

A MUSEALIZAÇÃO DE GAMES: 14 JOGOS ADQUIRIDOS PELO MOMA EM 2012



<https://doi.org/10.22533/at.ed.4911125010416>

Data de aceite: 22/12/2025

Pablo Fabião Lisboa

Resumo: O texto analisa a incorporação de jogos eletrônicos aos museus a partir da aquisição de quatorze games pelo MoMA, em 2012, com destaque para o clássico *Pac-Man*. Nesse contexto, os videogames passam a ser reconhecidos como artefatos significativos e icônicos da cibercultura, expressando práticas, sensibilidades e modos de vida característicos da Era das Tecnologias Digitais. A musealização desse tipo de artefato envolve desafios específicos, pois os games combinam materialidades tecnológicas, códigos, interfaces e performances dos jogadores. O texto relaciona o tema dos games ao conceito de fato museal (relação entre o sujeito e o objeto em um cenário); às perspectivas de compreensão museológica (estudos sociais, estudos da cultura material, estudos de museus); aos diferentes pensamentos museológicos (positivista, funcionalista, fenomenológico e sociológico); e analisa aspectos formais, funcionais e simbólicos do design, bem como a interação entre jogador, máquina e ambiente virtual. Pode-se deduzir que os games, ao apresentarem

experiências culturais coletivas e dinâmicas históricas, configuram-se como importantes testemunhos da cultura contemporânea e demandam metodologias de preservação que contemplam sua complexidade digital e experencial para a sua salvaguarda patrimonial.

Palavras-chave: Cibercultura. Artefato Digital. Musealização de Games. Museologia

THE MUSEALIZATION OF GAMES: 14 GAMES ACQUIRED BY MOMA IN 2012

Abstract: This paper examines the incorporation of electronic games into museums through the Museum of Modern Art's (MoMA) acquisition of fourteen video games in 2012, with particular emphasis on the classic *Pac-Man*. Within this context, video games are understood as significant and iconic artifacts of cyberspace, expressing practices, sensibilities, and ways of life characteristic of the Digital Technologies Era. The musealization of such artifacts presents specific challenges, as games combine technological materialities, code, interfaces, and player performances. The study relates video games to the concept

of the museological fact (the relationship between subject and object within a given setting), to different museological perspectives (social studies, material culture studies, and museum studies), and to diverse museological paradigms (positivist, functionalist, phenomenological, and sociological). It also analyzes the formal, functional, and symbolic aspects of game design, as well as the interaction between player, machine, and virtual environment. The paper concludes that video games, by offering collective cultural experiences and embodying historical dynamics, constitute important testimonies of contemporary culture and require preservation methodologies capable of addressing their digital and experiential complexity as part of cultural heritage safeguarding.

Keywords: Cyberspace. Digital Artifact. Game Musealization. Museology

INTRODUÇÃO

A ideia central deste texto foi originalmente abordada na tese “Museu 4.0: um olhar museológico sobre as práticas museais tecnológicas contemporâneas”, publicada em 2019. A partir da redação que integra a tese de doutorado, foi realizada uma adaptação de formato, com a exclusão de trechos considerados superados e a inclusão de novos conceitos e informações relevantes para um melhor entendimento e aprofundamento do tema. Portanto, o conteúdo original foi revisado e reeditado, resultando no capítulo de livro ora apresentado.

A chamada cibercultura denomina e representa a etapa da história tecnológica das sociedades que produz um conjunto de práticas, tipos de comportamento e, principalmente, modos de sociabilidade permeados pelo uso recorrente das tecnologias digitais e da internet. Nesse contexto, inserem-se os games, entendidos como jogos digitais ou eletrônicos derivados de jogos tradicionais analógicos, que fazem parte da cultura desde tempos imemoráveis. Na musealização, artefatos materiais e imateriais passam a ser reconhecidos como possíveis bens patrimoniais em razão do papel que desempenham ou desempenharam na vida social de determinados grupos socioculturais, bem como por sua presença nos museus. Esse movimento relaciona-se a um processo mais amplo, evidenciado pelo campo da arqueologia das mídias, dedicado a investigar as primeiras formas de integração das tecnologias à vida social e, de modo particular, a analisar as mídias digitais interativas. Tal perspectiva demonstra que a presença das tecnologias digitais na experiência humana é anterior à popularização massiva da internet e reforça a necessidade de compreendê-las como parte constitutiva das práticas culturais contemporâneas. Logo, a incorporação de games ao universo das coleções museológicas exemplifica a reconfiguração das relações entre museus e artefatos tecnológicos, uma vez que um vasto conjunto de softwares e hardwares, já destituídos de uso prático, migra para a condição de resíduo tecnológico datado, tornando-se rastro de um tempo.

Trabalhos anteriores já se debruçaram sobre o tema dos games, o que corrobora a legitimidade da reflexão sobre esses artefatos a partir de uma perspectiva museológica. Em uma análise sobre o game Assassin's Creed, que apresenta representações do passado,

entre elas, o Renascimento italiano, Vianna-Telles (2016) buscou compreender “como o nível ficcional, o imaginário e o histórico se articulam na experiência do jogo, oferecendo, desse modo, uma abordagem diferenciada que tenta aproximar o lúdico e o científico” (Vianna-Telles, 2016, p. 30). A partir do conceito de memória coletiva elaborado por Halbwachs (1968) e tomando por objeto as interações mediadas por tecnologias digitais, esse estudo exemplifica como os games podem, a partir da temática histórica, reverberar um imaginário de época, ativando uma memória coletiva sobre um tempo específico. O caso revela o uso de um período histórico como tema de jogo, que deve ser elencado entre das expressões históricas que utilizam as expressões tecnológicas para a ativação de uma memória coletiva.

O caso apresentado no presente texto corresponde à aquisição, pelo MoMA - The Museum of Modern Art, em 2012, de quatorze jogos de videogame amplamente utilizados em um passado recente, compreendendo a década de 1980 e a primeira década dos anos 2000. Essa aquisição, enquanto etapa da cadeia operatória museológica, configura um processo de musealização da cultura dos jogos eletrônicos e, por consequência, evidencia o reconhecimento institucional da importância da cibercultura em nossa sociedade.

O caso em tela suscita algumas reflexões no campo da Museologia e do Design, permitindo um olhar analítico sustentado pelo referencial teórico dessas áreas. Nas linhas que se seguem, examina-se o caso da aquisição de games pelo MoMA, partindo do conceito de fato museal, na busca por compreender como ocorre a interação entre o objeto e o sujeito em um cenário museal. Incontestavelmente, há um pensamento museológico na ação da aquisição de games por parte do MoMA, o que sustenta um exame acerca de qual seria o tipo de pensamento museológico presente no escopo dessa aquisição, como forma de colocar em relevo as ideias que impulsionaram as práticas. As perspectivas de compreensão da museologia criam filtros teóricos e temáticos possíveis para os estudos sobre os museus e suas interfaces disciplinares e são pontuadas no texto como instrumento de fundamentação teórica sobre o tema. Por se tratar de um produto industrial do entretenimento, no caso do game Pac-Man, aplica-se uma análise da musealização que perpassa pelos conceitos fundamentais do design, a saber: seus aspectos formais, funcionais, simbólicos e metodológicos, como forma de identificar, a partir destes elementos, aquilo que pode ser patrimonializado sob a perspectiva da sua produção. Ou seja, tratam-se de aspectos advindos do design que revelam modos de fazer relacionados a um tempo específico e que, mesmo tendo sido superados, podem e devem ser lembrados por terem constituído processos de produção relevantes na história do design e da indústria tecnológica.

Arcabouço teórico da museologia

A principal teoria utilizada por pesquisadores da museologia brasileira é, indiscutivelmente, o fato museal. Elaborado por Waldisa Russio Guarnieri (1981), o fato museal consiste em uma atividade triangular na qual o homem interage com o objeto em um cenário. No entanto, a partir da nova museologia e da sociomuseologia, a matriz do fato museal ampliou-se e transformou-se em uma atividade na qual a sociedade interage com um patrimônio em um território. Para a aplicação do fato museal ao campo dos videogames musealizados, é importante relativizar o momento da experiência sujeito-objeto-cenário, considerando que o jogo é um software sintetizado em uma interface gráfica, que, por sua vez, reside em um hardware. Devido à natureza digital do artefato, é pertinente considerar que o jogo só funciona na interação homem-máquina, o que torna híbrido o objeto do fato museal, pois reúne o ambiente físico onde se encontra o hardware do jogo e o ambiente virtual da interface gráfica.

Outro aspecto relevante para uma análise de museus é o tipo de pensamento museológico aplicado às práticas museais. Maria Cristina Bruno (Ceam, 2008) defendeu a existência de diferentes perspectivas de compreensão da Museologia (Duarte Cândido, 2013, p. 48), explicando que, quando o enfoque recai sobre a sociedade, emergem os estudos sociais; quando o enfoque é no objeto, reverberam os estudos de cultura material; quando o enfoque incide majoritariamente sobre o cenário, tem-se uma Museologia como estudos dos museus. Com base nesses pensamentos, que orientam as ações práticas, o fato museal nos traz a ideia de que um de seus vértices (objeto, homem, cenário) pode assumir maior importância que os demais, conforme a especificidade do estudo e de acordo com a intenção do pesquisador. Logo, a musealização dos games no MoMA apresenta um artefato tecnológico que pode ser analisado a partir das variadas perspectivas de Maria Cristina Bruno (2008). As três ferramentas teóricas citadas acima (estudos sociais, estudos da cultura material, estudos de museus) devem considerar certo grau de negociação teórica e conceitual diante da presença da tecnologia digital em um artefato que alcançou o status de acervo de museu. Outrossim, uma possível quarta perspectiva de compreensão da Museologia pode emergir como chave analítica para os estudos relativos aos games e a artefatos tecnológicos digitais de natureza semelhante.

Além da cultura material envolvida no processo dos estudos de salvaguarda, aspectos ligados à cultura digital também devem ser levados em consideração: a jogabilidade; a performance do jogador; os objetivos do jogo; a missão que o jogador deve cumprir; a performance digital das interfaces contidas no jogo; as relações entre máquina e jogador, entre jogador e jogador e entre máquina e máquina. Nesse contexto, a pergunta-problema que se impõe aos museólogos deve ser refletida de maneira permanente: o que se deve salvaguardar de um game? Evidentemente, a dimensão comportamental perante o jogo também será um dos aspectos mais importantes a ser documentado. Tão logo o game seja

salvaguardado pelo museu, o registro da performance dos jogadores servirá de subsídio para apresentações futuras, por meio dos instrumentos museográficos e expográficos adequados e, desta forma, o museu estará cumprindo com a função de revisitação de dinâmicas pregressas como meio de compreender os modos de vida característicos do início da Era dos Games. Na salvaguarda do sistema operacional que corresponde ao jogo em si, a efemeridade dos artefatos tecnológicos pressionará por uma orientação que permita ações de reinterpretação e restauração a partir da preservação das lógicas envolvidas no jogo. Nesse caso, o que se salvaguarda não é o jogo tal qual originalmente foi produzido, mas preservam-se as dinâmicas e as mensagens nele contidas.

O processo de musealização dos games só é possível porque o museu, enquanto aparelho sociocultural, reivindicou esses artefatos como passíveis de ingresso na esfera dos objetos musealizáveis da cultura. A partir de sua presença no museu, diferentes pensamentos museológicos passam a conduzir sua musealização ao longo do tempo. Chagas (2009) extraiu da elaboração de Peter Van Mensch quatro principais pensamentos museológicos: positivista: estudo de finalidade e organização dos museus; funcionalista: estudo da implementação e integração das atividades dos museus com vistas à preservação e ao uso da herança cultural e natural; fenomenológica: estudo dos objetos museológicos (cultura material) e de musealidade - entendida como a informação contida nos objetos museológicos e seu processo de emissão; sociológico: voltado ao estudo de uma relação específica entre homem e a realidade. Aplicar esses pensamentos aos games do MoMA precipita o reajuste da ontologia do museu, que, mantendo sua natureza de posse e guarda, também abarca a condição de espaço promotor da experiência, compartilhamento e acesso. A aplicação da cadeia operatória museológica a um artefato tecnológico provoca alterações, negociações, continuidades e descontinuidades nos protocolos tradicionalmente adotados pelas instituições museais em relação a artefatos e coleções de natureza analógica.

A musealização dos games

The Museum of Modern Art (MoMA), localizado na cidade de Nova Iorque, Estados Unidos, foi fundado em 1929 e tornou-se referência internacional tanto no campo da arte moderna quanto no da arte tecnológica. A instituição mantém em seu acervo permanente quatorze jogos de videogame, considerados marcos culturais de seu tempo. Entre eles, estão Pac-Man (1980), Tetris (1984), Another World (1991), Myst (1993), SimCity 2000 (1994), Vib-Ribbon (1999), The Sims (2000), Katamari Damacy (2004), EVE Online (2003), Dwarf Fortress (2006), Portal (2007), flOw (2006), Passage (2008) e Canabalt (2009). Outros games integram atualmente a lista de aquisições do MoMA e, em seu website institucional, a ênfase recai não apenas sobre a qualidade artística dos videogames, mas também sobre sua potencialidade enquanto produtos de design, abordagem escolhida pela instituição para tratar memorialmente esses artefatos tecnológicos. Vejamos:

"Os jogos são selecionados como exemplos excepcionais de design de interação - um campo que o MoMA já explorou e coletou extensivamente e uma das expressões mais importantes e discutidas da criatividade de design contemporâneo. Nossos critérios, portanto, enfatizam não só a qualidade visual e experiência estética de cada jogo, mas também muitos outros aspectos - desde a elegância do código até o design do comportamento do jogador - que pertencem ao design de interação. Para desenvolver uma posição de curadoria ainda mais forte, durante o último ano e meio buscamos o conselho de estudiosos, conservadores digitais e especialistas legais, historiadores e críticos, que nos ajudaram a refinar as questões de aquisição, exibição e conservação de artefatos digitais, que são complexas pela natureza interativa dos jogos. Esta aquisição permite ao Museu estudar, preservar e exibir videogames como parte de sua coleção de Arquitetura e Design". (MoMA, online, tradução livre).

A defesa institucional utilizada para a aquisição dos jogos e a elevação destes artefatos digitais ao status de objetos de museu motivaram a escolha da ação do MoMA e deste caso como objeto de estudo, a fim de observar os modos de tratamento dispensados a esse tipo de coleção. No website do MoMA, é possível visualizar uma tela muito semelhante a figura a seguir; no entanto, não é possível fazer o download da imagem. Por esse motivo, foi extraída da internet uma imagem ilustrativa do lendário Pac-Man, como forma de visualizar o gráfico do game. Atualmente, usuários de internet podem jogar "Pac-Man" online. Trata-se de um jogo lançado em 1980 para a plataforma do videogame Atari, mas que se encontra disponível na internet atualmente, graças à migração do game entre diferentes plataformas.



Figura: Tela gráfica do game "Pac-Man" (1980)

Fonte: YouTube

Embora atualmente seja possível jogar Pac-Man na internet, a incorporação do game ao acervo de um museu revela, entre outras questões, uma qualidade cultural que este artefato tecnológico guarda consigo, pois revela, entre outras questões, à qualidade cultural que esse artefato tecnológico guarda consigo, pois expressa o espírito de uma época. O videogame Atari foi lançado em meio à explosão de jogos eletrônicos que se popularizaram em 1980, aproximadamente uma década antes da popularização da internet, que eclodiu em meados da década de 1990. Com o advento do videogame, inaugurou-se uma interface interativa de grande apelo e sedução, principalmente entre os jovens. Adultos nascidos entre 1970 e 1985, que hoje têm entre 40 e 55 anos, possivelmente tiveram os videogames como parte de suas atividades lúdicas na infância e na adolescência. Em sua maioria, foram esses jovens que, na década de 1980, formaram o grupo de usuários que jogou massivamente Pac-Man e jogos assemelhados. A delimitação temporal inicial do jogo está fixada em sua data de lançamento: 1980, nos Estados Unidos, e em 1983, no Brasil. Já sua temporalidade final pode ser associada ao esgotamento do uso do game, decorrente de sua superação por jogos mais modernos, com jogabilidade mais complexa e sofisticada, ou pela descontinuidade do aparelho de funcionamento do jogo.

Onça (2014) defendeu a tese de que a lógica aplicada nos jogos de videogame se transferiu para as relações contemporâneas, evidenciando, assim, que as últimas décadas podem ser consideradas como a Era dos Games. A internalização da dinâmica competitiva dos jogos encontra relação direta com as dinâmicas do sistema capitalismo atual, favorecendo um fluxo de retroalimentação. Essa constatação se faz evidente quando analisamos, formal, funcional e simbolicamente, o game.

Os aspectos formais de Pac-Man são traduzidos por uma interface gráfica de fundo escuro, com elementos estruturais em forma de labirinto, contendo “pontinhos” (comestíveis) que representam “pastilhas”, além de personagens que se movem pelo percurso. Todos os elementos visuais têm cores bastante vivas e são retratados de uma maneira bastante sintética e direta. A bidimensionalidade de Pac-Man apresenta na tela do jogo um “mapa” de alto-contraste e sem perspectiva e emprega uma linguagem e uma jogabilidade simples, que permitia aos primeiros jogadores de videogame da década de 1980 compreender e utilizar o jogo de forma intuitiva.

Os aspectos funcionais são realizados por meio da apresentação do jogo em uma interface gráfica exibida em televisores de tubo, com um ou mais controles, tecnicamente chamados de “joystick” que contém uma alavanca de movimentação responsável por realizar, de forma intuitiva, os comandos necessários para a movimentação do personagem na tela. No jogo, um personagem (homem, ou “man”), controlado pelo jogador por meio de um dispositivo de comando, percorre um labirinto repleto de pontos (pastilhas) que são “devorados” pelo personagem protagonista. Durante esse percurso, personagens antagônicos perseguem o protagonista com o objetivo de impedir que ele consuma todos

os pontos do labirinto. Ao conseguir devorá-los integralmente, o jogador avança para uma fase mais complexa e desafiadora.

Os aspectos simbólicos de Pac-Man relacionam-se ao imaginário presente na sociedade da década de 1980. A diversão sempre foi o carro-chefe dos jogos eletrônicos; contudo, outras sensibilidades são mobilizadas, estimulando ações no jogo que representam possibilidades em um cenário irreal, com alto grau de transferência do mundo real para o mundo imaginário. “Pac-Man” significa: “homem comedor de pastilhas”.

Segundo Duggan (2016), os jogos pervasivos desafiam a definição clássica de jogo, como sendo algo “fora” da vida comum, com seus próprios limites. Duggan (2016) cita Katie Salen e Eric Zimmerman como aqueles que desenvolveram o conceito de “círculo mágico”, que concebe os games como um limite entre o mundo real e o mundo do jogo. No entanto, os jogos pervasivos parecem formar uma categoria distinta de jogos, ou tipos de jogo, que ultrapassam os limites espaciais e temporais do “círculo mágico”. Os jogos pervasivos são de particular interesse pela forma como fazem uso do ambiente natural e construídos como um espaço de jogo, em uma sobreposição distinta ao mundo real [tradução nossa].

“O conceito de tecnologia pervasiva foi cunhado por Mark Weiser, pesquisador do PARC (Palo Alto Research Center), que em, 1991, apresentou um novo paradigma no cenário da computação, em uma concepção de que os computadores deveriam fazer parte da vida cotidiana de forma “invisível”, de forma que os indivíduos/usuários não percebessem sua existência. O princípio seria em torno da ideia de que os computadores estariam em toda parte, realizando suas tarefas, de forma integrada às ações do ser humano” (Oliveira, 2014, s/p).

No campo dos estudos sobre games, alguns conceitos estabelecem distinções acerca da pervasividade, entendida como infiltração ou penetração. Contudo, o aspecto mais relevante desse conceito, para a presente abordagem, reside na capacidade do jogo de se fundir ao espaço físico, tornando difusa a fronteira entre realidade e ficção e produzindo um estado estético. Dos primeiros jogos digitais aos jogos pervasivos, uma série de questões relacionadas à interatividade assume centralidade analítica. Entre elas, destaca-se o ambiente virtual criado pelos jogos, elemento fundamental para a compreensão das experiências imersivas e das relações estabelecidas entre jogador, espaço e narrativa.

Steven Johnson (2001) refere-se aos videogames como “o único domínio que ampliou com sucesso a metáfora original do desktop, dando-lhe três dimensões”. Esta tridimensionalidade constrói o espaço digital como campo de jogo, no qual, provavelmente, se encontra “o design de interface que mais se aproxima de arquitetura, à medida que os jogadores correm por suas câmaras de sangue, metralhadora na mão, fazendo tudo voar pelos ares em seu caminho” (Johnson, 2001, p. 57). A descrição de Johnson é tão real quanto a simulação gerada nos jogadores. O digital, que se apresenta como uma “brincadeira”, faz com que o cérebro crie percepções de aderência coletiva, que levam ao estabelecimento de uma convergência capaz de se tornar um item de museu em razão de

sua qualidade cultural. A defesa de que os games são artefatos dignos de circulação em museus inserem-se, assim, em um contexto mais amplo de reconhecimento de artefatos digitais como elementos passíveis de musealização.

Assim, a caracterização de um game enquanto acervo museal contempla sua generalidade, na qual estão contidos diversos elementos: a relação do jogador com outros jogadores; a relação do jogador ou dos jogadores com outros elementos objetuais em um ambiente (espaço); a jogabilidade específica de um game, entendida como um tipo de performance realizada pelo jogador ao longo do jogo; um tipo de performance do próprio jogo por meio de seus ambientes gráficos; a relação que os jogadores estabelecem com os dispositivos (periféricos) de jogo; e a quantidade de pessoas que jogaram determinado jogo, tornando-o uma representação coletiva capaz de gerar identidade em uma tribo ou até mesmo em uma geração de jogadores, entre outros elementos que podem emergir durante a eleição de um game à condição de representante memorial de uma prática cultural. Essas características elevam os games à condição de acervo museológico por meio de sua representabilidade; contudo, existem inúmeras outras possibilidades de análise em relação a esses artefatos. Da aquisição de games feita pelo MoMA, além dos temas tratados neste texto, outras perguntas podem orientar pesquisas futuras que deem prosseguimento à reflexão sobre essa ação museal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da entrada dos games na coleção do MoMA evidencia um movimento mais amplo de reconhecimento institucional da cultura digital como parte integrante do patrimônio cultural contemporâneo. A cibercultura, ao ampliar as formas de interação e produção simbólica, inaugura novas possibilidades de compreender objetos tecnológicos não apenas como produtos de entretenimento, mas como manifestações significativas de um tempo histórico, capazes de expressar sensibilidades, comportamentos e modos de vida. Nesse sentido, à musealização dos jogos eletrônicos revela a maturação de um campo que articula arqueologia das mídias, museologia e design, destacando o valor histórico e estético desses artefatos.

A musealização dos games desafia os modelos tradicionais de preservação ao exigir que os museus considerem, simultaneamente, a materialidade tecnológica, a lógica operacional dos jogos, suas interfaces e a performance dos jogadores. O fato museal, diante dos games, desloca-se para uma zona híbrida, na qual objeto, homem e cenário se reconfiguram, incorporando aspectos de interatividade, comportamento e experiência digital. Esse processo demanda novas metodologias de documentação, conservação e interpretação, voltadas não apenas ao objeto físico, mas também às dinâmicas de uso, aos códigos e às práticas culturais que constituem a existência desses artefatos.

Por fim, a experiência do MoMA contribui para consolidar a compreensão de que o patrimônio cultural da contemporaneidade abrange, necessariamente, elementos da cultura tecnológica. Os games, ao oferecerem ambientes simulados, performances lúdicas e formas de sociabilidade inéditas, tornam-se testemunhos relevantes de uma era marcada pela digitalização e pela interatividade. Sua incorporação aos museus reafirma a necessidade de ampliar o escopo da museologia, incorporando novos pensamentos museológicos capazes de interpretar, preservar e comunicar a complexidade dos artefatos digitais que, cada vez mais, configuram a memória social do presente.

REFERÊNCIAS

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Museus, identidades e patrimônio cultural. Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia . Suplemento 7, p.145-151, 2008.

CHAGAS, Mário de Souza. Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mário de Andrade. Chapecó: Argos, 2006.

_____. A imaginação museal: Museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. Rio de Janeiro: MinC/IBRAM, 2009.

DUARTE CÂNDIDO, Manuelina Maria. Gestão de museus, um desafio contemporâneo: diagnóstico museológico e planejamento. um desafio contemporâneo. Porto Alegre: Medianiz, 2013.

DUGGAN, Eddie. Squaring the (Magic) Circle: A Brief Definition and History of Pervasive Games. In: NIJHOLT, Anton (org.). Playable Cities. Gaming Media and Social Effects. Springer, Singapore, 2017. Disponível em: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/9789811019623_6>. Acesso em: 29 jul. 2025.

GUARNIERI, Waldisa Russio. "Topic for Analysis: interdisciplinarity in Museology". In MuWop: Museological Working Papers: DoTraM: Documents de Travail en Muséologi. Interdisciplinarity in Museology, Stockholm, ICOM, International Committee for Museology/ICOFOM, Museum of National Antiquities, v. 2, p. 56-57, 1981.

HALBWACHS, Maurice. A memória coletiva. São Paulo: Vértice, 1968.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LISBOA, Pablo Fabião. Museu 4.0: um olhar museológico sobre as práticas museais tecnológicas contemporâneas. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2019.

MoMA. The Museum of Modern Art. Disponível em: <www.moma.org>. Acesso em: 29 nov. 2025

OLIVEIRA, Thatiane Moreira de. Performance e presença em espaços heterotópicos: atravessando o círculo mágico em jogos perversivos. VIII Simpósio Nacional da ABCiber: Comunicação e Cultura na Era de Tecnologias Midiáticas Onipresentes e Oniscientes ESPM/SP. 3 a 5 de dezembro de 2014. Disponível em: <https://www.abciber.org.br/simpósio2014/?trabalhos_aprovados>. Acesso em: 30 jul. 2025.

ONÇA, Fabiano Alves. A era dos games na sociedade da escolha. [tese de doutorado]. Orientador Prof. Dr. Mauro Wilton de Sousa. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo ECA/USP. 2014.

VIANNA-TELLES, Helyom. Halbwachs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva. Revista Mídia e Cotidiano . Nº. 10, Dez. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9794/6924>>. Acesso em: 25 set. 2025.

WIRED. "Dead Media Beat: The New York Museum of Modern Art videogame collection". Matéria online. Publicada em: 30 nov. 2012. Disponível em: <https://www.wired.com/2012/11/dead-media-beat-the-new-york-museum-of-modern-art-videogame-collection/?utm_source=chatgpt.com>. Acesso em: 02 dez. 2025.