

# O Imaginário Amazônico nos Games: uma análise das representações da cultura da Amazônia em Ayri e Aritana

Marcus Augusto da Silva Cordeiro<sup>1\*</sup>

Beatriz Silva Goes<sup>1</sup>

Faculdade Devry Martha Falcão, Departamento de Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Brasil<sup>1</sup>



Figura 1: Lado a lado, os menus de seleção de jogo da versão de demonstração de “Ayri, uma lenda amazônica” e a versão final de “Aritana e a Pena da Harpia”, respectivamente. Fonte: Outlive Interactive, Duaik, 2017.

## RESUMO

O presente artigo oferece uma análise acerca das influências do imaginário e estéticas mitológicas da cultura indígena e amazônica em jogos de videogames contemporâneos do mercado brasileiro, especificamente “Ayri, uma Lenda Amazônica”, desenvolvido pela empresa amazonense Outline Interactive e “Aritana e a Pena da Harpia”, desenvolvida pela empresa paulistana Duaik Entretenimento. Esta análise é realizada a partir do conceito de imaginário discutido por Edgar Morin [1] e Michel Maffesoli [3] e do conceito de cultura amazônica de João de Jesus Paes Loureiro [2]. A metodologia utilizada, de caráter quali-quantitativo, envolve uma leitura crítica de dois jogos recentes, com coletas de dados de experiências de usuários dos jogos realizadas em lojas que possibilitam a análise online do produto, aplicados ao *framework* de Flavia Gasi [1] em sua análise do imaginário poético da série de games baseada em mitologia grega God Of War [10], onde são determinados três tipos de presença do imaginário em obras com referências mitológicas: o uso de imagens intrínsecas, o sincretismo mitológico e as auras mitológicas. O artigo considera que os símbolos e lendas amazônicas representadas em jogos eletrônicos são mais eficientemente recebidos pelos jogadores quando aliados a um sincretismo mitológico que aproxima a esfera das lendas indígenas amazônicas com o mundo digital no qual está inserido o público de videogames contemporâneo.

**Palavras-chave:** imaginário, mitologia, cultura amazônica, videogames.

## 1 INTRODUÇÃO

O imaginário, principalmente os imaginários mitológicos-poéticos, sempre foram campos férteis para criação de estéticas narrativas em videogames. Sendo produtos da cultura responsável por criar o computador pessoal na década de 1970, os videogames pertenciam ao campo de interesses de pessoas que eram acostumadas a ler contos de fantasia e jogar jogos de simulação de batalhas da história em mesas de jogos de tabuleiro. A cultura nascida nos games de computador desde então, tem sido influenciada pela fantasia medieval, com suas raízes inconfundíveis no imaginário mitológico do mundo ocidental.

\*e-mail: marcusascordeiro@gmail.com

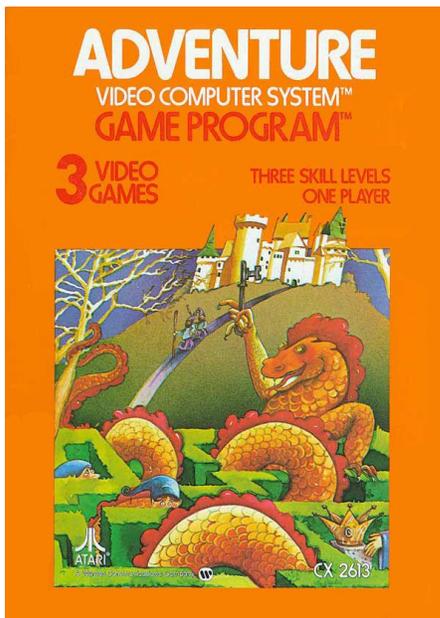


Figura 2: A arte de capa de Adventure, para o Atari 2600, trazia representações mitológicas da cultura ocidental, como Magos e Dragões. Fonte: Atari, 1979.

Os primeiros jogos do gênero de *RPGs*<sup>2</sup> para computador, como *Dungeon* (1974) e *DnD* (1975) foram criados em meados da década de 1970 por estudantes em mainframes de computadores universitários e tinham influências claras nos jogos de tabuleiros baseadas em livros de fantasia dos anos 1970. As influências das representações mitológicas presentes nesses jogos podem ser rastreadas até os contos de Hans Christian Andersen, o escritor dinamarquês, modernizadas nos dias atuais pelos livros de literatura fantástica de figuras como J. R. R. Tolkien, o criador do livro “O Senhor dos Anéis”, que apresentavam criaturas mitológicas características da cultura ocidental como *Orcs*, *Trolls* e *Goblins*.

Os videogames, por sua vez, principalmente aqueles criados nos Estados Unidos e Europa, também foram influenciados por narrativas mitológicas do folclore europeu em seus mundos digitais. Porém, com a acessibilidade e disseminação das ferramentas de criação de jogos digitais, testemunhamos uma explosão do campo do desenvolvimento de videogames presentes em várias regiões do mundo, onde diversas culturas e imaginários diferentes daqueles presentes na cultura ocidental povoam o mundo estético de seus criadores. Como veremos neste artigo, essas diversas visões de mundo e seus repertórios imaginário-mitológicos já geram frutos em diversas partes do mundo. Podemos citar como exemplo a série de *RPGs* *Witcher* [11], que atingiu sucesso global e apresentou para os jogadores dos games vários elementos pouco vistos da cultura folclórica do Leste Europeu no campo digital. Este mesmo fenômeno ocorre no Brasil, onde os imaginários mitológicos, principalmente as lendas e mitos dos povos da Amazônia se mostram como um novo campo de matéria prima para a imaginação dos desenvolvedores de videogames brasileiros.

<sup>2</sup>Role-playing games (em português, jogo de interpretação de papéis) ou RPG: Uma espécie de jogo, digital (quando jogado em computadores) ou analógico (quando jogado em mesas de jogo) onde o jogador interpreta um papel específico, que pode ser um personagem fictício pré-existente ou criado para o jogo, e toma decisões de acordo com o que o personagem faria. Normalmente envolve uma narrativa aberta onde as decisões do jogador influenciam a história do jogo, sistemas de regras pré-definidas e algum tipo de sistema de evolução do personagem baseado em níveis de experiência, que se modifica de acordo com o desenrolar da história.

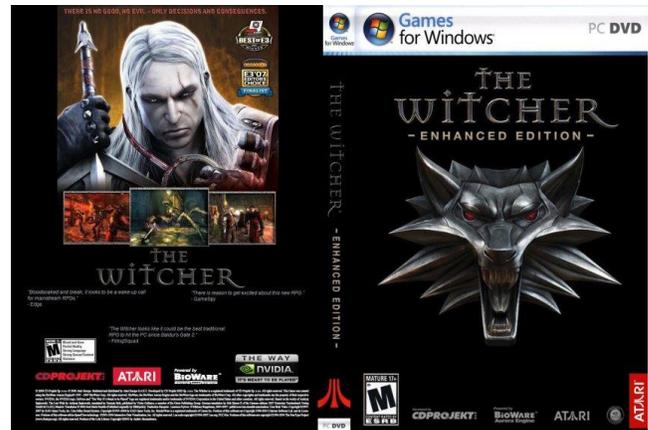


Figura 3: A capa de The Witcher, lançado em 2005 para Windows PC. O jogo conta com fortes elementos do folclore polonês. Fonte: CD Projekt, 2005.

No mundo amazônico, a mitologia permeia tudo, desde o surgimento das lendas e mitos, até a criação de produtos tecnológicos e digitais. O encontro do mundo de alta tecnologia dos jogos digitais, com o extenso imaginário amazônico foi responsável por produtos culturais os quais temos interesse em analisar neste artigo. Mas para podermos empreender esta análise, primeiro precisamos entender do que é composto o que chamamos de imaginário mitológico, ou simplesmente imaginário.

## 2 TEORIA

Estudiosos modernos do imaginário tendem a analisar o conceito como o conjunto de concepções e simbologias hereditárias de um determinado grupo social. Certamente a palavra, que tem origem na raiz grega *imago*, que compõe o radical da nossa palavra imagem, especialmente àquela atrelada ao sentido da visão, tende a remeter a um conjunto de visualizações simbólicas e espirituais de um povo específico. Para o filósofo francês Edgar Morin:

O imaginário é o além multiforme e multidimensional de nossas vidas, e no qual se banham igualmente nossas vidas. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem, ou antes, não haveria realidade humana. [4]

No mundo digital, as imagens são representadas pelo código binário que podem ser compreendidas pelos circuitos eletrônicos formados por bits de sequências de 0 e 1, em uma linguagem intermediária entre os humanos que programam e as máquinas que, por meio de sua capacidade de processamento digital e aparelhos de *output* visuais, exhibe imagens que são impossíveis de serem recriadas em outros meios, tudo isto aliado ao fator interativo dos jogos. Devido a estas barreiras linguísticas e culturais, o imaginário presente nos jogos pode ser entendido como uma extensão do imaginário cultural presente no nosso mundo. Mas uma extensão processada por várias linguagens de procedência mecânica e tecnológica.

No entanto, o imaginário não somente é uma parte do mundo real, sem a qual não existiríamos, mas também o afeta, gerando inferências. Para Michel Maffesoli [3], a primeira natureza do imaginário é a social. “O imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma ideia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não racional”. Deste

modo, de que forma o imaginário amazônico afeta o imaginário presente nos produtos culturais produzidos na Amazônia? Buscamos, portanto, um estudioso do imaginário amazônico, para alcançarmos esta clareza.

## 2.1 O Imaginário Amazônico

João de Jesus Paes Loureiro é um estudante da Amazônia e do Imaginário. Mas também é um produto influenciado por estes dois conceitos. Em sua obra, “Cultura Amazônica: Uma poética do imaginário”, o autor traça um paralelo entre a conceituação de poesia, poética e cultura e a cultura amazônica ribeirinha, dois mundos que compartilham da mesma linguagem, em maneiras diferenciadas. Paes Loureiro conversa sobre a aproximação da cultura ribeirinha amazônica com os mitos da cultura indígena:

A cultura amazônica, em que predomina a motivação e origem rural-ribeirinha, é a aquela na qual melhor se expressam, mais vivas de mantêm as manifestações decorrentes de um imaginário unificador refletidos nos mitos, na expressão artística propriamente dita e na visualidade que caracteriza suas produções de caráter utilitário – casas, barcos, etc.” [2]

Assim como os mitos influenciam a sociedade ribeirinha que surgiu em decorrência desta unificação de culturas, de forma análoga, a unificação da cultura urbana do século 21 com a cultura ribeirinha do interior nos proporciona produtos que refletem essas influências, tanto na conceituação de suas narrativas, como na escolha de seus elementos estéticos. Assim vemos nas criações digitais dos games, e principalmente nos games que possuem influências mitológicas de raiz brasileira.

## 2.2 Uma Metodologia Mitológica

Um dos games mais populares da geração à qual faz parte o console<sup>3</sup> Playstation 2, o console não-portátil mais vendido da história dos videogames, é *God of War* [10], mais conhecido pelos jogadores brasileiros pelo seu nome aporuguesado Deus da Guerra. O game nos conta a história de Kratos, um guerreiro espartano que foi amaldiçoado pelos deuses helênicos a ver a morte de sua família pelas suas próprias mãos, e, portanto, se revolta contra as divindades, na figura de seu algoz, o titular deus da guerra, Ares (ou Marte, no panteão Romano). *God of War* [10], apesar de não ser diretamente baseado em um mito grego específico, sofre influências diretas de toda a mitologia da antiguidade, tanto em sua narrativa (que se aproxima do cinema nas animações não interativas entre as fases) quanto nos seus momentos de interatividade nos quais o jogador controla o protagonista através das fases de jogo.

<sup>3</sup> Plataforma onde os jogos são rodados, normalmente em formato de uma caixa preta que se liga a TV e é manipulada pelo jogador através de interfaces de controle, como o joystick. O termo videogame se aplica a esses produtos assim como se aplica também aos jogos em si, que neste trabalho diferenciaremos pela nomenclatura “games”.



Figura 4: *God of War*, lançado pela Sony em 2005 para o Playstation 2 permitia ao jogador andar por ambientes baseados diretamente da cultura greco-romana, como o Olimpo. Fonte: SCEA, 2005.

A pesquisadora e jornalista de games Flávia Gasi voltou-se ao estudo das influências do imaginário na obra *God of War* [10]. Ela escreve que a ideia de reunir deuses e elementos da mitologia grega em um jogo para computadores era um processo inevitável, dado o apoio dos games em elementos da mitologia de criação do mundo ocidental. Segundo o criador do jogo, David Jaffe:

Já existiam tantas ideias que vieram prontas dos mitos gregos, em termos de mecânica de jogo, como a cabeça da Medusa, os raios de Zeus, a batalha contra os ciclopes. Quando você pensa assim, é quase como se você tivesse que fazer esse jogo. E então, eu misturei isso como o meu amor pelo material da mitologia [5]

No entanto, no momento de aplicação destes conceitos mitológicos ao jogo em si, vemos uma diferenciação na tipologia do uso de elementos mitológicos nos games. Uma espécie de “metodologia mitológica em narrativas digitais”. Gasi define essa metodologia de implementação das mitologias em games em três categorias; I, o uso de imagens intrínsecas, quando nos utilizamos diretamente das imagens mitológicas no jogo, II, uma espécie de sincretismo mitológico, onde as imagens utilizadas são ressignificadas para uma absorção maior dos jogadores e III, auras imaginárias, que seriam uma leve influência dos mitos na parte estética dos jogos [1]

## 3 DISCUSSÃO

Os dois jogos que analisaremos a seguir, “Ayri, uma lenda amazônica” e “Aritana e a pena da Harpia” se classificam, respectivamente, nos casos de imagem intrínseca, no caso de Ayri, e sincretismo mitológico, ao se referir a Aritana. Nos dois casos, estilos diferentes de jogos e criadores de jogos, em dois momentos diferentes do desenvolvimento de games no Brasil, nos ajudarão a ter uma ideia de como o imaginário amazônico foi representado ao longo da última década, com ganhos para a compreensão de como os jogadores atuais estão absorvendo uma cultura mitológica brasileira em contraponto a cultura grega ocidental e a nórdica, predominantes em jogos produzidos fora de terras brasileiras.

### 3.1 Ayri: Uma Lenda Amazônica

“Ayri, uma lenda amazônica” foi um projeto desenvolvido em 2007 por dois desenvolvedores amazonenses, Willen Athayde e Sylker Telles, ambos, à época, professores da Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica do Amazonas, FUCAPI. O objetivo da dupla era criar um jogo que representasse a cultura Amazônica de maneira mais fiel, na concepção da empresa Outline Interactive, criada por eles para desenvolver o jogo. O game não chegou a ser lançado comercialmente, devido a

dificuldades no desenvolvimento, mas o projeto chegou até o ponto de produzir uma demonstração jogável, que foi premiada pela ABRAGAMES, Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos, como projeto promissor da Região Norte. Após a parceria, um dos fundadores da Outline Interactive fundou a empresa Flying Saci Game Studio, uma espécie de “sucessora” da Outline, onde desenvolve games comercialmente para a plataforma Android até hoje.

Segundo o site da antiga empresa, ainda ativo, “A Outline Interactive é uma empresa de design voltada especificamente para a área de jogos eletrônicos. A missão da Outline é desenvolver jogos de qualidade baseados na rica cultura brasileira e também produtos de mídia interativa”. O jogo contava a história de Ayri, um pequeno curumim<sup>4</sup> que conversa com o espírito de seu avô falecido e parte em uma aventura para salvar sua tribo. Segundo um dos desenvolvedores, Sylker Teles da Silva, o jogo “se passa em uma tribo fictícia da Amazônia envolta em costumes e rituais de tribos reais. Ayri é um pequeno guerreiro que vive aventuras para salvar seu povo”.



Figura 5: O índiozinho Ayri, protagonista do título, em frente à aldeia de sua tribo. Fonte: Outline Interactive, Divulgação, 2005.

Apesar da tribo de Ayri ser fictícia, todos os elementos do jogo são baseados em elementos existentes da cultura indígena, o que se enquadraria na categoria de imagem intrínseca no trabalho de Gasi [1], pois não cria novos elementos adaptados para um novo público moldados pelas tecnologias digitais, mas tenta, na verdade, introduzir elementos pré-existentes da cultura e do imaginário mitológico tradicionais dos povos da Amazônia. Até mesmo a trilha sonora de Ayri é completamente composta de arranjos de toadas de Boi-Bumbá, o conhecido festival folclórico realizado na Ilha de Parintins, no interior do estado do Amazonas, com músicas que, apesar de possuírem sincretismo próprio, não foram modificadas de maneira significativa para se adaptar ao público ou a tecnologia nas quais são apresentadas.

### 3.2 Aritana e a Pena da Harpia

Outro exemplo recente da aplicação do imaginário amazônico na estética digital dos jogos é “Aritana e a Pena da Harpia”, um game lançado em 2014 pela produtora paulistana Duaik, para computadores pessoais na plataforma Steam, a loja digital da produtora Valve que oferece *downloads* de jogos completos através de um aplicativo para Windows, Macintosh e Linux. Aritana obteve visibilidade relativamente grande considerando-se o mercado brasileiro de jogos para PC, que normalmente não possui grandes lançamentos com temáticas

<sup>4</sup> Palavra de raiz indígena que pode ser traduzida como garoto ou menino.

voltadas para o seu público interno. Segundo a descrição de produto da página de Aritana na plataforma Steam:

Aritana é um jogo de plataforma com uma mecânica baseada na troca de posturas. São as posturas que definem os atributos como Velocidade, Pulo, Ataques e Habilidades Especiais. O jogador deverá escolher entre essas posturas para superar obstáculos e combater os Espíritos da Floresta em um estilo de mecânica rápida, intuitiva e divertida. Aritana irá aprender novos golpes e habilidades no decorrer do jogo e criar combos que o ajudarão no combate contra os Espíritos. Como se não bastasse, Mapinguari irá persegui-lo constantemente e será responsável por batalhas que exigirão concentração e o domínio de todas as habilidades aprendidas. Com a ajuda do Cajado do Pajé e as vantagens de cada postura, Aritana poderá procurar pelos Artefatos Perdidos e ter acesso ao Mundo dos Espíritos. Este lugar é um enorme labirinto que guarda pedaços de folhas medicinais que, quando coletadas em grande quantidade, aumentam a saúde máxima do jogador. [8]

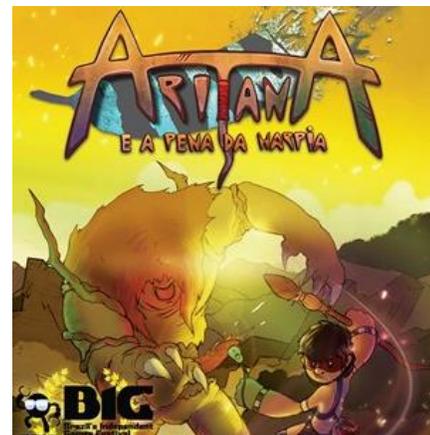


Figura 6: Capa da versão em disco de Aritana para Windows, comercializada em distribuidores oficiais por R\$35,00. Fonte: Duaik, 2017.

#### 3.2.1 A Leitura Mitológica

Pode-se perceber que os desenvolvedores de Aritana, entre eles Pêrsis Duaik, seu idealizador, se preocupam muito mais em descrever as mecânicas de jogo do que as influências estéticas do mesmo, que são, apesar disso, facilmente percebidas em qualquer peça publicitária. Isto, é claro, é útil ao se descrever um produto que precisa agradar consumidores ávidos de desafios, porém, ainda assim algumas palavras típicas do imaginário amazônico são percebidas na descrição do jogo. Termos como “Espíritos da floresta”, ao se descrever os inimigos encontrados no jogo, “Mapinguari” ao se referir a um dos chefes a ser enfrentados no game, itens utilizados pelos jogadores como o cajado do Pajé, e o termo “Mundo dos espíritos” são evidências de que o jogo é consideravelmente salpicado com aspectos do imaginário mitológico indígena-amazônico. A descrição do enredo do game na página do jogo na loja Steam nos dá mais detalhes sobre esses aspectos narrativos:

No coração da Floresta vive uma tribo de valentes guerreiros. Tabata, o Cacique, está gravemente doente e Raoni, o Pajé, está cuidando dele. Um poderoso Espírito da Floresta se apossou do corpo de Tabata e só um antigo ritual pode desfazer o feitiço. Infelizmente, o ingrediente mais importante está faltando: uma pena de uma Harpia conhecida

por Uiruuê. Aritana, contra a vontade de Raoni, embarca nesta perigosa missão. A pena sagrada poderá ser encontrada apenas no topo da montanha mais alta, em meio às terras do terrível Mapinguari. [8]

Podemos perceber aqui o sincretismo sobre o qual o texto de Flávia Gasi trata. Lendas de diferentes tradições nativas, como o Mapinguari; uma criatura mitológica que sofre transformações em sua aparência de acordo com a região em que é contada; o Mundo dos Espíritos da tradição *Sateré-Mawé*, tribo da região do médio rio Amazonas; e o próprio espécime que dá nome ao jogo, a Harpia, que é tratada tanto pelo seu nome ocidental, o Gavião-Real, como o seu nome indígena, Uiruuê, são amalgamadas para formar uma narrativa mais coerente para os jogadores que comprariam o jogo em pleno ano de 2014, formando uma nova ressignificação do imaginário a fim de compor a experiência digital oferecida pela empresa Duaik, aos seus jogadores. Vemos aqui um paralelo claro com a obra analisada por Gasi [1], *God of War* [10], as Sony Santa Monica Studios, que, no intuito de dinamizar e adaptar a experiência de jogo a um novo público de jogadores, realizou um sincretismo intenso com vários mitos diferentes de vários povos da cultura helenística, amalgamando-os para o imaginário dos jogadores contemporâneos. Neste sentido, Aritana atinge seu objetivo de formar e informar jogadores a respeito de aspectos da cultura amazônica, sem descaracterizá-la completamente, mas modernizando-a para novos públicos consumidores.



Figura 7: O gameplay de Aritana e a pena da Harpia consiste em coletar itens e pular em plataformas enfrentando inimigos em cenários que remetem a locais mitológicos da cultura indígena Sateré-Mawé. Fonte: Duaik, 2014.

E esta aceitação em massa do jogo por um público ávido em referências à sua cultura de origem pode ser testemunhada na própria página do game na plataforma Steam. No campo de “análises de usuários” o game tem uma avaliação predominantemente positiva. Das 33 análises presentes na página do jogo, à época da coleta, se destacam elogios como “a arte e a trilha sonora do jogo são impecáveis” e “o melhor jogo brasileiro já produzido”.

A predominância de elogios na página do jogo na loja digital é direcionada à arte do jogo, à estética indígena e aos elementos de lendas e mitos amazônicos representados. Destacamos aqui a análise do usuário *BrunoZhy*, que recomendou o jogo para os outros jogadores, com a seguinte avaliação: “Simplesmente o melhor jogo brasileiro já produzido, eu sou brasileiro e aprendi mais sobre a cultura indígena do meu país em uma hora do que em meses de escola! A canção dos indígenas é incrível”. [8].

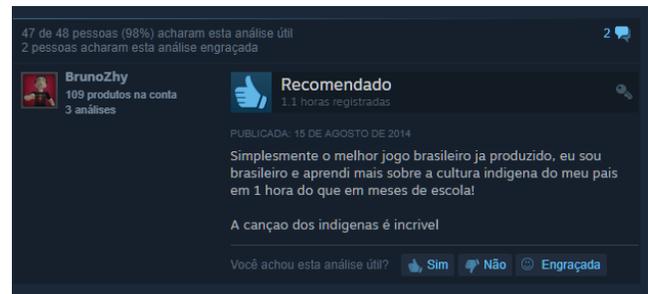


Figura 8: As análises de usuário de Aritana e a Pena da Harpia na loja de downloads digital Steam predominantemente elogiam os aspectos estéticos e mitológicos extraídos da cultura indígena brasileira. Fonte: Steam Storefront, 2017.

Esta experiência tecida especialmente para os jogadores contemporâneos é parte da razão pela qual Aritana foi um dos jogos brasileiros de maior visibilidade em 2014. Em palestra ao Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital de 2014, Pêrsis Duaik, os criadores de Aritana e a Pena da Harpia, revelou que, apenas no Brasil, 93% das cópias do jogo vendidas eram pirateadas. Apesar da prática do crime de *downloads* ilegais ser disseminada no país, o número, segundo o desenvolvedor, releva a grande aceitação do público brasileiro, pois normalmente os jogadores, mesmo os que se utilizam de meios não-legais, não demonstram tanto interesse em títulos brasileiros. A empresa criadora do jogo fechou contrato em 2015 para levar o game para a plataforma Xbox One, da Microsoft, como um dos representantes brasileiros do programa *ID@Xbox*, voltado aos desenvolvedores indies na plataforma mais sofisticada da empresa, levando o criador Pêrsis Duaik à apresentação da Microsoft na E3 e permitindo um público internacional ainda maior ter acesso ao jogo e às temáticas por ele apresentadas.

### 3.2.2 A Leitura do Imaginário

O imaginário cultural dos povos, para Morin [4], não se limita apenas a algo, dado, construído e definitivo para o passado de povo de um local ou país. Ao contrário, o imaginário para o filósofo e para vários outros pesquisadores é algo vivo, consciente das mudanças tecnológicas e sociais e ao mesmo tempo uma construção do povo ao longo das décadas. Portanto, a visão de que um jogo específico que trate da Amazônia necessite representar de maneira excessivamente fiel os mitos e lendas indígenas específicas de cada tradição é equivocada, pois faz parte do processo do imaginário a mutação e evolução de seus elementos estéticos e narrativos.

Podemos ver isso com maior força no próprio Festival Folclórico de Parintins, que gerou as toadas presentes na trilha sonora de “Ayri, Uma lenda Amazônica”. No mesmo local a festa reúne as influências indígenas do povo nativo da ilha Tupinambá, juntamente às tradições dos festejos de Bumba-Meu-Boi da Região Nordeste, principalmente do Maranhão, de onde vários migrantes parintinenses têm sua origem. Isso foi aliado a culturas africanas de instrumentos como tambor e bumba, e aos avanços tecnológicos advindos da música popular e eletrônica dos anos 1980 para formar uma festa que amalgama diversas influências em um só produto cultural. E nem por isto este produto cultural não é reconhecido como genuinamente amazônico, ao contrário, é uma experiência única tanto na visão dos moradores nativos da Amazônia quando dos visitantes que atendem ao festival.



Figura 9: O Festival Folclórico de Parintins é um exemplo de sincretização cultural que mistura o pagão, o religioso, o caboclo, o branco e o índio. Fonte: Jornal A Crítica, 2016.

Afirma-se, portanto, que não existe maneira “certa” de se tratar o imaginário amazônico nos jogos, porém, o que foi considerado em nossa análise foi o impacto que estas obras geraram no público-alvo a que foram destinados. Todos os que interagiram com os produtos com referências do imaginário amazônico se sentiram mais próximos da cultura do seu país, tanto na versão de teste de Ayri, como na versão avaliada de Aritana. O que se analisa, portanto, seria uma forma mais efetiva de apresentar estes produtos a um público consumidor que se encontra cada vez mais conectado às plataformas online de consumo de jogos eletrônicos, e sua cada vez maior demanda por jogos que reflitam a sua cultura e seu país.

É importante notar, por exemplo, que os produtores de Ayri não pararam em seu desenvolvimento, mas na empresa nova de Sylker Teles continuou-se a referenciar aspectos da cultura indígena amazônica em outros jogos. O título Matemagos, lançado em 2016 para a plataforma mobile Android, mistura elementos da mitologia e cultura asiática, ocidental e amazônica. Segundo o material de divulgação do game, o jogo junta o estilo de RPGs japoneses com a mecânica baseada em Matemática grega, desde a história até o modo de atacar. O jogo educativo “se passa no reino de Tabu’Ada, onde o terrível bruno Somarum abriu um portal dimensional, trazendo criaturas malignas para conquistar o reino, sendo o objetivo dos Matemagos impedi-lo e selar o portal” [6]. O jogo fez parte da exposição do Museu do Vídeo Game Itinerante em sua estadia por Manaus, e No Brasil Game Show em São Paulo, e contou com ótima recepção por parte dos jogadores.



Figura 10: O indiozinho Ayri faz seu retorno aos games como um dos personagens mitológicos de Matemagos. Fonte: Flying Saci, 2016.

Além de aplicar a mitologia à mecânicas de jogo que incentivam o aprendizado de uma matéria básica de importância, o jogo é

desafiante e divertido, fugindo das mecânicas pouco desafiantes de edugames que falham em capturar o imaginário dos jogadores de maneira efetiva ao tentar ensinar o material de origem. Nesse sentido, a mitologia pode ser empregada como uma prática educativa, mantendo as tradições de povos de diferentes heranças culturais, modernizando as histórias contadas pelos games e diversificando mecânicas que ofereçam desafio aos jogadores, prendendo sua atenção. E isso se reflete nas avaliações que o jogo recebeu após o seu lançamento na loja Google Play, da plataforma Android.

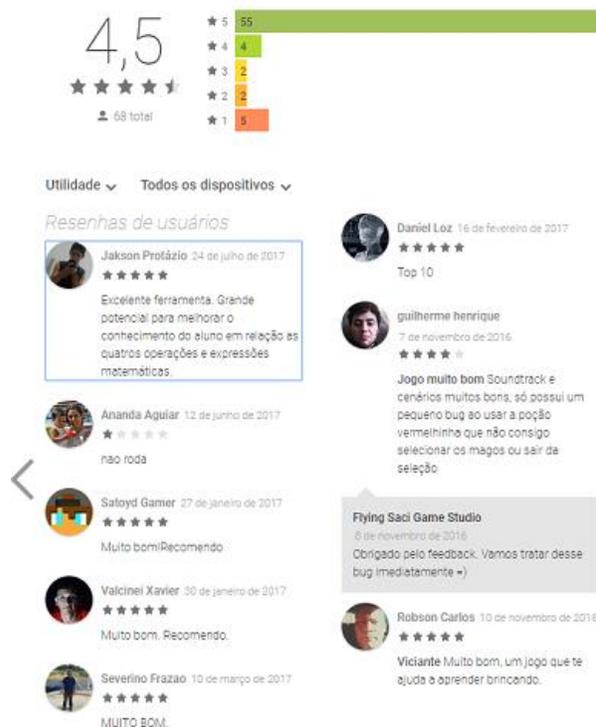


Figura 11: As avaliações de jogadores de Matemagos na loja Google Play do sistema Android são majoritariamente positivas. Fonte: Google Play, 2017.

Assim como nos reviews deixados por usuários na loja digital da Steam para Aritana e a Pena da Harpia, as análises de usuário de Matemagos, que possui vários elementos sincretizados de diferentes *backgrounds* mitológicos destacam o quanto o jogo aproxima os aspectos de desafio e aprendizado. Na análise deixada pelo usuário Jackson Protázio, por exemplo, ele recita o potencial educativo do jogo: “Excelente ferramenta. Grande potencial para melhorar o conhecimento do aluno em relação às quatro operações e expressões matemáticas. O jogo encontra-se avaliado com uma média de 4,5 de um máximo de 5 estrelas possíveis na avaliação dos usuários, de um total de 68 análises. Deste montante, 55 das 68 análises, ou seja, aproximadamente 80% das análises de usuários atribuíram a nota máxima de 5 estrelas ao jogo. Um resultado que pode ser considerado extremamente positivo para a empresa.

#### 4 CONCLUSÃO

Neste artigo analisamos a influência do imaginário mitológico em videogames, e de que maneira estes elementos presentes na

história dos jogos eletrônicos praticamente desde seu início ocorreram em dois jogos desenvolvidos inteiramente no Brasil e tratando de elementos tipicamente brasileiros, como a cultura indígena e amazônica.

A importância da investigação realizada se justifica não somente por seu caráter acadêmico, mas também no aspecto de análise cultural de jogos que representam, tanto no Brasil quanto em outros países, a maneira como será vista e absorvidos elementos ancestrais que compõem o mosaico de influências estéticas e naturais presentes nos mitos e lendas passadas de geração em geração através de habitantes da Amazônia e de outras regiões do país.

Destaca-se, no entanto, que todas as obras que extraíam do rico arcabouço de estórias e estéticas presentes nas lendas e mitos indígenas se tornam extremamente ricas, prezando elementos que casam perfeitamente com o desenvolvimento dos jogos, como cenários extremamente coloridos, diversidade de fauna (inimigos) e flora (*level design*), além de infinitas histórias e mitos que protagonizam os habitantes da região amazônica e sua cultura. Estas influências, quando utilizadas se respeitando os povos e suas culturas, como pode ser visto em todos os jogos analisados, são extremamente ricas para o intercâmbio cultural interativo que somente o meio dos jogos eletrônicos possibilita na era digital.

Pode ser dito, após análise da influência e aplicação do imaginário amazônico na parte audiovisual e narrativa nos jogos, que, apesar de parecer simples a tarefa de representar uma rica cultura tradicional em produtos modernos, a mesma não pode ser simplesmente reproduzida de forma a estabelecer um vínculo dos moradores de uma região aos mitos e lendas proveniente das mesmas. Uma espécie de mistura ou sincretismo de várias referências mitológicas, dosando elementos que prezam por mecânicas mais envolventes ou estéticas mais compreensivas ao seu público-alvo acabam por resultar em um maior engajamento por parte dos jogadores que tem acesso a produtos com esse tipo de temática.

Colocando em prática o *framework* de análise de Gasi [1], para obras com referências de imaginários mitológicos, percebemos que o primeiro jogo analisado, “Ayri: Uma Lenda Amazônica” utilizou elementos característicos da cultura tradicional para apresentar um mundo amazônico a seus jogadores, mas de certa forma não fez a ligação sgnica da esfera de imaginários destes jogadores com o mundo de seu jogo. Apesar de não ter sido lançado em sua versão final, o conceito mitológico por trás do jogo, como uma primeira implementação por parte dos desenvolvedores, não vislumbrava uma grande sobrevida do produto no mercado ao qual seria submetido, principalmente se analisarmos o contexto que o mercado de games desenvolvidos no Brasil à época enfrentava, sem grandes lojas que facilitam a distribuição digital, como a Steam, entre outros grandes desafios de distribuição e produção.

É possível perceber em “Aritana e a Pena da Harpia” um esforço mais cuidadoso de equilibrar o mundo imaginário de um público contemporâneo de jogadores da era digital com elementos da cultura tradicional indígena, apesar de que para se chegar a isso, foi necessário um sincretismo de ideias dos mitos e lendas para serem mais palatáveis ao público alvo.

Em essência, a representação amazônica nos jogos digitais é, assim como a cultura amazônica em si, um subproduto das interações entre os vários povos que se encontram na região, e interação criando novas significações e novos imaginários para si.

Estamos, portanto, testemunhando o mesmo fenômeno, de maneira digital, no mundo dos jogos eletrônicos, com ganhos para o estudo da estética e imaginário amazônico em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

- [1] F. Gasi. Videogames e Mitologia: A poética do Imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro: Marsupial, p. 118, 2013.
- [2] J. J. P. Loureiro. Cultura amazônica – Uma poética do imaginário. Manaus: Editora Valer, p. 128, 1995.
- [3] M. Maffesoli. A contemplação do mundo. Porto Alegre: Artes e Ofícios, p. 80, 1995.
- [4] E. Morin. O cinema ou o homem imaginário. Lisboa: Relógio D'água/Grande Plano, p. 80, 2002.
- [5] The Making of God of War. Direção: Anton Floquet e Wes Lofgren. Produção: Anton Floquet; Susan Lofgren; Wes Lofgren. Entrevistas: David Jaffe; Stig Asmussen e outros. [S.I.] Marabou Productions, EUA, 2005. 1 filme (14min), som, cor, HDTV.
- [6] B. Graça. Jogo Mobile feito em Manaus ensina matemática através de RPG. Manaus: Site [www.mapinguanerd.com.br/a-formula-da-magia/](http://www.mapinguanerd.com.br/a-formula-da-magia/), acessado em 27 de setembro de 2016.

## JOGOS CITADOS

- [7] Adventure. Atari Games, Atari 2600, 1979.
- [8] Aritana e a Pena da Harpia. Duak Entretenimento: Windows, Página da loja Steam, 2014.
- [9] Ayri, uma lenda amazônica. Outline Interactive: Demonstração para Windows, 2007.
- [10] God of War. Sony Santa Monica Studio: DVD, Sony Playstation 2. 2005.
- [11] The Witcher. CD Projekt Red. PC DVD, 2008.
- [12] Duneon. Daglow, D., Claremont University Center, PDP-10, 1975.
- [13] DND. Wisenhunt G., Wood, R., Southern Illinois University, PLATO, 1974.