do Pará (Brasil).

Pretendemos também discutir a importância da emulação e da pirataria, sobretudo na realidade brasileira, como fenômenos importantes da história digital e concluímos este estudo evidenciando as possibilidades do uso social dos videogames para a pesquisa histórica mediante a utilização dos websites que guardam os games já fora de uso e circulação. Dessa forma, esperamos contribuir para os campos da História Digital, bem como colaborar para um debate que sirva à historiografia dos videogames e dos jogos.

2 FONTES HISTÓRICAS E A HISTÓRIA DIGITAL

Não é difícil hoje encontrarmos representações midiáticas como filmes e animações, e até mesmo jogos, nos quais o narrador necessite recorrer à História e aos documentos do passado, visando encontrar informações valiosas para a sua narrativa sobre temas ou problemas mundiais. Nas cine-narrativas, é possível encontrarmos uma biblioteca abarrotada de livros ou um arquivo repleto de papéis antigos e conteúdos variados, guardando informações sobre sociedades pretéritas. Neste ambiente, alguém irrompe eventualmente figurado como um homem ou mulher de idade avançada, ocupando aquele espaço) na qualidade de arquivista ou bibliotecário. Disponível, ele oferece a sua experiência e saber, ou um guia impresso de pesquisa, e assim tornar possível a busca do visitante por mais conhecimento sobre o passado. Esses espaços dedicados à guarda da memória humana, constituídos pela necessidade da salvaguarda da informação sobre os tempos pretéritos, nós os chamamos de *arquivos* (Farge, 2022).

É certo que a pesquisa nos arquivos nem sempre acontece como nos filmes. Ao contrário do que acontece nas películas, há grande probabilidade do visitante se deparar com a desorganização desestimulante dos armários ou estantes repletas de pergaminhos embaralhados e, ao invés da figura infalível e segura do velho homem sábio, com o domínio da informação precisa, se deparar com profissionais inexperientes. Além disso, há inúmeras formas de acervo de papéis antigos, que nem sempre se identificam com o modo como são retratados nas mídias. No arquivo, encontramos uma variedade de documentos que revelam aspectos da vida cotidiana, das interações sociais e das estruturas de poder de épocas passadas. Há surpresas que surgiram durante a pesquisa em arquivos, como documentos inesperados que desafiam a monotonia da coleta de dados e abrem novos horizontes cognitivos (Farge, 2022).

Esses documentos podem ser cartas, que trazem um toque pessoal e íntimo, ou registros judiciais que capturam a realidade de indivíduos em situações de conflito com a lei (*Ibid.*, 2022). Além disso, o arquivo pode ser um espaço onde a “suspensão do tempo” ocorre, permitindo que o pesquisador entre em contato com a vida de pessoas que, muitas vezes, não tinham a intenção de deixar um relato de si e do que fizeram (*Ibid.*, 2022). A leitura de arquivos provoca um “efeito de real”, que é distinto da leitura de textos impressos para o mercado de livros, pois os documentos arquivados são “traços brutos” de vidas que foram forçadas a se explicar diante da polícia e da repressão institucional (*Ibid.*, 2022). Por fim, mesmo documentos considerados “paisagens ordinárias” podem desviar o pesquisador e levá-lo a novas compreensões da realidade histórica; mas é necessário, para isso, estar aberto às formas humanas que o arquivo contém (*Ibid.*, 2022). Assim, o arquivo se revela como fonte rica e complexa de informações, onde cada documento pode contar uma história ou trajetória única e significativa: nele surgem registradas situações de conflito, dor ou resistência.

A disponibilidade de arquivos não apenas sobre sociedades pretéritas, como também sobre períodos cronológicos próximos da atualidade, e a possibilidade de consulta a livros – quando os arquivos possuem uma biblioteca –, é um cenário real que acompanha os acervos de papéis desde as antiguidades ocidental e oriental (Darnton, 2010).

A necessidade da preservação e salvaguarda dos documentos acompanha a humanidade ao longo de sua história. As pesquisadoras Nicolle Batista e Cleonice

Aparecida de Souza reforçam a noção de preservação através de estudos sobre conservação da memória social, evidenciando o modo como a formação de bibliotecas e a preocupação com a documentação existiam desde o século VII a. C. A informação guardada em papéis e outros suportes também passou por mudanças inovadoras e profundas com a imprensa de Gutenberg no século XV, constituindo o mercado de livros. O suporte impresso manual da informação registrada continuou se transformando nos séculos posteriores, com as novas ferramentas de registro da modernidade ocidental, como a imprensa mecânica, os computadores e a internet (Batista; Souza, 2016).

Mas não foi necessário somente preservar. Tornou-se indispensável verificar a autenticidade das informações registradas nos papéis. A verificação da fiabilidade das informações transmitidas pelos registros antigos se intensificou primeiro através do texto-denúncia de Lorenzo Valla, que analisou e apontou a falsificação da “*Doação de Constantino*” no ano 1440, texto apócrifo do imperador romano que outorgava poderes materiais ao papa (Valla, 1993); depois, no século XVII, através da obra de Don Jean Mabillon, *De Re Diplomatica*. As críticas elaboradas de forma sistemática por Lorenzo Valla são indiscutíveis, mas a crítica sistemática de Mabillon estabeleceu o novo olhar para o registro histórico da informação, utilizando a paleografia e a filologia como ferramentas para criticar interna e externamente os textos antigos (Le Goff, 1990). Nos dois séculos posteriores, a história científica se firmou e difundiu-se nas instituições universitárias. O papel do historiador tornou-se, paulatinamente, consolidado no século XIX.

O termo “documento” é útil para designar as fontes históricas na virada do século XVIII para o século XIX (*Ibid.*, 1990). Esse período é atravessado por inúmeros debates hermenêuticos e filológicos. Entre eles, as alterações intensas sobre o documento/registro e seu papel na ciência da História. Os positivistas validaram-se do *De Re Diplomatica* como seu manual de orientação técnico e, acompanhando o surgimento dos Estados Nacionais, fabricaram uma História nacional como principal e preponderante ponto de partida para a explicação e narração dos documentos escritos (Iggers, 1968). Ainda aqui, não se tratava de um documento escrito qualquer. Tratava-se, sobretudo, de textos oficiais provenientes das instituições e da burocracia estatal. No início do século XX, ocorreu a “revolução francesa da historiografia”, por meio da Escola dos *Annales*, representada então por seus fundadores Marc Bloch e Lucien Febvre (Burke, 1992). Aqui a revolução também é documental. Nesse momento da história como ciência o documento será o centro

de um forte debate no qual as fontes de informação não poderão mais ser apenas textos oficiais, mas todo traço, vestígio ou sinal produzido pelo homem no passado.

A ampliação da noção de documento implicou novas pesquisas. No final do século XX, a tecnologia avançou, os computadores tornaram-se instrumentos de uso comum, a Internet surgiu e trouxe consigo para o campo historiográfico novos debates não somente sobre autenticidade, como também sobre as fontes primárias do historiador. Paralelamente, a globalização e a constante atualização da tecnologia, põe a sociedade em vertigem e traz a sensação de que a memória está desvanecendo.

Para o historiador francês Pierre Nora, houve a aceleração da história no final do último século (Nora; Aun Khoury, 2012). As sociedades ocidentais, cada vez mais, perceberam o passado como um morto - valendo agora sobretudo o presente - e o homem contemporâneo possui uma "percepção global de qualquer coisa como desaparecida". Há uma busca constante pela memória, justamente porque ela não existe mais na sua forma habitual - analógica - e, por outro lado, criaram-se locais de memória, porque não existem meios de memória. Nora afirma que "os lugares de memória nascem e vivem do sentimento que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos..." (*Ibid.*, 2012, p. 13).

Concomitante aos avanços tecnológicos, os jogos digitais também evoluíram. Como afirma Adam Chapman (Chapman, 2016), os *games* podem ser entendidos como fontes de informação histórica, sobretudo os jogos que busquem representar, em inúmeros sentidos, o passado. Entretanto, ao contrário do cenário representado pelos filmes, a possibilidade de encontrarmos um lugar repleto de livros e alguém que esteja disponível para guiar o historiador no labirinto das estantes sobre determinado assunto, não é tão frequente quando se trata de jogos digitais. É improvável – e, por vezes, inviável – que o pesquisador interessado em videogames encontre um arquivo onde os jogos estejam preservados e catalogados. No mundo contemporâneo, que é cada vez mais digitalizado, enquanto também é digital, é seguro que surjam lugares de memória cada vez mais digitais, hospedados em *websites*. Quando o assunto são os jogos digitais, principalmente os mais antigos, com suportes e plataformas obsoletas, é raro que seja possível encontrá-los em suas mídias originais. O que se apresenta de imediato como arquivos "prontos" para as pesquisas históricas são os inúmeros sites on-line que disponibilizam antigos jogos gratuitos.

3 METODOLOGIA

Esse trabalho propõe uma reflexão sobre esses sites-arquivos, buscando entendê-los como “acervos digitais”, levando em consideração que eles oferecem acesso tanto para as comunidades de jogadores, quanto para os historiadores do universo digital. Nessa perspectiva, nos propomos evidenciar o modo como esses “lugares de memória” podem oferecer insumos à produção de conhecimentos científicos, especialmente sob a forma de pesquisas históricas na área dos jogos digitais. No entanto, embora tenhamos os estudos históricos, o nosso estudo também aponta caminhos para outras áreas do saber científico, particularmente porque o ofício do historiador hoje é interdisciplinar.

Analisamos aqui o caso específico do *MyAbandonWare*, um site criado em 2009, especialmente porque o principal objetivo deste site é configurar-se como o melhor museu de videogame da internet, possibilitando a todos, ao redor do mundo, que se divirtam com os programas de games criados entre 1980 e 1990, especialmente aqueles pertencentes à era *Microsoft Disk Operating System* (MS-DOS). Mas, eles disponibilizam diversos outros títulos e são administrados pela companhia francesa *UtopiaWeb*. No entanto, cabe observar que existem outros sites-arquivos que guardam diferentes títulos, como será mencionado no decorrer de nossa discussão.

Procura-se aqui compará-lo a outros arquivos digitais de Belém do Pará, tais como o site do Centro de Memória da Amazônia com a intenção de evidenciar que as páginas da internet sobre jogos digitais que disponibilizam títulos antigos podem ser entendidas como acervos digitais, principalmente por oferecer instrumentos de pesquisa não só a comunidade gamer, mas também aos curiosos, como ainda aos pesquisadores, sobretudo historiadores.

O nosso debate sobre esse tema se estende às dificuldades que os acervos digitais possuem hoje e os problemas logísticos que os pesquisadores podem eventualmente enfrentar, como: queda do site ou perda de material, problemas que a historiografia tem discutido quando aborda a temática das fontes digitais, sobretudo aquelas que estão na internet. Acrescenta-se também a importância de discutir a relação entre a emulação e pirataria, buscando perceber como a legislação brasileira atua sobre esta temática. Por fim, este artigo pretende adentrar em alguns caminhos possíveis à pesquisa histórica no mundo dos games, utilizando as fontes pertencentes ao site-arquivo supracitado.

4 ACERVOS DIGITAIS E SITES DE JOGOS

O Centro de Memória da Amazônia⁴ (CMA) é uma instituição que surgiu no início do 2007 com o objetivo de salvaguardar a documentação cível e criminal do Tribunal de Justiça do Pará (TJPA) que, no decorrer de 2006, estava descartando documentos desde o século XVIII até o ano de 1970 (Guzmán; Oliveira Junior; Bombardi, 2008). Após o resgate documental, os primeiros historiadores e arquivistas voluntários, mediante um esforço hercúleo, conseguiram organizar e catalogar a documentação, disponibilizando os processos-crime e as fontes de natureza cível, possibilitando o acesso aos pesquisadores, enriquecendo fortemente a pesquisa histórica, bem como áreas da historiografia, como a História Demográfica (*Ibid.*, 2008). Atualmente, a documentação consta com os acervos cíveis, criminais, do Grupo de Mulheres Prostitutas do Pará, do Centro Acadêmico de História Jorge Paulo Watrin, bem como coleções pessoais de professores da Universidade Federal do Pará, como Clóvis Silva de Moraes Rêgo.

A diferença mais expressiva entre o Centro de Memória da Amazônia (CMA) e o *My AbandonWare* é que o primeiro possui um local físico, no qual é possível um contato direto com a documentação. Dito isso, é importante entendermos a diferença entre um documento digitalizado e um digital.

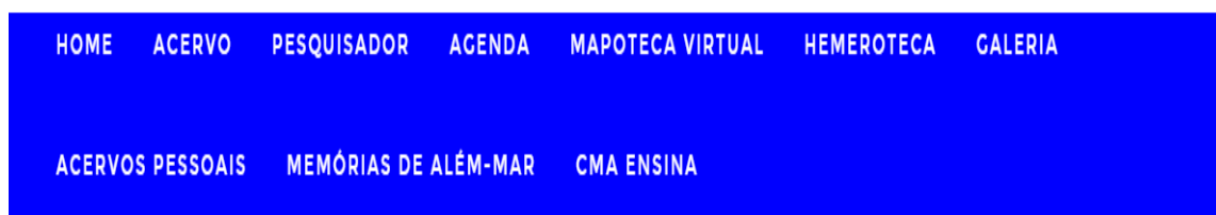
No caso dos sites *online* de jogos, é possível considerá-los como documentos digitais, pois eles frequentemente provêm de outro suporte, seja um disquete ou um CD-ROM, e só são distribuídos digitalmente através da internet. Quando se trata de jogos digitais, é pouco frequente na pesquisa histórica que exista um arquivo dedicado às mídias antigas. Alguns espaços como as lan-houses, precisam, inclusive para sobreviver enquanto estabelecimentos comerciais, se atualizar constantemente, oferecendo o que há de mais recente para seu público de frequentadores. Os Jogos de tabuleiro possuem outra dinâmica. Em Belém, é possível encontrar a Ludoteca SideQuest⁵, que conta com cerca de 379 jogos de tabuleiro para alugar. A Fundação Cultural do Pará possui uma brinquedoteca, no qual distribui estes jogos gratuitamente para qualquer cidadão, o que facilitaria ao pesquisador trabalhar com esse tipo de fonte de informação.

4. O Centro de Memória da Amazônia está localizado na Travessa Rui Barbosa, nº 491, no bairro do Reduto, em Belém, no Estado do Pará.

5. A Ludoteca está localizada na Avenida Visconde de Souza Franco, nº 1313, bairro do Umarizal. Além disso, é possível descobrir mais sobre eles por meio de seu website: sidequestbelem.acervo-dejogos.com.br

Entretanto, quando se trata de jogos digitais, a situação torna-se mais delicada, sendo necessário ao pesquisador recorrer aos sites *on-line* para encontrar jogos antigos de plataformas que não estão mais em funcionamento, como os *Mega Drives*, ou até mesmo aquelas pouco lembradas. Com o intuito de aprendermos estes sites como acervos digitais, é interessante analisar o modo como o site do Centro de Memória da Amazônia oferece os instrumentos de pesquisa ao historiador, propondo uma comparação com o *My AbandonWare*, ainda que a documentação em questão seja distinta.

Figura 1 - Página Inicial do site do Centro de Memória da Amazônia



Fonte: Centro de Memória da Amazônia (2025)

Ao entrar no site do CMA, o pesquisador irá se deparar com várias opções na parte superior, incluindo a aba “Acervo”. O site conta com uma apresentação sobre si, sua localização, como o arquivo nasceu e sua função pública. Acessando esta aba “Acervo”, encontram-se algumas opções: Guia do Acervo; Documentos Digitalizados; Busca Nominal por Subsérie Documental e Projeto Memórias de Além-Mar. Cada escolha explora diferentes caminhos para a documentação, todavia, a última opção, o Além-mar traz a digitalização de vários documentos, como inventários e casamentos, proporcionando inúmeras possibilidades de pesquisa. Adentrando a página do projeto, o pesquisador pode escolher olhar os catálogos, as árvores genealógicas e os documentos digitalizados, divididos em duas subséries: Casamentos e Inventários.

Na digitalização dos documentos de Casamentos, nota-se que existem dois catálogos: Casamentos Privativos Memórias de Além Mar I 1891 - 1930 e Casamentos Privativos Memórias de Além Mar II 1931 - 1969. Ao ingressar nos catálogos, encontram-se os principais metadados dos processos, como as datas do casamento, os nomes e nacionalidade dos nubentes, a procedência e a caixa à qual do documento pertence. Ademais, cada processo está completamente digitalizado, o que facilita o acesso dos pesquisadores. O catálogo de Inventário possui a mesma organização que o catálogo de Casamentos, possibilitando aos usuários encontrarem as principais informações sobre o processo e o documento digitalizado.

Figura 2 - Catálogo de Casamentos

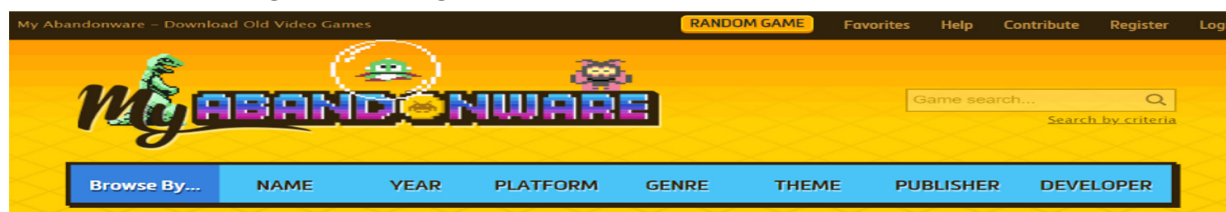
Ano do Casamento	Mês do Casamento	Nome do Nubente	Nome da Nubente	Nome de solteiro da Nubente	Nacionalidade do Nubente	Naturalidade do Nubente	Nacionalidade da Nubente	Naturalidade da Nubente	Filiação do Nubente	Filiação da Nubente	Filhos	Anexo	Observações/	Procedência	Caixa	Notação	Acesso em pdf
1823	Dezembro	Joaquim Gomes Nogueira	Sarah Corria Ferreira	Sarah Corria Ferreira	Portugal	Portugal	Brasil	Rio de Janeiro	José Gomes Nogueira e Emelinda Gomes de Oliveira	José dos Santos Ferreira e Amélia Correia Ferreira	Não Identificado	Não Identificado	Atos Cíveis de Casamento	Não Identificado	Cx. 1	A	Acesse o documento aqui
1893	Abri	João dos Santos Reis	Daria Rodrigues Faro	Daria Rodrigues Faro	Portugal	Não identificado	Brasil	Pari	Não Identificado	Não Identificado	Não Identificado	Não Identificado	Autorização para casamento	1º Virm Civil	Cx. 1	A	Acesse o documento aqui

Fonte: Catálogo de Casamentos Privativos do Projeto Memórias de Além Mar I: 1891-1930 (2025)

Nesse sentido, é possível perceber como o pesquisador consegue acessar as informações sobre diferentes pessoas e diferentes processos por meio do acervo on-line do Centro de Memória da Amazônia e a organização do site contribui para isso também.

Isto posto, ao observar o site *MyAbandonWare*, encontra-se também uma organização prática e acessível dos jogos, fazendo com o que pesquisador ache, até mesmo por um espaço de busca, o seu objeto de estudo. É importante frisar que na página inicial do site contém um painel intitulado “pesquisa por” com abas de nome, plataforma, tema, entre outros.

Figura 3 - Página Inicial do site My AbandonWare



Fonte: My Abandonware (2025)

Ao clicar em uma das opções, o interessado nos jogos se depara com uma organização que consegue oferecer a mesma praticidade e acessibilidade dos acervos digitais às fontes históricas. Por exemplo, ao adentrar na opção “Nome”, o site disponibiliza a escolha de A-Z e 0-9; na opção “Ano”, encontra-se jogos desde 1965 até 2023. Quando se trata de Plataforma, a gama de possibilidades é ainda maior, pois a lista inicia no console 3DO até o ZX81, diferentes suportes de jogos em diferentes épocas, o que possibilita, inclusive, comparar as mudanças

gráficas e como cada console foi deixado de lado ao passar do tempo. Dessa forma, através da comparação entre os sites, percebe-se que ambos conseguem fornecer instrumentos de pesquisa para que o usuário possa acessar o acervo e não ter dificuldades com relação aos seus usos.

No mais, discutir os usos e desusos de determinadas plataformas também é interessante, como André Ricardo Valle Pereira (2023) expôs em seu estudo "*A Autenticidade do Inautêntico: Arquivos Digitais no Estudo do Tempo Presente*" as informações se perdem ao longo dos anos justamente por essa contínua troca de equipamento. Esse debate, que pode ser expandido aos consoles, também é pertinente, pois os cartuchos pertencentes ao *Super Nintendo Entertainment System* (SNES, Nintendo, 1990) funcionam somente em seu equipamento. Nesse sentido, a emulação aparece como um caminho para conhecer jogos antigos que possuem seu suporte original descontinuado, onde nem a máquina, nem as mídias estão em produção.

Estas problemáticas podem impactar diretamente sobre a autenticidade dos documentos digitais, assim como Pereira (2023), Fábio Chang de Almeida (2011) também aponta sobre a necessidade do historiador em verificar a autenticidade quando se usa sites da Internet como fonte primária. É importante estarmos atentos a alguns problemas que decorrem disso, alguns supracitados pelo Fábio Chang de Almeida, como o site passar por falsificações, sofrer com ataques *hackers*, ou, como apontou Pereira (2023), as informações se perderem porque a página caiu ou foi desativada. No segundo caso, o autor ainda reforça a necessidade de salvar imagens do site, criar um acervo pessoal com o conteúdo presente na internet, mas também indica que isso pressupõe um local para armazenar, seja em HDs ou na Nuvem, o que nem sempre está disponível.

Entretanto, é preciso atentar-se para o fato de que, se uma mídia está disponível na internet, não significa que ela é legalizada e, portanto, útil para ser utilizada no meio acadêmico como objeto de pesquisa. Nesse sentido, faz-se necessário analisar as questões relativas à emulação e a sua relação com a pirataria. À vista disso, podemos observar o modo como a legislação brasileira percebe a pirataria e como é possível usar a "emulação" para ter-se acesso aos jogos ou *roms* (termo utilizado para mídias digitais disponíveis *on-line*).

No caso de *websites* como o *My AbandonWare*, os jogos disponíveis são mídias que foram abandonadas pelos seus criadores ou pelos seus distribuidores. Isso significa

que os jogos não são mais comercializados ou suportados pelo seu desenvolvedor original. É possível expandirmos essa concepção para as roms de consoles mais antigos. No caso do SNES, a plataforma não é mais comercializada, assim como os seus jogos, o que dificulta a aquisição de títulos “famosos”, como o *Super Mario World*, pois os cartuchos são vendidos por colecionadores. Esse fato aumenta o valor do produto, podemos pensar que, por ser um item colecionável, ele sequer estará à venda. Refletindo sobre jogos com menor expressão, o cartucho pode não estar mais disponível, por estar em outro continente ou por ser caro, entre outras razões que não temos o espaço para discutir nesse artigo. As situações apresentadas até aqui favorecem o consumo da pirataria e da emulação.

4.1 A PIRATARIA E A EMULAÇÃO

Quando o assunto é pirataria, sobretudo em um contexto mundial que está intrinsecamente ligado à internet, ao virtual e ao digital, é natural que se pense em cópias ilegais de filmes, músicas, jogos, livros, entre outras inúmeras possibilidades. Segundo o dicionário Priberam, a palavra “Pirata” pode significar “pessoa que cruza os mares para roubar os navios”, “pessoa que rouba bens de outrem” ou, em um sentido figurado, “pessoa que enriquece à custa de outrem por exações violentas” (Priberam, 2024). Na História, sabe-se que os piratas existem há bastante tempo, porém, a prática da pirataria se intensificou durante o período das grandes navegações, quando o transporte fluvial estava cada vez mais comum, onde não apenas comércio dependia dos navios, como também eram utilizados para encontrar novas terras, como foi o caso da América. Com o passar dos séculos, especialmente com o avanço das tecnologias, principalmente dos computadores e, posteriormente, dos celulares e smartphones, como o surgimento e expansão do acesso à internet, o ato de piratear passou a ganhar diferentes significados que estão longe das definições propostas pelo dicionário.

No mundo atual, a pirataria não se trata somente sobre “roubar bens de outrem” ou até mesmo enriquecer às custas de outrem, ela também passa a ter diversos significados econômicos e sociais, sobretudo quando se trata do universo digital e eletrônico. Esse aspecto torna-se ainda mais evidente em países de terceiro mundo, como o Brasil. Nesse sentido, faz-se necessário concordar com Thiago Henrique Santos Mota (2023), quando ele indica que o contexto socioeconômico brasileiro, no qual parte da sociedade está em condições de vulnerabilidade, dificulta a aquisição das mídias oficiais, fazendo com que seja necessário recorrer às réplicas,

ainda que isso signifique transgredir as leis. Nesse sentido, ele afirma que:

É necessário lembrar-se dos aspectos econômicos... pois muitas das vezes quem compra um produto pirateado não possui a quantidade de dinheiro necessária para comprar a mercadoria original. E esse é o principal problema da questão, pois não se pode esperar que um trabalhador comprometa 20% de seu salário comprando um produto sabendo que existem réplicas que podem suprir sua necessidade por um valor muito mais baixo, ou até mesmo de forma gratuita, quando se trata de bens de consumo digitais. (Mota, 2023, p. 30)

Junto a isso, ele também pontua que os produtos falseados, ou seja, pirateados também podem ser a única fonte de renda de inúmeras pessoas, destacando ainda mais o seu papel social.

Na história digital brasileira, não faltam evidências sobre o impacto da pirataria sobre a vida de inúmeras pessoas, principalmente no que tange o acesso dessas mídias. Como exemplo, pode-se mencionar o *PlayStation 2* (PS2). Cruz (2019) em seu trabalho "*Games, pirataria e sociedade: uma análise da ética do consumo de jogos na classe baixa da Zona Sul carioca*", onde analisa os consumidores de jogos piratas de videogames na classe baixa da zona sul da cidade do Rio de Janeiro, aponta que:

A pirataria em cenário nacional se notabilizou durante a sétima geração de consoles, nos anos 2000, no PlayStation 2, uma vez que viveu uma relação de amor e ódio com a pirataria, e se popularizou justamente pelos seus consoles modificados de forma a realizar a leitura das mídias piratas. (Cruz, 2019, p. 24).

Tal afirmativa também pode ser encontrada em inúmeras notícias em sites que trabalham sobre consoles, como pode ser observado nas matérias "*Bibliotecas imensas, mods e vendas: o impacto da pirataria na PlayStation 2*" e "*Como a pirataria popularizou os jogos no Brasil*", publicadas, respectivamente, no The Enemy (Deolindo, 2020) e Canaltech (Sommadossi, 2021). Em ambas notícias, explica-se sobre a facilidade em encontrar jogos disponíveis na internet, fazer modificações e, principalmente, realizar o desbloqueio⁶ do console, tornando-o um dos mais populares no Brasil, resistindo ao esquecimento. A questão do esquecimento também é fundamental para se pensar a pirataria.

Como foi dito anteriormente, as fontes históricas digitais estão sempre comprometidas

6. Entende-se por "desbloqueio" o ato de modificar um videogame para que ele possa receber mídias falsificadas. No PlayStation 2, o desbloqueio era feito por meio do chip Matrix que permitia o leitor óptico do console reconhecer qualquer disco.

por conta de seu suporte, pois é comum que surjam e desapareçam novos dispositivos, como os disquetes que caíram em desuso e, gradualmente, foram trocados pelas novas mídias que conseguiam armazenar maior quantidade de dados: os CDs. Este que, por sua vez, foi substituído pelos DVDs que durou por bastante tempo até ser preterido pelos pen-drives, o que expõe como a obsolescência de cada dispositivo é comum em um universo tecnológico que está em constante evolução.

Cada suporte requer um determinado aparelho e, mesmo que ele consiga abranger outros suportes, é comum que haja suportes específicos para dispositivos específicos, como é o caso dos Blu-ray e dos próprios disquetes. Sendo assim, nota-se que a perda de informação é fácil. Essa situação não é diferente dos jogos digitais.

Jogos de plataformas antigas, como o SNES, não possuíam compatibilidade nas gerações seguintes, como o *Nintendo 64* (N64, Nintendo, 1996), assim como os cartuchos não vieram a ser suportados pelo *PlayStation* (Sony, 2003) ou o *Xbox* (Microsoft, 2001). Com isso, percebe-se que as mídias não eram compatíveis entre consoles de diferentes empresas. Nesse sentido, torna-se ainda mais evidente que jogos fundamentais para a história, como *Super Metroid*⁷ (Nintendo, 1994), podem desaparecer, caso eles fiquem presos apenas em seu suporte e é nesse cenário que a cópia dessas mídias se torna uma questão fundamental para a própria história. Os pesquisadores Luiza Chueri Marcondes e Dorival Campos Rossi (2018) em seu artigo intitulado "*A História do Acaso: o papel da Pirataria na Cultura dos Jogos Digitais*" discorre exatamente sobre estas possíveis problemáticas, apontando que existem benefícios provenientes da pirataria e que estes podem ser mais significativos que os danos causados à curto prazo, especialmente porque quem os praticantes da pirataria contribuem para a conservação da história da tecnologia.

A pirataria dos jogos, ainda que não seja vista por bons olhos pelas grandes empresas, são fundamentais para os consumidores, como também para os estudiosos que vão ter a oportunidade de usar essas mídias para desenvolver pesquisas sobre sua época ou sobre as suas mecânicas. Dessa forma, torna-se evidente a importância de sites como o AbandonWare, que reúne essas mídias. Entretanto, como os supracitados autores apontam, existem outros sites, como o projeto *The Old School Emulation Center* (TOSEC) ou o projeto *Redump.org* que também disponibilizam

7. É importante frisar que a Série Metroid, sobretudo Super Metroid, possui uma contribuição importante para a indústria e para a comunidade, sendo um dos primeiros títulos a trazer um personagem feminino como protagonista, mesmo que escondida pela armadura, em um cenário no qual as mulheres estavam condicionadas ao papel de princesa a ser resgatada nos jogos digitais.

uma quantidade imensa de jogos para emulação.

Isto posto, é preciso observar a pirataria e a emulação tendo em vista à legislação vigente no Brasil, para isso é fundamental recorrer ao código penal brasileiro, especialmente o artigo 184:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)
Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003) (Brasil, 2003).

Por meio da leitura do artigo 184 do código penal brasileiro, fica explícito que é crime o ato de vender, distribuir qualquer mídia sem autorização expressa do autor. Uma característica importante a ser analisada é que, em cada parágrafo, consta a frase “com o intuito de lucro ou indireto”, o que leva a compreensão que o cidadão ao distribuir e cobrar por determinados produtos falsificados se incorre no crime de pirataria, podendo ser ou detido ou multado. Todavia, em sites como o *AbandonWare*, as mídias são distribuídas de maneira completamente gratuita. Ademais, os títulos que não foram abandonados pelos seus criadores e que estão

disponíveis no site não são distribuídos gratuitamente.

Como é possível observar na figura abaixo, o My AbandonWare leva o utilizador até a plataforma em que o jogo está sendo distribuído, podendo ser ou a *Steam* ou a GOG. Além disso, não é necessário o cadastro no website para realizar o download dos jogos.

Figura 4 - Janela que leva o usuário até a plataforma Steam



Fonte: Counter Strike: Source (2025)

Ou seja, ele tem acesso livre a grande parte do acervo que o site disponibiliza sem precisar gastar por isso, como também acontece com outros acervos digitais que salvaguardam documentações. Isto posto, é preciso pensar também como esses sites se alimentam e como eles conseguem durar por bastante tempo. Nesse sentido, ao adentrar no site, é possível observar, na parte superior, a opção “contribute”, na qual é possível enviar prints da tela de jogos que estão faltando no catálogo da página, assim pode-se enviar jogos, manuais, temas, descrições ou extras. Somado a isso, no lado direito da tela, encontra-se uma aba chamada “Support Us! Buy us a coffee”, onde o usuário pode enviar uma doação para os criadores do site para mantê-lo disponível. Isso significa dizer que este acervo é mantido, também, em colaboração com outras pessoas e se mantém vivo por conta da própria comunidade da internet.

Outro ponto a destacar são os emuladores. Grande parte dos emuladores mais conhecidos, como o PCSX2, para o *PlayStation 2*, ou o ZSNES, para *Super Nintendo*, estão disponíveis gratuitamente por meio de seus respectivos sites, além de contar com o suporte de inúmeros colaboradores e com diversas modificações feitas pelos próprios usuários. No caso dos jogos disponíveis no My AbandonWare, como aqueles pertencentes ao MS-DOS, possuem diversos emuladores à sua disposição. Um dos mais utilizados é o DOSBox que é distribuído gratuitamente em sua página da internet, o que facilita bastante o consumo dos jogadores, dos estudiosos, de todos de uma forma geral.

A propósito, destaca-se que a emulação é uma das possibilidades de preservação

do formato de arquivos. Como observam as pesquisadoras Megan Winget e Caitlin Murray (2008), existem várias formas de preservação, mas a migração e a emulação são as mais utilizadas. Elas apontam que a migração pode ser entendida como o ato de atualizar mídias antigas para as mídias mais recentes. Um exemplo disso é o *PlayStation 3* que, por meio do sistema de retrocompatibilidade, consegue reproduzir jogos do *PlayStation 1* e do *PlayStation 2*. A emulação, por sua vez, é o ato de um determinado programa imitar um hardware criado para exibir determinados jogos. Outro aspecto interessante é que os próprios consoles também podem emular títulos de diferentes consoles. Retornando ao *PS2*, é possível jogar o *Super Mario Bros* ou *Super Bomberman* que pertenciam ao *Super Nintendo*. Entretanto, como as autoras comentam, a emulação também possui problemas que podem, ou não, atrapalhar o pesquisador, mesmo que eles permitam o acesso aos jogos.

Observando que o ato de emular ou de distribuir jogos para emulação, sem o objetivo de lucrar de maneira direta ou indiretamente, não se encaixa no artigo 184, pode-se pensar em como os jogos digitais podem ser fontes interessantes para se estudar não somente o passado e suas representação, mas também como influenciam o presente. Nesse sentido, essa pesquisa pretende observar as possibilidades de pesquisa que o *My AbandonWare* pode oferecer para o pesquisador que tem o interesse de estudar os jogos digitais. Para tal propósito, elencamos os jogos *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991) e *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) devido à relevância e impacto na história dos jogos e, consequentemente, para a História Digital. Adiante, realizamos um balanço historiográfico com o intuito de evidenciar como os títulos supracitados foram utilizados pelos historiadores enquanto fonte histórica com o intuito de expor as possibilidades de novos estudos sobre o universo dos jogos digitais, da emulação e da pirataria.

5 A PESQUISA HISTÓRIA SOBRE JOGOS DIGITAIS

No decorrer da década 80, os fliperamas eram um ponto de entretenimento e lazer. Diversas pessoas se reuniam onde estas máquinas estavam para jogar clássicos como o *Pong*, *Space Invaders*, *Asteroids*, *Pacman* e *Donkey Kong*. No Brasil, os fliperamas chegaram, por meio da Taito, uma empresa japonesa que desenvolveu o supracitado *Space Invaders*, em 1968, sob o nome de “Trevo Diversões Eletrônicas”, mudando, posteriormente, para “Trevo Diversões - Representante da Taito no Brasil”, como apontou a reportagem do site *São Paulo In Foco* (Oliveira, 2021) tornaram-se bastante populares por conta de jogos como o *pinballs* e suas modificações

(Barbosa, 2021) – o que reforça, ainda mais, o fato que a pirataria contribui para o acesso e a popularização das mídias.

Os títulos produzidos para o Arcade estavam conectados à lógica de “High-Score” (pontuação), nos quais os jogadores possuem o objetivo de alcançar as maiores pontuações, mediante a utilização de uma única ficha e/ou moeda. A experiência, no entanto, pode ser solitária, devido os jogos servirem para apenas um jogador, embora a juventude se reunisse para disputar o primeiro lugar.

O *Street Fighter II: The World Warrior* (1991) foi desenvolvido e publicado pela empresa japonesa Capcom e trouxe inúmeras mudanças com relação ao seu antecessor homônimo. À guisa de comparação, uma das principais está no número de personagens. Ao contrário de SF (1987), o jogador pode controlar oito lutadores que possuem diferentes estilos de luta, golpes especiais e diferentes personalidades. Não obstante, destaca-se que os comandos para distribuir os golpes mudam a cada personagem. Cabe ainda observar que cada personagem representa um país, nesse sentido, existem lutadores do Japão até o Brasil. Não somente isso, o jogo passa a ter cenários de fundo bem detalhados. A trilha sonora, um detalhe fenomenal para a época, também pode ser observado. Junto a isso, as batalhas entre personagens, ou seja, um contra um, estão ainda mais intensas que o seu predecessor, o que conseguiu ampliar a experiência nos fliperamas.

A intrínseca relação entre *Street Fighter: The World Warrior* (1991) com os fliperamas, pode ser objeto de análise dos historiadores. As máquinas arcades foram fulcrais para a popularização dos videogames e do consumo dessas mídias no Brasil, então é interessante analisá-los. Por exemplo, os fliperamas também podem ser considerados um grande espaço no qual sociabilidades se formavam, pois, como as máquinas estavam instaladas em espaço físicos, é viável pensar que os jogadores poderiam se encontrar para debater sobre novos jogos, conhecer novos movimentos e mecânicas do *Street Fighter*, buscar se tornar o primeiro nas pontuações nos jogos de cada máquina, entre outras possibilidades. No caso do *Street Fighter II: The World Warrior* torna-se viável a análise dos torneios e dos campeonatos que se formavam e os impactos que isso poderia causar nas cidades. Tal estudo pode-se voltar para o presente, pois esses eventos ainda estão acontecendo.

Somado a isso, destaca-se o conteúdo representativo pertencente ao *game*, pois como foi dito anteriormente, cada lutador provém de um país e isso influencia diretamente nas suas roupas, no seu modo de lutar e até mesmo em sua aparência,

como é o caso do lutador *Blanka*. Dentro dessa temática, o historiador André Matumoto (2022) abordou a construção da brasilidade em SF II, baseando-se em uma análise tanto semiótica, observando elementos, como as cores, quanto em uma análise discursiva. Para além dos fliperamas, é interessante pensar como o SF II impactou milhares de outros jogos e produções culturais, tornando-se um símbolo e marca bastante reconhecida no mundo. Desse modo, é interessante refletir sobre a recepção e o consumo dessas mídias, como pensou o pesquisador Benjamin Wai-ming Ng (2006), abordando como a China, especialmente Hong Kong, foi impactada, em diferentes aspectos, pelos jogos japoneses, sobretudo o *Street Fighter* e o *The King of Fighters*. Assim, é possível adentrar sob diversos aspectos sociais, culturais e históricos a partir desse jogo digital. A seguir, iremos tratar sobre um título fundamental para os esportes eletrônicos, o *StarCraft*. O segundo título trouxe características interessantes, como a possibilidade de enfrentar outros jogadores por meio da internet, embora de maneira limitada, visto que as tecnologias em rede ainda estavam evoluindo e as conexões eram lentas, utilizando o site Battle.net. As dinâmicas e mecânicas, bem como traços da história, foram aproveitados para a criação de *StarCraft*.

StarCraft foi lançado em 1998, mantendo as dinâmicas básicas de jogos anteriores, como *Warcraft I* e *Warcraft II*. Assim, ele possui um sistema de batalhas online, via Battle.net, que foi fundamental, como abordaremos mais à frente. O enredo está relacionado com disputas intergaláticas e confrontos espaciais. No contexto do jogo, haviam três raças que o jogador poderia escolher: Terranos, Protoss e os Zergs. A história acompanha a perspectiva das três raças e é possível vivenciar a luta de cada uma das raças. Todavia, não é sua campanha que se ganha o protagonismo, mas sim seus modos multiplayer. As batalhas podem ser de um contra um ou até mesmo entre equipes com até oito membros através da internet, especificamente dos servidores criados pela *Blizzard Entertainment* no Battle.Net.

Os embates aconteciam em cenários, os mapas, que acompanhavam o jogador ao longo de sua trajetória no seu modo campanha, mas não se encerram aí. Era possível que a comunidade criasse, compartilhasse e construísse outros mapas, o que facilitava a criação de verdadeiros mundos onde era possível apenas o confronto. Para além disso, dentro do Battle.Net, existiam rankings, no qual os jogadores podiam consultar, era possível, inclusive, assistir a movimentos e jogadas de outros usuários.

Isto posto, umas das possibilidades de pesquisa é sua relação com as lan-houses, pois o jogo foi bastante vivido dentro delas devido ao modo Multiplayer que permitia a construção de batalhas entre diversas equipes. Todavia, para além dos espaços de sociabilidade, *StarCraft* foi essencial para a popularização da utilização da internet como um local para se jogar e para observar outros jogadores. Nesse sentido, passa a evidenciar os jogos não apenas como entretenimento para o jogador, mas também para aqueles que estão ao seu redor. Então, é possível dizer que o *StarCraft* está na base do que viria a ser considerado como os E-Sports, os esportes eletrônicos e serviu de modelo para a criação do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

Somado a isso, pode-se pensar também em como os jogos de Estratégia em Tempo Real passaram a se modificar a partir do *StarCraft*, pois, como as batalhas aconteciam online, usava-se táticas, planejamentos e maneiras de se vencer outros jogadores que, por sua vez, também tinham ideias ou práticas inesperadas. Assim, é interessante refletir sobre o impacto disso na comunidade de jogadores e nos jogos posteriores.

Ainda assim, é importante analisar o impacto do avanço tecnológico sobre o jogo, como a melhora dos hardwares e, principalmente, da internet possibilitaram com que o jogo se tornasse um sucesso mundial. A pesquisa, histórica ou não, sobre os hardwares e seus impactos possuem uma dimensão fundamental para os estudos dos jogos. Um exemplo pode ser observado no artigo dos pesquisadores Sebastian Risi e Mike Preuss (2020), no qual analisam o campo da inteligência artificial dos jogos eletrônicos, tomando o *StarCraft II* como exemplo.

Em ambos casos, como mencionado anteriormente, possibilidades de pesquisa sobre diversos contextos culturais, históricos e sociais. Ademais, cabe ressaltar outro aspecto importante do *My AbandonWare*: ele fornece material suficiente para a criação de acervos específicos. Como existem quase 30 mil títulos disponíveis do site, seria interessante separar e criar um acervo apenas de jogos desenvolvidos no Brasil ou sobre o Brasil. Como se trata de jogos antigos, isso permitiria uma pesquisa sobre os programadores e desenvolvedores de jogos brasileiros.

No entanto, precisamos chamar atenção aos problemas que a pesquisa nos traz. Para além das dificuldades supracitadas, como perda de dados, queda de sites, outras questões precisam ser abordadas, como é o caso da emulação que discutimos acima. Jogar *Doom* (id Software, 1993), quando foi lançado, é uma experiência

completamente diferente de jogá-lo hoje em dia. Pode causar estranheza, tanto pelas diferenças gráficas, quanto pela jogabilidade. Mas isso não se limita aos jogos mais antigos. *Animal Crossing: New Horizon*, lançado em 2020, proporcionou uma experiência diferente para quem jogou durante o período pandêmico que difere bastante de quem quiser jogá-lo agora, como apontou o escritor João Varella (2021), em seu livro *Videogame Pandemia*. Nesse sentido, perde-se imersão e experiência. Mas também abre espaço para pesquisas fantásticas sobre memórias e períodos. Outro problema pertinente à emulação é que os jogos não podem ser conectados em redes, o que pode influenciar nas pesquisas sobre o *StarCraft*. Embora grande parte dos títulos lançados para as gerações anteriores sequer tivessem a pretensão de serem usados em rede, as gerações atuais de *PlayStation 5* e *Xbox Series S* possuem uma variedade de jogos que funcionam apenas online. No que tange o mobile gaming, os jogos de smartphone, isso também é uma questão a ser explorada. Jogos como *Clash of Clans*, *Free Fire*, entre outros, seriam impossíveis emular, justamente por serem criados para a internet, para o multiplayer.

No mais, destaca-se que a emulação, sobretudo de hardwares mais fortes como o PS3, demanda um equipamento relativamente forte também. Ou seja, é fundamental que o pesquisador, caso não possa investir nas mídias originais e no console, invista em peças para computador capazes de rodar os jogos que ele queira pesquisar e entender.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É difícil pensar até o momento que possa existir um espaço físico que consiga armazenar, catalogar e disponibilizar uma quantidade imensa de jogos. Isso porque, no mínimo, é financeiramente inviável conseguir reunir e manter funcional os diferentes tipos de videogames ou computadores que foram surgindo e desaparecendo ao longo da história. Não que uma iniciativa desse jeito não exista. No Brasil, há o Museu do Computador em São Paulo, assim como existem outros do mesmo gênero na Europa e nos Estados Unidos, mas não são exatamente sobre jogos. A organização de um acervo *gamer*, um museu do gênero, também é complexa. Reunir os disquetes, cartuchos, diferentes discos, mantê-los funcionando em seus suportes originais são fortes obstáculos para a criação de um espaço físico que possa salvaguardar essa documentação histórica. Não sendo viável encontrar um local como este, é fundamental que se procure na internet, nos sites, em blogs. Por isso, a existência do *My AbandonWare* é essencial para a pesquisa em jogos

históricos e fora de circulação mercadológica. Outros espaços virtuais existem, como o TOSEC ou o Internet Archive, permitindo que milhões de pessoas possam acessar as mídias, mantendo as suas memórias sociais vivas.

Os acervos documentais clássicos, com processos cíveis ou crimes, como o CMA, também cumprem a mesma tarefa de preservação da memória social. Arquivos que salvaguardam jornais, periódicos e revistas também fazem isso. Sendo assim, é possível pensar que o *My AbandonWare* ou o TOSEC como acervos digitais.

No entanto, a distribuição dos jogos está diretamente relacionada com a pirataria e com a emulação. Ao analisar a pirataria como um fenômeno social, pode-se dizer que ela contribui para o acesso de inúmeras pessoas aos produtos, principalmente para quem pertence às classes de menor poder aquisitivo. Como exemplo, pode-se citar o *PlayStation 2*. O "camelô de rua", ao buscar discos de PS2, consegue gerar renda para si e então garante seu sustento. O indivíduo, ao comprar os jogos, passa a estar mais imerso no universo do videogame e pode ou não compartilhar o DVD com outras pessoas, ampliando o consumo dele. Com novos jogadores, eles podem retornar ao "camelô" e comprar novos títulos, refazendo o ciclo. A empresa produtora dos videogames, por sua vez, também não sai perdendo. Seus produtos tornam-se populares, à medida que diversas pessoas jogam e consomem, fazendo com que elas queiram comprar o console. Todavia, o debate é mais amplo e complexo. Embora este artigo não tenha abordado em profundidade o problema da pirataria de videogames, vale destacar que esta pirataria pode ser muito prejudicial quando se trata de produtores/desenvolvedores independentes, cujo sustento provém dos ganhos obtidos com a venda dos jogos. Porém, mesmo nesses casos, ao distribuir os games de forma não oficial, é possível que a mídia se torne popular e se torne assim mais lucrativa. É necessário e urgente um debate sobre a pirataria e seus possíveis impactos, pois as mídias têm sido copiadas e distribuídas, seja por meio digital ou físico, fazendo com que elas possam circular por um tempo maior, afastando-as do inevitável esquecimento entre os gamers. Esquecimento que, como observado por Pierre Nora, tem sido cada vez mais sentido pela sociedade, tanto no Brasil, quanto no mundo.

Nesse cenário, surgem os emuladores que, por não serem utilizados com o objetivo de lucrar com sua emulação, não se encaixam no crime de pirataria no Brasil, o que favorece ao pesquisador dos games "esquecidos". Apesar deste artigo ter focalizado a legislação brasileira, seria interessante observar a questão jurídica e

legal nos demais países ligados à circulação social e mercadológica dos games, principalmente os que são fortes produtores, como os Estados Unidos e o Japão, para entendermos o modo como eles abordam essa questão.

Contudo, os emuladores também possuem seus “defeitos”, o que pode causar dificuldades na pesquisa. É viável assistir os detonados que estão no Youtube ou outras plataformas de streaming, mas isso também poderia comprometer a autenticidade do jogo como fonte de informação histórica, pois o historiador não teria acesso ao documento, mas a um vídeo alterado. Certamente, o pesquisador, ao ter a posse virtual do jogo distribuído pela internet, não está livre do perigo de estar utilizando uma modificação do game “original”, mas ao menos é possível compará-lo com os vídeos ou outras formas de análise.

Para concluir, esses sites oferecem uma organização e uma catalogação fundamental, dignas de acervos físicos de documentos de arquivos históricos, para historiadores que estão atrás de jogos difíceis de serem encontrados e que buscam representar o passado de alguma forma, ou que foram relevantes para determinado período da história dos games, ou até mesmo aqueles games que não foram muito acessados. A existência desses projetos de salvaguarda dos jogos digitais é importante para a própria história digital, principalmente porque sua preservação pode produzir uma quantidade infindável de conhecimentos científicos. Mesmo que o enfoque do nosso estudo tenha sido o das possibilidades históricas, é possível chegarmos a resultados em estudos literários, artísticos e tecnológicos sobre as mídias que estão guardadas dentro destes sites. Por mais que os sites não consigam abranger inúmeros outros títulos produzidos, eles contam com o apoio da comunidade gamer, o que aumenta a possibilidade de arquivamento e preservação de outros títulos disponíveis, mostrando um caminho para que diversas pesquisas sejam feitas no futuro, especialmente no campo da historiografia digital. É fundamental que essas mídias não se percam, pois elas também possuem sua própria história de circulação e uso social e podem ser entendidas como vestígios da história dos jogos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fábio Chang de. O Historiador e as Fontes Digitais: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas. **Revista AEDOS**, Rio Grande do Sul, v. 3, p. 9-30, 2011.

BARBOSA, Leticia Negrello. **A origem do fliperama:** os primeiros jogos que fizeram história. 2021. Disponível em: <https://falauniversidades.com.br/a-origem-do-fliperama-os-primeiros-jogos-que-fizeram-historia/>. Acesso em: 31 mar. 2024.

BATISTA, Nicolle; SOUZA, Cleonice Aparecida de. Preservação e memória: informação como matéria prima, importância dos acervos na produção do conhecimento. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 12, n. especial, p. 149–155, 2016. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/607>. Acesso em: 22 mar. 2024.

BENJAMIN, Wai-ming. Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context. **Game Studies**, v. 6, n. 1, 2006. Disponível em: <https://gamestudies.org/06010601/articles/ng>. Acesso em: 09 maio. 2024.

BURKE, Peter. **A Revolução Francesa da Historiografia:** A Escola dos Annales: 1929-1989. 2º ed. São Paulo. UNESP, 1992.

BRASIL. **Decreto-lei ° nº. 2.848, de 7 de dezembro de 1945.** Código Penal Brasileiro. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del2848.htm#art184.

CENTRO DE MEMÓRIA DA AMAZÔNIA. Disponível em: cma.ufpa.br. Acesso em: 08 mar 2024.

CATÁLOGO DE CASAMENTOS (1891-1930) – PROJETO MEMÓRIAS DE ALÉM-MAR. Disponível em: <https://cma.ufpa.br/memoriasdealem-mar/Catálogo%20-%20Casamentos%20-%201891-1930.pdf.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History:** How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge, 2016

CRUZ, Luis Felipe Pinto da Rocha Amaral. **Games, pirataria e sociedade:** uma análise da ética do consumo de jogos na classe baixa da Zona Sul carioca. 2019. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros**: Passado, presente e futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DEOLINDO, Breno. **Bibliotecas imensas, mods e vendas**: o impacto da pirataria no PlayStation 2. 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/bibliotecas-imensas-mods-e-vendas-o-impacto-da-pirataria-no-playstation-2>. Acesso em: 31 mar. 2024.

FARGE, Arlette. **O Sabor do Arquivo**. São Paulo: EDUSP, 2022.

GUZMÁN, Décio de Alencar.; OLIVEIRA JUNIOR, Otaviano; BOMBARDI, Fernanda Alves. O Centro de Memória da Amazônia e a História Demográfica: Documentação Cartorária de Belém do Pará (1800-1822). In: SCOTT, Ana Scott. FLECK, Eliane (org.). **A corte no Brasil: população e sociedade no Brasil e em Portugal no início do século XIX**. 1ª ed. São Leopoldo: Oikos; Editora UNISINOS, 2008. p. 104-116.

IGGERS, Georg, **The German Conception of History**. The National Tradition of Historical Thought from Herder to the Present. Middletown: Wesleyan University Press, 1968.

KARNAL, Leandro; TATSCH, Flavia Galli. A memória evanescente. IN: PINSKY, Carla Bassanezi & LUCA, Tânia Regina de. **O Historiador e suas fontes**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 09-27.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. São Paulo: UNICAMP, 1990.

MARCONDES, Luiza Chueri; ROSSI, Dorival Campos. A história do acaso: o papel da pirataria na cultura dos jogos digitais. In: VERSUTI, Andrea; ARCILA, Carlos; FACHEL, Rosangela; CONTRERAS, Ruth; BRESSAN, Danilo; TYMOSHCHUK, Oksana (coord.). **Imagem, gamificação, educação, literatura e inclusão**. Aveiro: Ria Editorial, 2018. p. 01-257. Disponível em: <http://www.riaeditorial.com/index.php/imagem-gamificacao-educacao-literatura-e-inclusao>. Acesso em: 31 mar. 2024.

MATUMOTO, André Oliveira. A construção da brasilidade em Street Fighter II: uma perspectiva sociosemiótica. In: GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto *et al.* **Estudos do texto e do discurso: perspectivas contemporâneas**. Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2022. p. 109-133. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788575064429> Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/935. Acesso em: 09 maio. 2024.

MOTA, Thiago Henrique Santos. **A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil**. São Cristóvão, 2023. 53 f. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Departamento de Comunicação Social, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2023.

MY ABANDONWARE. **About Us**. Disponível em: <https://www.myabandonware.com/about/>. Acesso em: 05 mar. 2024.

MY ABANDONWARE - Download Old Video Games, 2009-2024. Disponível em: <https://www.myabandonware.com>. Acesso em: 05 mar. 2024.

NORA, Pierre; AUN KHOURY, Yara. Entre memória e história: a problemática dos lugares, Projeto História: **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, [S. l.], v. 10, 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>. Acesso em: 01 maio 2024.

OLIVEIRA, Abrahão. **Os fliperamas dos anos 70**: a história da Taito do Brasil. 2021. Disponível em: <https://www.saopauloinfoco.com.br/taito-do-brasil>. Acesso em: 31 mar. 2024.

PEREIRA, André Ricardo Valle Vasco. A autenticidade do inautêntico: arquivos digitais no estudo do tempo presente. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 03, p. 4–26, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/615>. Acesso em: 10 mar. 2024.

PIRATA. In: **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/pirata>. Acesso em: 31 mar. 2024.

REDUMP - Disc Preservation Project. Disponível em: <http://redump.org>. Acesso em: 31. mar. 2024.

RISI, Sebastian.; PREUSS, Mike. From Chess and Atari to StarCraft and Beyond: How Game AI is Driving the World of AI. KI - **Künstliche Intelligenz**, v. 34, n. 1, p. 7–17, 18 fev. 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/2002.10433>. Acesso em: 09 maio 2024

SOMMADOSSI, Guilherme. **Como a pirataria popularizou os jogos no Brasil**. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/como-a-pirataria-popularizou-os-jogos-no-brasil-198789/>. Acesso em: 30 mar. 2024

THE OLD SCHOOL Emulation Center - TOSEC. Disponível em: <https://www.tosecdev.org>; Acesso em: 31. mar. 2024.

VALLA, Lorenzo. **La donation de Constantin** (sur la Donation de Constantin, à lui faussement attribuée et mensongère). Tradução de Jean-Baptiste Giard, introdução de Carlo Ginzburg. Paris: Belles Lettres, 1993.

VARELLA, João. **Videogame Pandemia**. São Paulo: Editora Elefante, 2021.

WINGET, Megan; MURRAY, Caitlin. Collecting and preserving videogames and their related materials: A review of current practice, game-related archives and research projects. **Proceedings of the American society for information science and technology**, v. 45, n. 1, p. 1-9, 2008.