

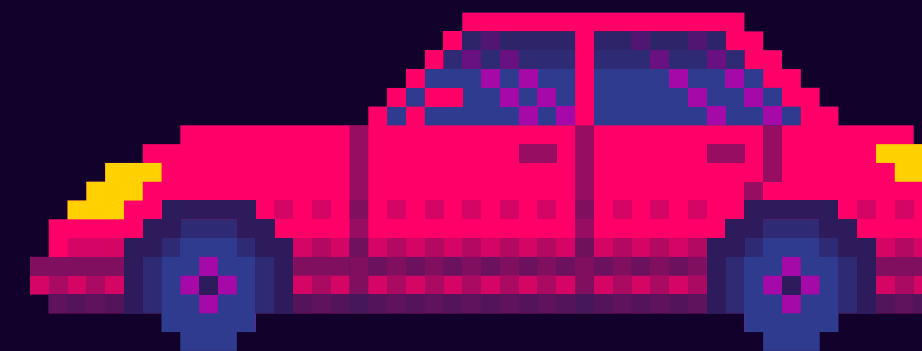


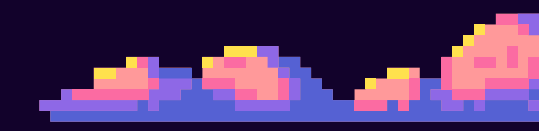
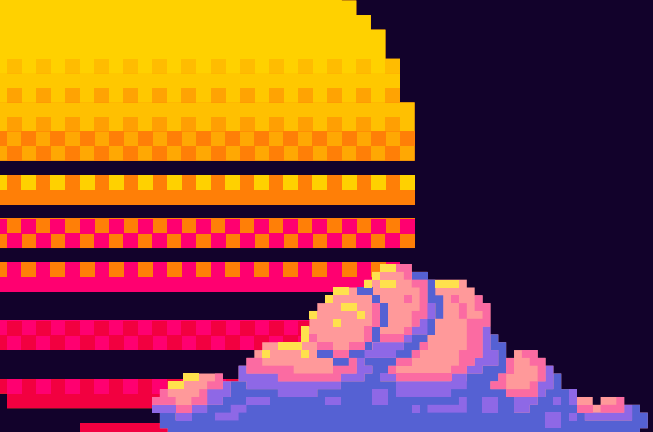
PRESENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

O QUE É PRESERVAÇÃO DIGITAL

A preservação digital é definida como um conjunto de ações e procedimentos técnicos aplicados para garantir a integridade, autenticidade e acesso de objetos digitais ao longo do tempo, independentemente das mudanças tecnológicas. Seu objetivo é assegurar que a informação digital permaneça legível, interpretável e utilizável no futuro, mesmo diante da obsolescência de hardwares, softwares e formatos de arquivo (Rocha, 2020; Innarelli, 2008).

A preservação digital envolve estratégias como emulação, migração, encapsulamento e refrescamento, além da elaboração de políticas e metadados para documentar o contexto tecnológico dos arquivos.





ESTRATÉGIAS

1

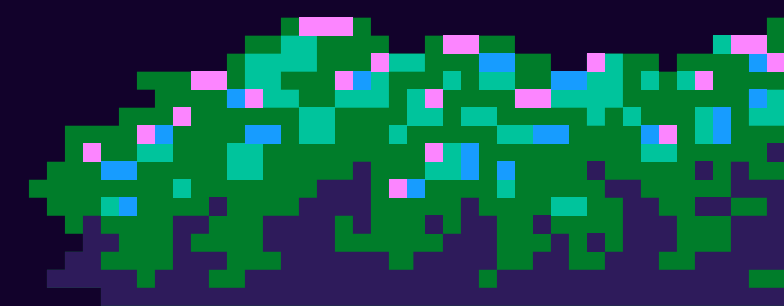
Emulação

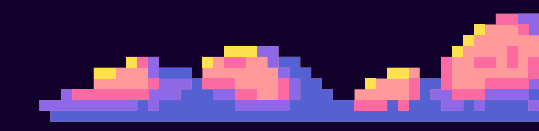
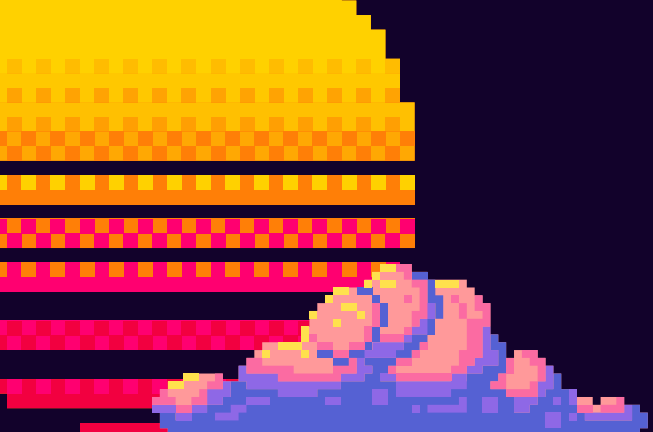
- O que é? Usar programas (emuladores) para simular consoles ou computadores antigos em máquinas modernas.
- Exemplos:
 - MAME (para jogos de fliperama).
 - DOSBox (para jogos de computador antigos).
- Vantagem: Mantém a experiência original do jogo.
- Desafio: Requer atualizações constantes para funcionar em novas tecnologias.

2

Migração de Dados

- O que é? Transferir jogos para formatos ou suportes mais atuais.
- Exemplo: Converter jogos de cartucho para arquivos digitais.
- Cuidado: Alguns recursos interativos podem ser perdidos.





ESTRATÉGIAS

3

Encapsulamento

- O que é? Armazenar o jogo junto com todos os elementos necessários para sua execução futura (metadados, softwares, manuais técnicos).
- Vantagem: Facilita a recuperação mesmo após décadas.
- Desafio: Depende de descrições detalhadas para ser eficaz.

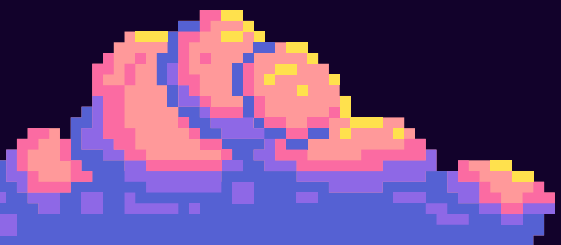
4

Refrescamento

- O que é? Copiar dados para novos suportes físicos antes que os originais se degradem.
- Vantagem: Evita perda por corrosão ou falha de mídias antigas.
- Desafio: Deve ser combinado com outras estratégias (como migração).

Adaptado pelos autores com base em (BAGGIO; FLORES, 2013); (MÁRDERO ARELLANO, 2004); (ROCHA, 2020); (SANTOS; FLORES, 2014); (SANTOS; FLORES, 2015a); (SANTOS; FLORES, 2015b).

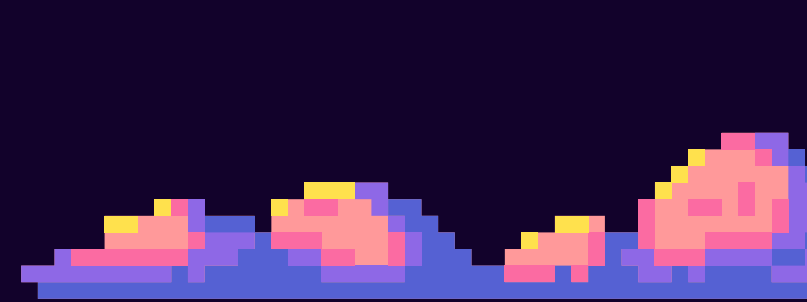
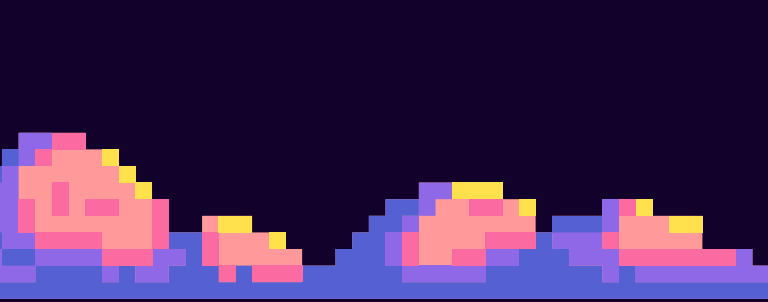
DECLARAÇÃO DE FORMATOS RECOMENDADOS - SOFTWARE E VIDEO GAMES



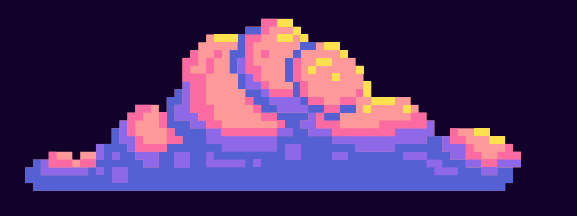
A Library of Congress (2024-2025) em seu documento denominado Recommended Formats Statement, traduzido como Declaração de Formatos Recomendados, define quais tipos de formatos (físicos e digitais) são mais adequados para preservar conteúdos criativos, como vídeos, músicas, livros, softwares e jogos a longo prazo. Ele organiza as características técnicas desses formatos de forma hierárquica, garantindo que as escolhas atendam às necessidades de todos os envolvidos e ajudem a manter o conteúdo acessível no futuro.

Na questão dos jogos, algumas de suas recomendações essenciais são incluir dados sobre o compilador, além de metadados básicos como: título, criador, data de criação, local de publicação, produtora/distribuidora, informações de contato, dados de produção (créditos, direitos, etc.) e se for possível, idioma da obra, identificadores, descritores de assunto, resumos e esquemas (LIBRARY OF CONGRESS, 2024-2025)



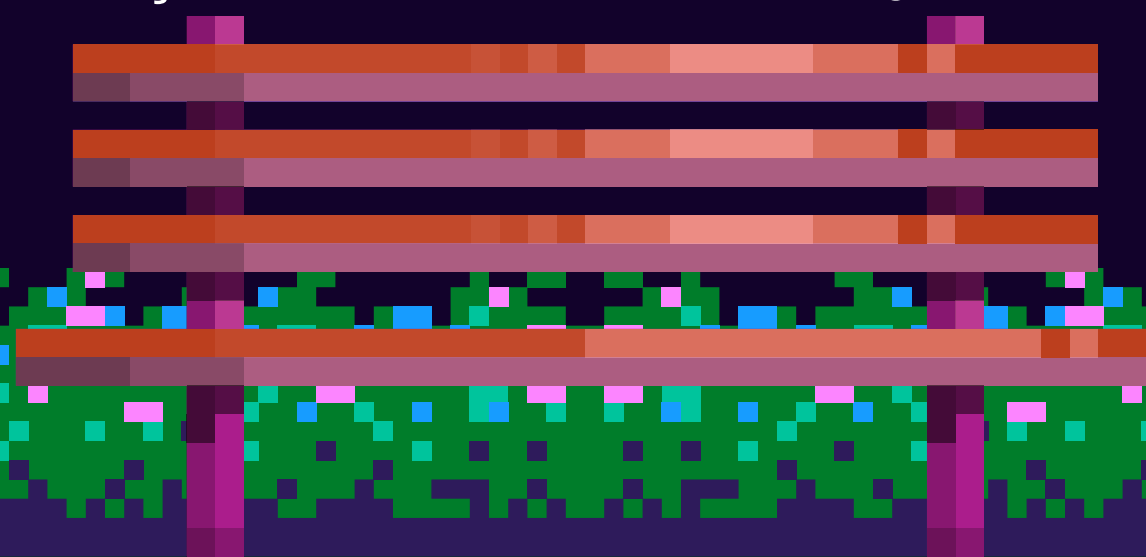


PRESERVAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS



Os jogos são considerados documentos arquivísticos digitais, pois carregam elementos culturais, artísticos e históricos que refletem o contexto tecnológico e social de sua criação (Ribeiro, 2018).

A preservação de jogos eletrônicos envolve estratégias para manter acessíveis títulos clássicos e modernos, considerando sua natureza interativa e dependência de hardware/software específicos. Especialmente aqueles em risco de desaparecimento devido à degradação de mídias físicas (como cartuchos e CDs) ou à obsolescência de plataformas digitais (Mendonça, 2019; Nunes; Santos Junior, 2017)



DESAFIOS

1

Obsolescência tecnológica: Rápida substituição de hardwares e softwares.

2

Direitos autorais: Restrições legais sobre a distribuição de ROMs e códigos-fonte.

3

Fragilidade das mídias: Degradação física de suportes como cartuchos e discos.

4

Falta de interesse das empresas: Muitas desenvolvedoras não priorizam a preservação de seus acervos históricos.

Adaptado pelos autores com base em (Mendonça, 2019); (Silva, 2019); (Nunes; Santos Junior, 2017)



REPOSITÓRIOS DIGITAIS

Um repositório digital é um ambiente tecnológico estruturado para armazenar, preservar e dar acesso a materiais digitais, como documentos, vídeos ou softwares. Ele combina hardware, software, serviços, arquivos digitais e metadados. Seu principal objetivo é garantir que esses conteúdos permaneçam acessíveis e protegidos pelo tempo que for necessário, mesmo diante das mudanças tecnológicas (Rocha, 2015).

Requisitos para um repositório confiável baseado no modelo OAIS (RLG; OCLC, 2002):

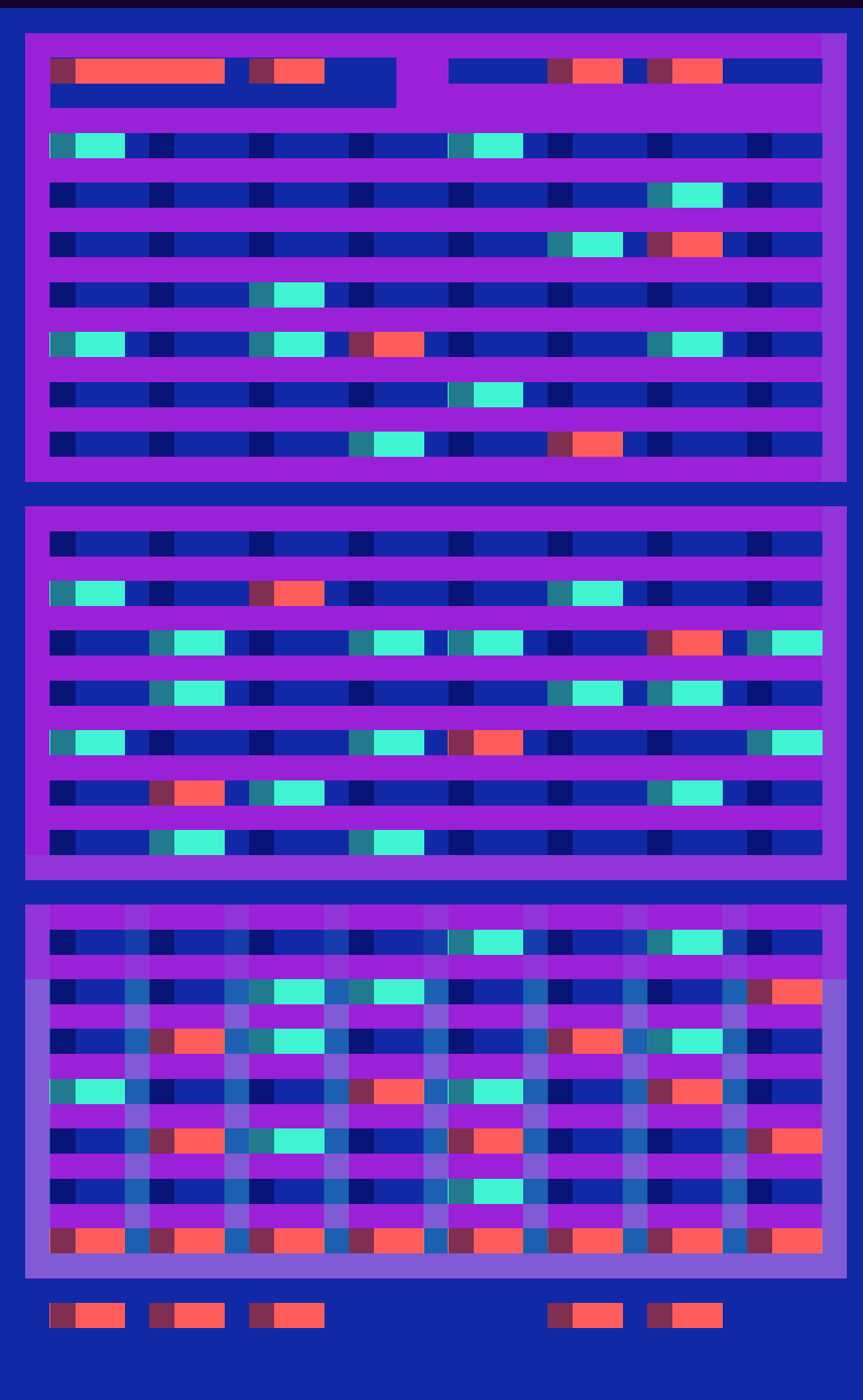
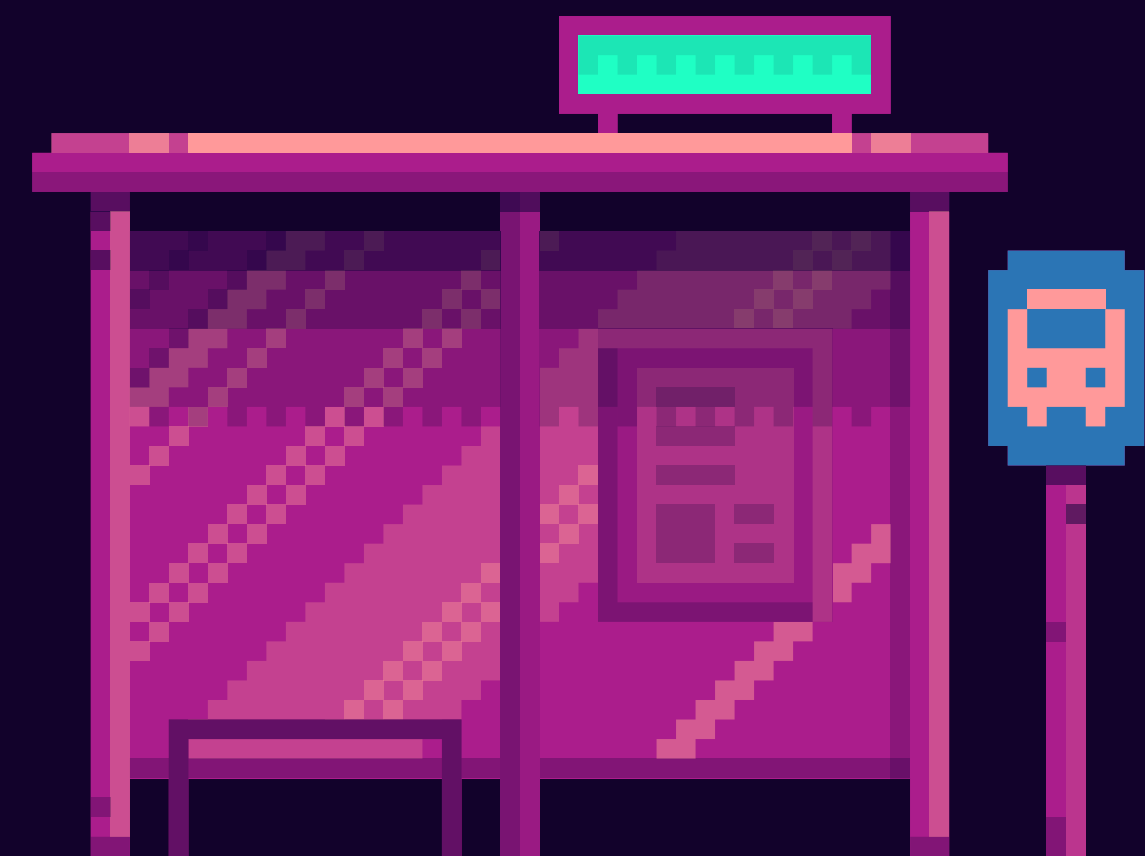
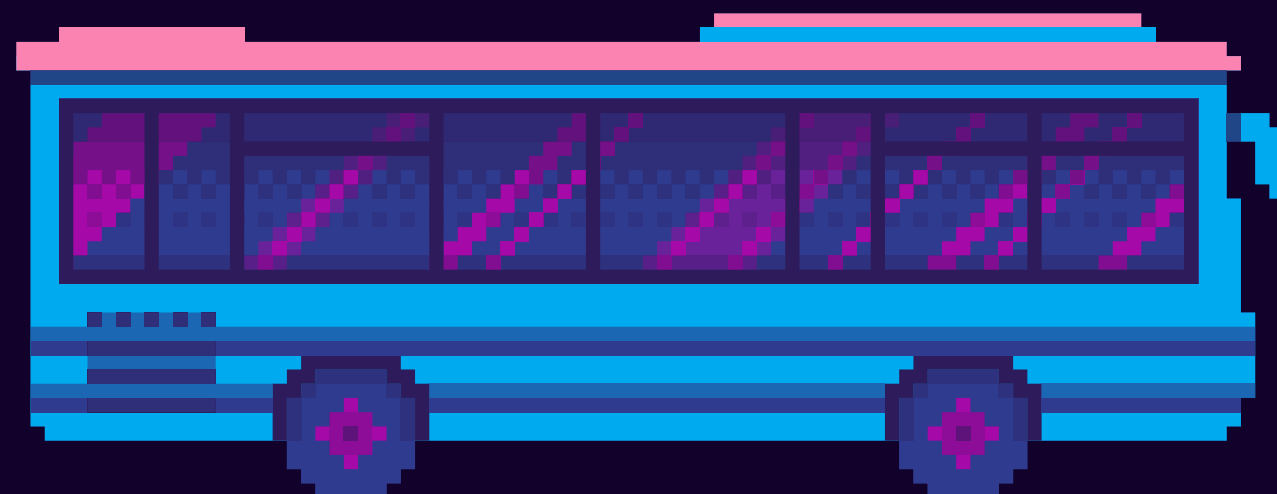
- Organizacionais: Viabilidade financeira, políticas claras.
- Técnicos: Metadados, formatos abertos, interoperabilidade.
- Funcionais: Ingestão, armazenamento, acesso e preservação contínua.



CONCLUSÃO

A preservação digital de jogos é mais do que guardar arquivos — é proteger memórias, histórias e culturas que atravessam gerações.

Com políticas adequadas, tecnologia e colaboração entre especialistas e interessados, é possível manter vivo o legado dos videogames para o futuro.



REFERÊNCIAS

1

BAGGIO, Claudia Carmen; FLORES, Daniel. Documentos digitais: preservação e estratégias. **Biblos** – Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, v. 27, n. 1, p. 11-24, jan./jun. 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23959>. Acesso em: 18 maio 2025.

2

INNARELLI, Humberto Celeste. Preservação digital e seus dez mandamentos. In: SANTOS, Vanderlei Batista (org.). **Arquivística: temas contemporâneos, classificação, preservação digital, gestão do conhecimento**. 2. ed. Distrito Federal: SENAC, 2008. 224 p.

3

LIBRARY OF CONGRESS (Estados Unidos). **Recommended formats statement: 2024-2025**. 2024. Disponível em: <https://www.loc.gov/preservation/resources/rfs/RFS%202024-2025.pdf>. Acesso em: 16 maio 2025.

4

MÁRDERO ARELLANO, Miguel Ángel. Preservação de documentos digitais, **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 2, p. 15-27, maio/ago. 2004. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1043>. Acesso em: 18 maio 2025.

5

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. Orientador: Prof. Dr. Ricardo Medeiros Pimenta. Rio de Janeiro, 2019. 175 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <http://ridi.ibict.br/handle/123456789/1038>. Acesso em: 17 maio 2025.

REFERÊNCIAS

6

NUNES, Vanderson Monteiro; SANTOS JUNIOR, Roberto Lopes dos. Análise e identificação do potencial informacional e documental dos videogames sob o viés da Arquivologia. **Biblionline**, João Pessoa, v. 13, n. 1, p. 15-28, jan./mar. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/33750>. Acesso em: 17 maio 2025.

7

RESEARCH LIBRARY GROUP - RLG; ONLINE COMPUTER LIBRARY CENTER - OCLC. **Trusted Digital Repositories**: Attributes and Responsibilities. Mountain View, CA, 2002. 62 p. Disponível em: <https://www.oclc.org/content/dam/research/activities/trustedrep/repositories.pdf>. Acesso em: 19 maio 2025.

8

RIBEIRO, Patrick Dourado. Preservação digital de videogames: uma revisão sistemática da literatura. In: Congresso Internacional em Humanidades Digitais, 1., 2018, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2018. p. 192-201. Disponível em: https://www.academia.edu/37830846/Preserva%C3%A7%C3%A3o_Digital_de_Videogames_uma_revis%C3%A3o_sistem%C3%A1tica_da_literatura. Acesso em: 16 maio 2025.

9

ROCHA, Claudia Lacombe. Gestão e preservação de documentos digitais. In: MARIZ, Anna Carla Almeida; RANGEL, Thayron Rodrigues (org.). **Arquivologia**: temas centrais em uma abordagem introdutória. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2020. 228 p.

REFERÊNCIAS

10

ROCHA, Claudia Lacombe. Repositórios para a preservação de documentos arquivísticos digitais. **Acervo**, [S. l.], v. 28, n. 2, p. 180-191, 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/40764>. Acesso em: 19 maio 2025.

11

SANTOS, Henrique Machado dos, FLORES, Daniel. As estratégias de emulação como fundamento para a preservação de objetos digitais interativos: a garantia de acesso fidedigno em longo prazo. **Informação Arquivística**, v. 3, n. 1. p. 95-116, Rio de Janeiro, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/41352>. Acesso em: 18 maio 2025.

12

SANTOS, Henrique Machado dos; FLORES, Daniel. Preservação de documentos arquivísticos digitais: reflexões sobre as estratégias de emulação. **Encontros Bibli: Florianópolis**, v. 20, n. 43, p. 3-19, mai./ago. 2015a. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2015v20n43p3>. Acesso em: 18 maio 2025.

13

SANTOS, Henrique Machado dos; FLORES, Daniel. Preservação de documentos arquivísticos digitais autênticos: reflexões e perspectivas. **Acervo – Revista do Arquivo Nacional**, v. 28, n. 1, p. 241-253, jan./jun. 2015b. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/41235>. Acesso em: 18 maio 2025.

14

SILVA, Carolina Brasil Romão e. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, Goiânia, v. 5, n. 1, p. 1-20, jan/jun. 2019. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadipic/article/view/5394>. Acesso em: 17 maio 2025.

ELABORADA POR:

 Beatriz Maisha de Souza Matos

 beatriz.maisha@yahoo.com.br

 Rafael Santana Bronse de Oliveira

 rafaelbronzeoliveira@gmail.com

