

Nota crítica à representação cultural do Antigo Egito nos jogos eletrônicos

Felipe Marques^{1*}Yvonne Rouso²Universidade Federal do Rio de Janeiro¹Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro²

Figura 1: Personagens egípcios do jogo *Ankh 3: The Battle of the Gods* (DECK13, 2007).

RESUMO

A proposta deste trabalho é analisar como o Antigo Egito é representado em três jogos eletrônicos de décadas diferentes e investigar a produção de sentidos presente em cada um deles. Para isso, tecemos comentários gerais sobre os objetos escolhidos a partir de duas categorias de análise, a 1) apropriação e representação do Antigo Egito e o 2) impacto potencial dos discursos veiculados para a compreensão da realidade histórica e social. Por fim, fazemos uma proposta de abordagem para jogos que visam representar outros povos, épocas e culturas.

Palavras-chave: representação, Antigo Egito, história, cultura

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, como qualquer outro objeto artístico ou cultural, influenciam a maneira como as pessoas percebem e compreendem a realidade. No entanto, devido a sua inserção em uma indústria cultural global, estes objetos fazem isso em uma escala maior do que as *commodities* tradicionais [1, p. 294]. Por causa disso, estudar a maneira como os games representam as outras culturas é de fundamental importância para uma análise precisa do tipo de discurso veiculado em relação aos povos e culturas representados. A proposta deste trabalho, em primeiro lugar, é refletir criticamente sobre algumas das representações nos jogos eletrônicos que têm como tema ou cenário o Antigo Egito e, posteriormente, apresentar alternativas diante dos problemas levantados. Quando nos referirmos ao Antigo Egito neste trabalho, estamos falando de representações que discutem questões vinculadas ao Egito faraônico ou ptolomaico, tais como aspectos mitológicos ou históricos. Mesmo que um jogo (como é o caso de *Tomb Raider*, por exemplo) utilize o Egito “contemporâneo” como

cenário, o plot gira em torno de objetos e assuntos do passado mítico.

Elegemos como objetos de análise os seguintes jogos eletrônicos: *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), desenvolvido pela Core Design e publicado pela Eidos Interactive; *Ankh 3: The Battle of the Gods* (2007), desenvolvido pela Deck13 e publicado pela BHV Software; e *Assassin's Creed Origins* (2017), desenvolvido pela Ubisoft Montreal e publicado pela Ubisoft. Os critérios utilizados para a escolha dos objetos foram os seguintes: 1) distanciamento temporal (cada um deles é publicado em uma década diferente); 2) protagonismo (quais as características do/da protagonista em termos étnicos e culturais); e 3) missão (quais os objetivos do/da protagonista no jogo). As nossas categorias de análise são: 1) apropriação e representação do Egito (quais argumentos e discursos são produzidos em relação aos egípcios e sua cultura; e 2) impacto potencial dos discursos veiculados para a compreensão da realidade histórica e social.

Em nossa “Discussão”, fazemos comentários gerais sobre os jogos selecionados, tendo como objetivo ressaltar aspectos que colaboram para a construção de discursos enviesados sobre o Antigo Egito. Não pretendemos esgotar criticamente estes objetos, uma vez que inúmeras outras categorias de análise poderiam levar a conclusões muito diferentes. Nosso escopo diz respeito à análise dos discursos segundo os critérios mencionados no parágrafo anterior, procurando investigar a produção de sentidos a partir das referidas representações.

2 TEORIA

Neste trabalho utilizamos os conceitos de “cultura” e de “representação” segundo as definições do teórico da cultura jamaicano Stuart Hall [2]. De modo complementar, os livros de Jane McGonigal [3] [4] são uma contribuição importante para que

* email: fmarquesmaciel@gmail.com

sejam evidenciados o impacto individual e social dos jogos eletrônicos. Nosso interesse particular, entretanto, é procurar compreender as características das representações do Antigo Egito nos jogos eletrônicos, investigando quais os possíveis efeitos sociais que o uso de clichês, estereótipos e anacronismos podem gerar. Para isso, utilizamos o conceito de “hiperrealidade” de Jean Baudrillard [5] como forma de explorar os impactos individuais de representações enviesadas.

2.1 “Cultura” e “representação” em Stuart Hall

O conceito de representação, aqui entendido como a “a produção e circulação de sentido através da linguagem” [2, p. 1], é uma das principais práticas produtoras de cultura. Desta maneira, os jogos eletrônicos produzem cultura e significado através da linguagem empregada — sinais e símbolos, sejam eles palavras escritas, imagens produzidas por meios eletrônicos, sons ou objetos — e do discurso pretendido — as relações semânticas que a interação entre sinais e símbolos produz.

Partindo de uma definição antropológica de cultura, em que o conceito pode ser entendido como o “modo de vida de um povo, comunidade, nação ou grupo social” ou como “os valores compartilhados por um grupo ou sociedade”, Stuart Hall observa que este conceito “é menos um conjunto de coisas — romances e pinturas ou programas de TV e quadrinhos —, mas um processo, um conjunto de práticas” [2, p. 2]. Tais práticas dizem respeito a uma produção e troca de significados entre os membros de um grupo ou sociedade, o que é de particular importância para este trabalho, uma vez que os jogos eletrônicos, ao se apropriar de imagens e símbolos de outras culturas, vão retirar tais objetos de seu contexto de uso e de significado para “ressemantizá-los” ou ressignificá-los segundo as intenções discursivas e ideológicas de seus autores. Sobre isso, Hall vai dizer que “é pelo nosso uso das coisas, e o que dizemos, pensamos e sentimos sobre elas — como nós as *representamos* — que nós damos a elas *significados*” [2, p. 3].

2.2 Definindo a “hiperrealidade” em Baudrillard

Baudrillard diz que, face às novas tecnologias, já não vivemos mais em um estado pleno de realidade. Real e virtual, entendidos pelo autor como opostos, enfrentam-se e, neste embate, o segundo tende a sobrepujar o primeiro, o que nos leva a um estado de confusão e desinformação generalizada que o autor denomina “hiperrealidade” [5, p. 9]. Como o próprio diz, “trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório” [5, p.9].

Este conceito é pertinente ao nosso trabalho porque as representações do Antigo Egito nos jogos eletrônicos podem fazer com o que jogador se encontre em um estado “hiperreal” no que diz respeito à representação que será produzida a partir da experiência proporcionada pelo game. Neste caso, como a representação ressignifica elementos identitários e culturais que são caros à época e ao povo representado, há um ruído semântico deliberado que pode levar a equívocos de interpretação, fazendo com o que jogador tome como verdade discursos e práticas constituídos discursivamente e que não correspondem à realidade. Não defendemos, entretanto, que os jogos eletrônicos devam ser como a história, e buscar a veracidade dos fatos; como um produto artístico, os games podem fazer uma leitura particular de uma época ou sociedade. Contudo, tal tipo de representação pode gerar clichês e estereótipos que reforçam preconceitos e violências simbólicas. Para ver este tipo de impacto no caso do povo árabe, ver o artigo de Vit Šisler [6].

3 DISCUSSÃO

Nesta seção tecemos comentários gerais sobre os objetos selecionados. Nosso objetivo é procurar compreender como a produção de sentidos nos games escolhidos constrói uma imagem ou discurso particular sobre o Antigo Egito.

3.1 Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

A série *Tomb Raider* tem como premissa que Lara Croft, arqueóloga e exploradora, investigue os mais exóticos ambientes em busca de tesouros valiosos e relíquias mágicas. *The Last Revelation*, o quarto título da série, segue a premissa dos jogos anteriores. A trama gira em torno da libertação de Seth, o deus da violência na mitologia egípcia, e da consequente possível destruição mundial caso ele não seja impedido a tempo. Lara precisará invocar o deus Hórus, inimigo mitológico de Seth, para combatê-lo.



Figura 2: Momento em que Lara Croft abre o sarcófago de Seth.

Mesmo que a trama se desenrole exclusivamente no Egito — diferente dos anteriores, nos quais Lara visita vários países — e utilize um argumento da mitologia egípcia — a disputa entre Hórus e Seth —, não percebemos qualquer outra grande preocupação com a representação da cultura egípcia. O cenário é frequentemente tomado como um elemento de obstáculo para a progressão da personagem, reforçando o clichê das pirâmides como um local de mistério e ameaça, repleto de armadilhas e de enigmas. Os artefatos culturais (como o amuleto de Hórus), por sua vez, não são contextualizados, sendo utilizados como chaves para se obter acesso a novos espaços. Os elementos fantásticos também são recorrentes no jogo, como múmias e um dragão. Não há qualquer tentativa de mostrar como tais coisas poderiam fazer sentido dentro da cultura egípcia.

No fim das contas, *Tomb Raider: The Last Revelation* é um jogo sobre uma exploradora europeia que vai até o Egito enfrentar perigos e impedir que o mundo caia em desgraça por causa de algum mal liberado. Esta é uma imagem recorrente em produtos culturais que trabalham a temática egípcia, mas que não tem qualquer relevância cultural ou histórica para o entendimento da sociedade egípcia antiga. Não que o jogo tenha em algum momento esta premissa, mas os discursos utilizados pouco incentivam para que o jogador se interesse pela sociedade ou cultura em questão.

3.2 Ankh 3: The Battle of the Gods (2007)

Trata-se de um *adventure 3D point-n-click* em que o jogador controla Assil, o guardião do Ankh, um amuleto no qual habita um deus. No jogo, um torneio entre deuses está acontecendo e o vencedor governará o Egito durante mil anos. De acordo com as previsões, o deus Seth, chamado de “o mais cruel entre todos

deuses”, tem a maior chance de vitória. Assil, então, deve impedir que isso aconteça.

O enredo do jogo nada traz de informações sobre a cultura e identidade egípcias. A batalha entre deuses poderia acontecer entre divindades de qualquer panteão, sejam gregos, romanos, maias ou nórdicos; nada ali é tipicamente egípcio, apenas os aspectos visuais mais genéricos, como o cenário e a indumentária.

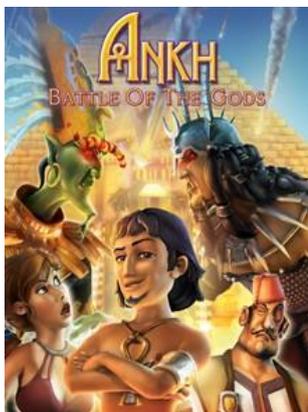


Figura 3: Capa do jogo *Ankh 3: The Battle of the Gods*.

O jogo também parece não ter uma preocupação narrativa, já que os personagens, ao decorrer dos desafios, se deparam com objetos que não fazem parte da época, tais como luvas, tábuas de passar roupas, pranchas de surfe e churrasqueiras, por exemplo. O jogo se vale de velhos estereótipos para caracterizar seus personagens, como o libertino (um “hippie” que propõe uma “revolução” contra o faraó) e o pitoresco (um cozinheiro bigodudo que tem sotaque estrangeiro).



Figura 4: Protagonista usando a prancha de surfe para chegar ao objetivo.

Não identificamos no jogo elementos que se aprofundassem na cultura e na sociedade egípcias. Os símbolos e ambientes tipicamente egípcios apresentados pelo jogo fazem parte do senso comum, como o próprio amuleto Ankh e as pirâmides. Há, além disso, a falta de comprometimento com os aspectos relativos aos deuses, como o próprio deus Seth que é representado como um ser maligno que deve ser detido — quando ele nada mais é do que a personificação divina do caos e da violência, aspectos que fazem parte da vida humana e não estão na esfera da moralidade. O maniqueísmo, uma premissa do jogo, é uma ideia estranha ao pensamento egípcio antigo.

Portanto, é difícil dizer que *Ankh 3: The Battle of the Gods* é um jogo relevante do ponto de vista cultural, ou que ao menos tenha ao

menos se preocupado com isso. O Antigo Egito parece estar ali apenas como um pano de fundo, um contexto no qual a trama se desenrolará. No fim das contas o jogador termina o game e nem sequer descobre o que “ankh”, no título, significa.

3.3 *Assassin's Creed Origins* (2017)

De forma geral, o jogo gira em torno de Bayek, o último Medjay (uma espécie de “guarda de elite” egípcio que tem como objetivo proteger locais de interesse para o faraó, tais como capitais e as fronteiras), que planeja uma vingança contra a ordem responsável pelo assassinato de seu filho.



Figura 5: Contemplação da paisagem egípcia enquanto o personagem desliza na superfície da pirâmide.

A história de *Assassin's Creed* está localizada em um período histórico definido (o Egito ptolomaico, quando Cleópatra está prestes a assumir o trono), o que demonstra um rigor histórico com a época representada, principalmente em termos de utensílios, armas, arquitetura e geografia.

As mecânicas utilizadas no jogo, como a possibilidade do jogador controlar a águia de Bayek, Senu, para ter uma visão aérea da região, do número de inimigos e de seus objetivos, apresenta ao jogador uma visão rica da flora e da fauna presente no Antigo Egito, como também dos hábitos da população e da divisão territorial das cidades.



Figura 6: Mecânica da águia Senu.

É evidente a preocupação histórica e imagética com o Egito e é claro que, como toda representação ficcional, *Assassin's Creed* utiliza as fontes históricas como um “um ponto de partida para uma interpretação criativa que não fica refém da checagem de fatos”, como explicou Alain Mercieca [7], *lead writer* do jogo. O game, contudo, parece fazer questão de manter uma verossimilhança no que diz respeito à sociedade representada (ou, pelo menos, o que se imagina dela).

O jogo possui um modo educativo em que o jogador pode visitar, sem comprometer a narrativa ou sofrer penalidades, todas as localidades do game e conhecer informações históricas e culturais sobre o Egito ptolomaico.

4 CONCLUSÃO

Cada um dos jogos comentados neste trabalho possui uma intenção discursiva ao representar o Antigo Egito. Mesmo que os jogos eletrônicos não pretendam elaborar um discurso histórico, os discursos veiculados nos games geram impactos na recepção que o jogador terá sobre um determinado povo, época ou sociedade. Por causa disso, torna-se cada vez mais imperativo analisar com profundidade quais mensagens, imagens e discursos estão contidos nessas representações. Apenas um estudo mais aprofundado sobre a língua, a história, a cultura e a sociedade em questão é capaz de fazer com que a camada de superficialidade em relação ao Outro seja rompida, abrindo novas possibilidades de representação cada vez mais coerentes, criativas e imersivas. Desta maneira, podemos evitar anacronismos graves e fazer com que o jogador reconheça e se interesse pelas idiossincrasias de culturas que não a sua, despertando, no fim das contas, alteridade — é este o caminho que nós propomos aqui.

REFERÊNCIAS

- [1] F. Mäyrä. High and Low: Culture as Distinction. In J. P. Wolf; B. Perron (Ed.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, 2014, p. 293-300.
- [2] S. Hall (Ed.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications, 2003.
- [3] J. McGonigal. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press, 2011.
- [4] J; McGonigal. *Super Better: A Revolutionary Approach to Getting Stronger, Happier, Braver, and More Resilient - Powered by the Science of Games*. New York: The Penguin Press, 2015.
- [5] J. Baudrillard. *Simulacro e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- [6] V. Šisler. Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, London, vol. 11, n. 2, p. 203-219, 2008.
- [7] F. Marques. (20 de Julho de 2018). Historical games and narrative art: an interview with Alain Mercieca, lead writer of *Assassin's Creed Origins*. Fonte: Sonera Game Studio: http://www.soneragamestudio.com.br/2018/07/historical-games-and-narrative-art_20.html.