A utilização de jogos como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial

Gabriel Ajala Oliveira, Mario Henrique Gonçalves Germoliato, Alan R. da Luz, Nivia B. Ferreira.
Curso Design de Games
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil
{gajaol_gao, mgermoliato}@yahoo.com.br, {alanjupiter,niviaboz}@gmail.com

***Abstract*— Este artigo visa debater sobre a utilização dos jogos como forma de preservação dos mesmos. Partindo das afirmações de Paulo Henrique Muniz, que alega que a representação da morte é um dos pilares centrais de uma cultura e que para compreendê-la é necessário olhá-la através da sua relação com as perspectivas culturais, procurou-se promover o debate sobre a retratação da morte nos jogos, além de trazer conhecimento sobre a cultura indígena brasileira Guarani Mbyá, analisando seus aspectos culturais relacionados à percepção da morte dentro dessa cultura e como os jogos poderiam auxiliar na preservação da mesma.**

Keywords-Patrimônio cultural imaterial; jogos; morte; Guarani Mbyá; preservação.

I. INTRODUÇÃO

A cultura, história de um povo e sua identidade coletiva, é mais ampla do que apenas suas manifestações físicas, também devendo ser ressaltados seus costumes, tradições, folclore, religião, danças e comidas típicas, celebrações etc. Esses diversos aspectos intangíveis que servem de referência identitária para uma nação são denominados patrimônios culturais imateriais.

Num mundo de relações globais progressistas, a revitalização de culturas populares e tradicionais garante a continuidade da pluralidade cultural dentro da sociedade e contribui para um mundo com mais diversidade. Assumindo a relevância desse tipo de patrimônio e a importância da sua preservação, é primordial o registro desses bens como forma de preservá-los, pois negligenciar sua preservação põe em situação de risco a cultura e a história de um povo, sendo encargo do estado desenvolver medidas a fim de proteger e fiscalizar tais patrimônios, sob penalidade do seu desaparecimento.

Segundo Muniz [1], a morte é profundamente ligada com a estrutura cultural de um povo, e deve ser analisada através da sua relação com as perspectivas culturais e econômicas, pois separada dessas perspectivas, tal conceito não pode ser compreendido. A forma como a morte é encarada sofre constantes mutações, baseadas na história do povo que a assimila. Por exemplo, para os Guarani Mbyá (um dos povos originários do Brasil) a morte tem um papel indispensável para a vida dentro da comunidade, já que é um dos aspectos primordiais de sua religião, na qual se fundamenta o Nhandereko (o modo de ser, de viver e de enxergar o mundo) dos Guarani Mbyá.

Nos jogos, esse pilar indispensável para a compreensão de uma cultura, geralmente é utilizado como condição de vitória ou derrota, sendo que na grande maioria das vezes, a morte apenas leva o jogador para o último checkpoint. Porém em outros, podemos encontrar características incorporadas à mecânica. Alguns jogos enaltecem a quantidade mínima de mortes durante o gameplay, através de recompensas para o jogador, como itens por exemplo, ou em jogos onde a morte de um personagem costuma ser permanente, como acontece em RPGs (Role Playing Game) geralmente.

Portanto, propomos um olhar incomum aos jogos, transformando-os em ferramentas de preservação dos patrimônios culturais imateriais através do registro, servindo assim como um instrumento de salvaguarda de algo com um valor incomensurável.

II. PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL

Atualmente vivemos numa era de globalização onde as pessoas, em sua maioria, fazem as mesmas coisas, tornando a manutenção da cultura e da história um diferencial para a identificação de diferentes grupos sociais. Dentro deste contexto, há grande necessidade pela busca por informações sobre o passado e sobre os bens que dão as condições à existência de diversos grupos que compõem a sociedade e teve um aumento significativo e na necessidade de se registrar e buscar formas de representar essa cultura [2]. Bosi [3] defende que o fato de buscarmos tais informações sobre o passado pode estar vinculado à necessidades de enraizamento, pois tais vínculos são a fonte de força para a formação da identidade.

A partir disso, temos a valorização de tais culturas, bens, costumes, peças de arte, entre outras, que fazem parte da preservação de um grupo social é feita através da categorização dentro de um instituto específico, que também é responsável por tornar tais coisas patrimônio. No Brasil, o órgão responsável pela preservação e promoção do patrimônio é o IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. [4]

A palavra patrimônio por sua vez, assim como a palavra memória, faz parte de um vocabulário contemporâneo de expressões onde a principal característica é a multiplicidade de sentidos e definições que a elas podem ser atribuídos [5]. As duas têm uma

pluralidade na essência, onde contém uma série de contradições e complexidades e que ainda assim ganham mais e mais espaço no cotidiano.

Existem diversos tipos de patrimônios e é possível organizá-los em três categorias: Patrimônios Materiais, Arqueológicos e Imateriais.

O patrimônio material, composto por um conjunto de bens culturais classificados segundo sua natureza, conforme os quatro Livros do Tombo: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e das artes aplicadas;

Os bens tombados de natureza material podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos;

Arqueológicos, onde sítios são definidos através de alguns requisitos. São considerados sítios arqueológicos os locais onde se encontram vestígios positivos de ocupação humana, os sítios identificados como cemitérios, sepulturas ou locais de pouso prolongado ou de aldeamento, "estações" e "cerâmicos", as grutas, lapas e abrigos sob rocha. além das inscrições rupestres ou locais com sulcos de polimento, os sambaquis e outros vestígios de atividade humana.

E por último, os Patrimônios Imateriais, onde bens culturais de natureza imaterial dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas). O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

A. Patrimônio Imaterial Brasileiro

O debate sobre a cultura brasileira e seus bens é realizado a diversas décadas, mas somente a partir de 1936, através de um pré-projeto elaborado por Mário de Andrade que se deu início as políticas de preservação. Na contramão das ideias elitistas, que tendiam a dissociar o folclore e a cultura popular dos demais fenômenos sociais ou reduzi-los à "valorização do pitoresco", Andrade e Câmara Cascudo consideravam-nos instrumentos de conhecimento e objeto pertinente às ciências sociais. Ambos "jamais negaram as tradições brasileiras", e as apreenderam no âmbito de "uma visão dinâmica da sociedade, na qual as tradições se transformaram pela mobilidade que possuem" [6]

Em suma, inicialmente, a legislação que visava o tombamento e proteção do patrimônio histórico brasileiro postergou os bens culturais de etnias não-europeias, que foram integrantes do processo de formação da identidade brasileira. Com a ampliação da definição de patrimônio, exercida nas políticas públicas de preservação durante últimas décadas do século XX, tornou-se necessária a utilização de novas ferramentas de proteção.

No ano de 1937, foi fundado o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN –, uma autarquia federal responsável pela preservação do Patrimônio Cultural Brasileiro. É dever do IPHAN proteger e promover os bens culturais do país, assegurando sua preservação e gozo para as gerações presentes e futuras. Até pouco tempo atrás, o IPHAN antepunha em seus atos, obras de arte como edifícios de valor histórico paisagístico ou estético, bens naturais e artefatos, porém, com o aumento dos movimentos sociais, durante a década de 1980, ocorreu uma reivindicação de direitos civis e sociais, e em 1988 foi instituído ao Estado o dever de preservar "[...] as manifestações das culturas populares, indígenas e afro-brasileiras, e das de outros grupos participantes do processo civilizatório nacional", fixando também "[...] datas comemorativas de alta significação para os diferentes segmentos étnicos nacionais" (primeiro e segundo parágrafos do artigo 215, da Carta Magna de 1988. BRASIL. Constituição Federal Brasileira, 1988.).[4]

Essa nova política sobre a definição de patrimônio foi vanguardista em muitos aspectos: Primeiro, consagrou a ideia de que nação é uma realidade plural, internamente diversificada e socialmente heterogênea. Segundo, incluiu no domínio do patrimônio tantos bens culturais materiais como imateriais. Terceiro, destacou não apenas a qualidade excepcional, histórica, estética e etnográfica do patrimônio, mas também os significados a ele atribuídos pelos diversos grupos que constituem a comunidade nacional, reconhecendo a relação desse campo com questões efetivamente cadentes, como a construção 10 da identidade, da ação da memória desses grupos. [7]

Essa nova compreensão de patrimônio, com um viés cultural mais antropológico, resultou no Decreto no. 3551/2000. As renovadas medidas de proteção ao patrimônio nacional intangível tornaram indispensável a abertura de quatro novos livros:

- Livro de Registro dos Saberes: Criado para registrar os bens imateriais que agregam conhecimentos e modos de fazer entranhados no anfêmero das comunidades;
- Livro de Registro das Celebrações: Criado para armazenar festas e rituais que evidenciam a prática coletiva, crenças, lazer e outras práticas da vida social;
- Livro de Registro das Formas de Expressão: Criado para registrar as manifestações artísticas em geral;
- Livro de Registro dos Lugares: Criado para registrar santuários, feiras, praças e mercados onde se centralizam e; ou se reproduzem práticas culturais coletivas.

Os registros e inventários organizados pelo IPHAN têm contribuído para com a valorização dos bens simbólicos e o seu reconhecimento pela sociedade de forma positiva, sendo estes utilizados como recursos

turísticos e como fonte de receita para suas comunidades, além da divulgação pela mídia. [4]

B. Patrimônio Imaterial Brasileiro

Visto que o patrimônio imaterial é tão importante para a preservação da cultura, entraremos num dos pontos a serem abordados neste artigo: o Patrimônio Imaterial Indígena. Antes mesmo da colonização portuguesa, os índios já eram um povo estabelecido no Brasil. Saber sobre eles é saber sobre nós mesmos.

Com o advento dos colonizadores e imigrantes, o país se tornou uma terra de miscigenação e diversidade muito grande, e fica cada vez mais difícil ter acesso a cultura indígena, visto que existiam várias tribos, que hoje já são extintas e tantas outras que perderam suas culturas e raízes com tal miscigenação decorrente de processos de imigração que ocorreram durante os últimos cinco séculos.

Mais do que peças de arte, artesanatos, vestimentas, construções e etc., a cultura indígena se destaca muito pelo patrimônio imaterial. Costumes, cantigas, histórias, crenças, deuses e lendas são parte de um vasto repertório patrimonial deste povo que o torna tão marcante.

III. MORTE E OS GAMES

A morte é um fator cultural importante. A morte está diretamente ligada à vida, e como ela é valorizada. Ao considerar a morte, estamos falando da importância, não possibilidade de substituição e valorização do ser único de um indivíduo. Segundo David Stannard, quando alguém morre, sendo no seu círculo social direto ou na sociedade ao seu redor, ocorre uma espécie de luto coletivo onde temos essa representação do sentido de perda. Ignorar a morte, é ignorar um aspecto integral da vida humana.

Saber sobre a morte é saber sobre nós mesmos. Franklin Santos disserta que quando falamos sobre morte e o morrer, estamos dispostos a iniciar um estudo sobre questões que estão enraizadas no centro da vida humana.

Morrer é mais do que um evento biológico; tem uma dimensão religiosa, social, filosófica, antropológica, espiritual e pedagógica [8]. Saber sobre o pós morte e o significado dela, é uma preocupação do ser humano recorrente desde tempos imemoriais.

Com exceção de títulos infantis e esportivos, a grande maioria dos jogos se resume a matar e morrer. O desafio pode ser simples, mas vai envolver derrotar algum adversário ou fracassar tentando. A fórmula é usada há gerações, sendo comum para as pessoas atualmente. Isso até quando começa a envolver a narrativa.

Nos games, em sua maioria, a morte é retratada apenas como uma condição de derrota e sob uma perspectiva negativa. Na maioria das vezes, quando o personagem morre, o jogo reinicia do início ou de algum check-point.

Porém em outros, vemos outras características incorporadas às mecânicas. Alguns jogos valorizam a quantidade mínima de mortes durante o gameplay, como em *Resident Evil*, onde quanto menos mortes houverem dos personagens jogáveis, melhores itens serão disponibilizados em outros gameplays. Enquanto outros, personagens importantes ou não, tem uma morte permanente retratada, onde as ações do jogador são impotentes para reverter e isso modifica o desenrolar de eventos posteriores, como ocorre em RPGs (Role Playing Game - ou jogo de interpretação de papéis em tradução literal) principalmente.

C. A morte ao redor do mundo

Segundo Paulo Henrique Muniz [1], as representações da morte são profundamente ligadas à cultura e os seus conceitos. Para Muniz, a morte precisa ser avaliada através da sua relação com as perspectivas culturais e econômicas, que participam de um processo constante de transformação, pois a morte isolada desses aspectos, é impossível de ser compreendida.

Para entender como o homem encara a morte, deve-se levar em consideração os ritos e parâmetros culturais próprios, levando em ponderação as questões de tempo, história e local envolvidos.

Segundo declaração de Ariés [9] durante a Idade Média Antiga (do século V ao X), a morte é "domesticada", pois existia uma certa estreiteza entre o ato de morrer e o dia a dia da sociedade. A morte era vista como algo natural da vida, quando uma pessoa percebia estar próxima da morte, ela se preparava para o evento, manifestava seus últimos desejos, fazia seu testamento e resolvia suas intrigas. Morrer com a chance de realizar esse tipo de preparação era interpretado como uma benção divina, enquanto uma morte repentina, onde não havia essa preparação, era encarada como um castigo divino.

Durante a Idade Média Clássica, a ideia de julgamento na hora da morte foi amplamente difundida, transformando a ideia de juízo final e fazendo com que a morte deixasse de ser encarada como algo natural e fosse interpretada sob um prisma de provação, devido ao posto assumido pela igreja, de intermediadora entre a morte e o destino final do morto, tornando dúbia a garantia da misericórdia divina.

Durante a Baixa Idade Média (séculos XIV ao XV) o discernimento sobre a morte sofre mudanças novamente. Os cadáveres tornam-se algo que deve ser evitado, devido a sua capacidade de carregar e transmitir doenças através de seus fluídos etc. Essa mudança se dá devido ao desenvolvimento de uma noção maior de higiene durante essa época.

A partir do século XVIII (Idade Moderna) surgiu uma nova compreensão da morte, que se assemelhavam às ideias do século V, de uma maior proximidade com a morte. O ato de morrer é uma ruptura da vida cotidiana, onde o homem é lançado num mundo desconhecido, irracional, selvagem e atroz, o que irá gerar uma fundamental dicotomia entre a vida e a morte, ocasionando um processo de dessacralização da morte. [10]

Os enterros deixam de ser realizados em igrejas e passam a ser realizados em cemitérios localizados fora das cidades, os túmulos começam a receber identificações e serem individualizados, para marcar

corretamente onde o corpo foi sepultado. Segundo Ariés [9], o descomedimento do luto durante o século XIX demonstra que os supérstites têm uma maior dificuldade para aceitar a morte do próximo do que se comparados com o período anterior. Eles passam a temer a morte dos seus próximos mais do que a própria morte.

Durante esse período, apesar das diversas mudanças, a morte ainda mantinha seu caráter "familiar", mas que foi modificado na segunda metade do século XX, se transformando em um tabu.

Segundo Caputo (2008) os indivíduos deixam de morrer em suas casas ao lado de seus entes queridos e passam a morrer sozinhos em hospitais, tendo como justificativa primária a higiene. Ele também aborda a debilidade psicológica dos indivíduos em relação à morte, por esse motivo o velório deixa de ocorrer de forma domiciliar com os parentes, e passa a ser realizado em igrejas, capelas de cemitério etc.

Uma sociedade fortemente alicerçada em bases econômicas, como a nossa, aceita a morte como um evento que movimenta uma das áreas produtivas do sistema, essa sociedade ignorará a morte como um processo natural que dá ao homem a consciência de finitude, porque não interessa ao sistema econômico que as pessoas reflitam sobre a sua finitude, quem o faz, pautará seu comportamento existencial a partir de valores, principalmente os pregados pelas tradições religiosas. Para o sistema vigente o mais importante é a produção e o consumo, o homem enlaçado pelo sistema não tem tempo para pensar em sua existência, pois tempo é dinheiro. [10]

D. A importância da morte e a morte nos games

A morte é representada de modo geral como uma condição de derrota em jogos eletrônicos e até mesmo em jogos no geral. Existem algumas exceções, onde a morte é valorizada ou considerada parte da mecânica, ressaltando sua importância e valorizando a vida do personagem dentro do gameplay.

1) A banalização da morte

Conforme menção prévia, os jogos em sua maioria tratam a morte como uma condição de derrota. A morte é vista como algo banal em muitos dos jogos, onde matar ou morrer é uma coisa insignificante, a não ser pelo cansaço e quantidade de tentativas de vitória. O maior exemplo disso são os jogos de guerra: *Call of Duty* (Série, Activision), *Battlefield* (Série, Eletronic Arts) e *Medal of Honor (*Série, Eletronic Arts) são grandes provas desta questão, pois em sua progressão o jogador é levado a matar milhares de inimigos e isso não tem importância alguma a não ser se aproximar de seu objetivo.

Jogos de ação no geral, principalmente aqueles que envolvam o uso de armas de fogo, têm esse tipo de mecânica onde a vida e identidade do inimigo não tem valor nenhum e se tornam apenas obstáculos para a progressão. O jogador é incentivado a não se importar em matar seus inimigos.

O roteirista de *Spec Ops: The Line* (2K Games), Walt Williams, afirmou em entrevista ao site The Verge que os jogos fizeram com que matar fosse algo básico, pois se trata do combustível que vai dar ritmo ao game como um todo. O problema é que, em muitos casos, isso foge do realismo que é proposto. Em *Call of Duty*, puxar o gatilho e matar centenas de inimigos não têm peso moral nenhum, sendo pontuado e comemorando pela maneira com que se mata e quão bem foi a execução. Isso foge da nossa realidade. Como o próprio Williams aponta, em uma guerra real, um soldado vai se lembrar de cada morte causada e carregar essas marcas para sempre, como é demonstrado de forma magistral na saga *Metal Gear* (Konami).

E embora o roteirista justifique isso como uma forma de fazer as engrenagens do jogo girarem, ele aponta essa banalização da morte como um elemento que prejudica a narrativa em muitos casos. Afinal, como torná-la impactante ou relevante à história quando ela é um elemento tão comum?

2) O senso de moral

Utilizando como exemplo o jogo *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog), o jogador deve matar uma certa quantidade de capangas, e em seguida é levado a ver o protagonista fazer algumas piadas com o ocorrido. Quando animações eram apresentadas, era possível ver a figura deste mesmo protagonista, que acabara de matar uma série de personagens, descrevendo a suposta vilã Katherine Marlowe como alguém perigosa e mortal. Uma possibilidade desse problema moral está ligado a falta de alinhamento entre o enredo, e a jogabilidade.

> "Por muitas vezes, aquilo que a trama nos mostra não condiz com aquilo que o jogo nos obriga ou permite fazer. Quem nunca estranhou as crises de consciência de Niko Bellic antes de aceitar uma missão mesmo após ter destruído metade de Liberty City? É o tipo de falha na narrativa que essa banalização da morte cria." [11]

No jogo *Tomb Raider* (Square Enix, 2013), quando pela primeira vez ela mata um outro personagem, somos levados a ver a protagonista chocada com o ocorrido. Tem uma carga emocional para ela e para o jogador, quando a vítima é posta como algo além de um simples inimigo derrubado. É transportado então um peso para a história e visto o sofrimento da personagem com isso. Porém logo em seguida temos novamente Lara Croft em pé pronta para matar outros inimigos, como algo comum.

Podemos tratar isso como uma "hipocrisia narrativa" que anda sempre com o fator morte. Temos a questão do choque e da dificuldade até traumatizante no contexto narrativo, porém na jogabilidade vemos algo contrário.

Ainda neste contexto, temos outro exemplo com o jogo *Gears of War* (Série de jogos, Epic Games) . Não temos a aplicação cultural da perda de um indivíduo pela parte dos personagens centrais.

> "A própria chacina na família Carmine, em Gears of War, é um exemplo disso. A cada capítulo da série um irmão vai para o outro lado do mistério — e você nem se importa mais com isso, mesmo ele sendo um aliado e amigo do protagonista." [11]

3) A vida tratada como algo descartável

Segundo Ramos [11], várias razões fizeram com que a morte fosse retratada como algo banal. Além da repetição das mesmas ações em cenários e ocasiões diferentes, geralmente estamos propícios a reduzir o peso que a morte deveria ter, ou seja, diminuímos seu impacto social e moral.

Como é possível ver por exemplo, as barras de vida estão cada vez mais escassas em jogos. Para substituir, temos o sistema de recuperação automático de energia (figura 1). Essa tendência é um dos principais motivos da banalização da morte.

> "Colocar seu personagem de volta à ativa pouco tempo depois de ser atingido é uma forma de criar um dinamismo novo à jogabilidade, deixando o jogador menos dependente de itens de cura e mais participativo da batalha. Se a situação apertar, é só ele se esconder por alguns segundos que as coisas voltam ao normal. E isso acaba com o realismo do combate." [11].

Figura 1. Identificação de dano na interface que some com o tempo.
Fonte: Captura de Imagem da tela do jogo feita pelos autores.

De volta ao exemplo de *Tomb Raider*, temos uma Lara Croft mais humana e vulnerável, criando um laço mais forte de empatia. Se caso ela caia de um desfiladeiro ou grandes alturas, ela segue caminhando mancando, marcando assim um certo realismo, até o ponto que ao tomar vários tiros ela continue sobrevivendo.

Um dos principais críticos dessa mecânica é Jonathan Blow, criador do jogo *Braid* e de *The Witness*. Segundo ele, esse recurso pode até ter algum tipo de vantagem — principalmente em shooters —, mas separa o jogo da realidade que ele propõe recriar. Essa resistência sobre-humana faz com que os disparos inimigos sejam quase como pequenos insetos que podem incomodá-lo por um instante, mas que podem ser facilmente eliminados.

Se levarmos isso tudo em conta, percebemos que a morte é tão insignificante que para alguns games, podemos simplesmente morrer propositalmente para testarmos formas de progressão. Isso resulta em uma falta de medo da morte, comum para o ser humano. O homem deixa de temer a morte e assim também deixa de valorizar a vida alheia.

Títulos que mantém barras de vida e/ou energia, que não se regeneram sozinhas, propõem uma experiência diferenciada, à medida que tais componentes são responsáveis por gerar uma tensão ao considerar que apenas se esconder não vai resultar em uma cura, trazendo assim um desafio adicional. São exemplos dessa mecânica *BioShock*, *ZombiU* e *Resident Evil*.

4) A morte como recurso de valorização da vida

Alguns jogos ainda trazem a morte de uma maneira mais significativa, considerando a importância que a sociedade atual dá a ela. Não apenas de uma maneira narrativa, como também com relação a sua jogabilidade. Um dos exemplos é *Far Cry 3* (Ubisoft, 2008).

Da mesma maneira que em *Tomb Raider*, somos levados ao sentimento de empatia por um personagem, que é posto numa posição onde necessita matar para proteger pessoas as quais ele mantém laços afetivos. A maneira com que é mostrado o sofrimento de ter matado alguém e o peso de consciência do personagem são bem evidenciados, assim como com a Lara Croft. Porém o que diferencia é que há uma evolução no personagem a partir disso.

Por mais que haja a mesma fórmula de matança que há no gênero shooter, isso é justificado no enredo. Aliado a todo esse mundo de mortes e matanças, a Ubisoft transforma a história do protagonista e nos faz crer que ele é um guerreiro, envolvido com uso de drogas e problemas de sanidade. A partir disto temos a carga de moral, onde matar e ver morte não é algo mais tão banal, pois quem está envolvido é louco e não uma pessoa com plenas faculdades mentais.

Segundo Ramos, por outro lado, temos *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), um jogo em que cada vida é tratada de maneira bem realista, o que faz com que as mortes tenham um peso muito maior.

> "É irônico perceber que isso acontece de maneira muito mais presente em um mundo tomado por mortos-vivos, mas o fato de ninguém ser tratado de maneira descartável — o que inclui os próprios inimigos — faz com que cada perda seja sentida, deixando o desenvolvimento da história muito mais denso e significativo". [11]

E. A morte dentro do Guarani Mbya

A religião é de extrema importância dentro da cultura Guarani Mbyá, pois é um dos pilares que define sua estrutura, epistemológica, sociológica, antropológica e filosófica. Segundo o Mbya Guarani, existe o tempo linear, que é o presente, e o mítico, que abasta o dia a dia a partir dos saberes e princípios aprendidos, esse é o tempo da tradição dos antepassados, é o tempo que serve de alicerce para o nhandereko.

Segundo a comissão Guarani Yvyrupa "Nhandereko é como nós, Guarani Mbya, chamamos o que o jurua chama de cultura. Mas nhandereko para nós é mais do que isso. É todo o nosso modo de ser, o nosso modo de viver, o jeito como nós educamos nossos filhos e nossas filhas, como enxergamos o mundo, como nos relacionamos com a nossa espiritualidade".

O tempo mítico é o que regulamenta a vida no tekoá, (o local onde ocorre a vida da comunidade), pois abarcam o conhecimento dos deuses difundido por intermédio das crônicas dos antepassados. Sem esses conhecimentos, a vida no Tekoá seria sem sentido, cheia de amarguras e infortúnios, pois se encontrariam mergulhados na ignorância. Foti (2004) afirma que alienar-se do Tekoá é homólogo a uma morte social. A religião também estabelece a compreensão do homem. Na cultura Mbya-Guarani, o homem possui um corpo físico e três almas distintas (figura 2).

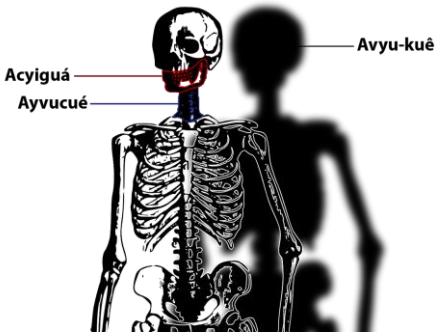

Figura 2. Localização das três almas. Fonte: Produção autoral.

Seguindo a grafia utilizada por Nimuendajú, a alma espiritual também chamada de alma boa é denominada Ayvucué, essa alma se situa na região do pescoço, e é a responsável por atribuir a pessoa a força vital e a personalidade. Ela dá a pessoa a capacidade de falar e os sentimentos bons, e após a morte do indivíduo, ela segue para o mundo mítico, onde residem os deuses, e por ter uma origem divina, não molesta os viventes. A alma animal é denominada Acyiguá, e se situa na região da mandíbula, sendo responsável pelos princípios vigorosos e violentos do indivíduo. Partindo-se da observação da fauna, os Guarani Mbyá determinam o temperamento e peculiaridades do indivíduo, por exemplo: se uma pessoa é travessa, ela tem uma alma de macaco. Após a morte do indivíduo a alma animal permanece no mundo dos vivos, assumindo a sua forma animal perambulando próxima a região onde o corpo está sepultado e causando problemas aos viventes, ela permanecendo próxima ao corpo ao corpo até que o mesmo tenha sua decomposição completa. A terceira e última alma, é a sombra, chamada de Avyu-kuê, e nela se encontram os defeitos do indivíduo, após a morte ela irá manter-se na terra durante algum tempo, sem molestar ninguém. A partir dessa idéia, podemos compreender a morte dentro do universo do Guarani Mbyá, o corpo enfermo obriga a Ayvucué a se afastar dele, e a morte é a consequência dessa separação.

A casa de oração, chamada de Opý, tem um lugar de destaque na comunidade por ser o espaço onde são realizados os rituais, rituais estes indispensáveis para a vida da comunidade. A casa de oração faz a conexão entre os dois mundos, já que segundo a religião Guarani Mbyá, os espíritos não vêm ao plano terreno, são os homens que vão ao encontro deles. Esse contato é realizado através de danças e cantos existentes dentro dos rituais realizados na casa de oração e através de sonhos, tendo como objetivo a busca por uma vida mais digna. Negligenciar esses rituais é perigoso e pode acarretar doenças que podem se desenrolar em morte (social, biológica e comunitária), essa morte pode ter diversas origens, como má alimentação, ser negligente com a saúde, desequilíbrio psico-social, desmazelo com as atividades religiosas da comunidade e desconsiderar o conhecimento dos ancestrais. A enfermidade não sarada e que acarreta a morte é compreendida como algo natural da vida humana, e por essa razão não é considerada um tabu dentro da cultura dos Guarani Mbyá, e não é temida pelos membros da Takoá, mas por outro lado, eles possuem medo dos mortos, pois acreditam que eles podem desequilibrar a vida da comunidade, por esse motivo é usual eliminar sinais da vida deles na comunidade. De acordo com Schaden, a relação dos Guaranis com os mortos se manifesta de duas formas, uma onde existe medo, pois acham que os falecidos podem trazer distúrbios para a comunidade, como morte, doenças, fome e desavenças. Por outro lado, eles creem que os mortos que ultrapassaram as primeiras etapas da morte, convertem-se em porta-vozes dos deuses, revelando as mensagens por meio de sonhos e rezas, e que podem trazer conforto para as pessoas vivas da comunidade.

Nimuendaju [12] diz que depois da morte, a alma divide-se novamente em sua formação original de ayvucué (alma boa) e acyiguá (alma animal), se a pessoa que morreu é uma criança que ainda não teve a oportunidade de revelar as características da acyiguá, ela é transferida automaticamente para Ivý marãey, devendo apenas tomar cuidado para não despertar Añãy, um demônio que fica adormecido em uma rede, pois ele é capaz de devorá-la. Após transpor essa parte, a alma se encontra com Yrucureá, uma coruja, que não irá importunar, pois as crianças ela concede um acesso direto Ivý Marãe (terra sem mal).

Com a alma dos adultos o desenrolar é um pouco diferente, apesar de também precisarem passar pelo demônio Añãy sem acordá-lo para que não sejam devorados, ao se depararem com a coruja Yrucureá, ela começará a piar incessantemente, provocando uma horda de almas das pessoas que já faleceram venham recepcioná-lo impedindo-o de prosseguir pelo caminho tomado pelas almas das crianças, obrigando-o a continuar entre eles, numa existência parecida com a do plano terreno

Ainda segundo Niumendaju [12] é possível que ocorra a reencarnação da ayvucué (alma boa), e que isso se daria devido a motivos como um forte anseio de permanecer vivo, por ter deixado assuntos pendentes enquanto vivo, por ter se separado de alguém que tenha amado com intensidade, por uma tristeza em demasia por parte dos entes queridos vivos, ou por sofrer uma morte repentina ou violenta e os cantos ritualísticos do pajé forem ineficazes e não conseguiram conduzir corretamente a alma do morto. Quando uma situação como essa acontece, a alma não consegue encontrar paz e fica vagando pelos lugares que frequentava quando era viva, até ser "capturada pela dança de joaçá (entrecruzar) e entregue ao deus do trovão; ou é reencarnada no corpo de uma criança, através de uma mulher de sua parentela" [12]. Para exemplificar e trazer luz ao tema, o escritor conta uma história sobre um acontecimento:

> [...] o missionário Pe. Claro Monteiro realizou em 1902 uma tentativa de exploração do rio Feio, para o que obteve a participação dos Apopocúva – principalmente do principal Araguyraá -, que naquela época residiam neste rio. Entre os expedicionários encontrava-se também Avajoguyroá, genro daquele líder. Ele não queria abandonar seu sogro em tão perigosa empresa, e embora fosse muito apegado à sua jovem esposa, então prestes a dar à luz, acompanhou o missionário em sua venturosa

> expedição. Muito antes de chegarem a seu objetivo, a escassez de víveres os obrigou a voltar; mas, já no primeiro dia de volta, a primeira das duas canoas caiu numa emboscada dos índios Kaingýgn, que da margem do rio a cobriram de flechas. O missionário tombou morto na canoa, e o capitão na margem, trespassado por uma flecha. Avajoguyroá defendia-se desesperadamente. Atingido por uma flecha no ombro, disparou contra os agressores sua garrucha de dois canos, única arma que os Guarani possuíam, e se atirou ao rio, nadando para a margem. Quando estava subindo o barranco, outra flecha lhe acertou o quadril; arrancou a haste, mas a larga ponta de ferro ficou presa. Assim o encontraram, na margem, seus companheiros em fuga. Esforçaram-se em vão para extrair a ponta da flecha que impedia o ferido de andar. Afinal um dos índios, chamado Rapá, pegou o ferro com os dentes e conseguiu retirá-lo com um forte arranco. Com isto, ele provavelmente arrebentou o osso, pois Avajoguyroá não foi mais capaz de qualquer movimento. (...) Nunca mais se achou vestígios de Avajoguyroá. Em 1906 a irmã daquele infeliz, minha mãe adotiva Nimõá, teve um filho. Dia após o nascimento, levaram a criança para o rancho de meu padrinho Poñochi, no Avari, onde se dariam a descoberta do nome e do batismo. Para este acontecimento reuniu-se no rancho todo bando de Joguyroquý, àquela época morando disperso; lá estava também o já mencionado Rapá, aquele que arrancara a ponta da flecha do quadril de Avajoguyroá. Ele tomou o pequeno nu em seus braços, observando-o, sorridente, por todos os lados. De súbito, porém, devolveu-o à sua mãe e escondeu o rosto nas mãos, correndo para trás do rancho, onde sentou-se a chorar amargamente com o rosto virado para a parede. Passou um bom tempo até que, dominando-se, pôde informar aos companheiros que o cercavam o motivo de sua excitação. Mandou que trouxessem o pequeno, e chamou a atenção de todos para o sinal vermelho escuro que ele tinha no ombro e no quadril, lugares em que Avajoguyroá recebera as flechadas. Não havia o que duvidar: Avajoguyroá voltar à terra pelo ventre de sua irmã Nimõá, para rever sua mulher e conhecer a filha que só viera ao mundo após a sua morte [12].

IV. CONCLUSÃO

Dada tamanha relevância do patrimônio imaterial cultural para a humanidade, é de suma importância que medidas de preservação sejam desenvolvidas com o intuito de auxiliar nesse árduo trabalho. Com o avanço da tecnologia, novas formas de registro podem ser utilizadas nessa empreitada, sendo os jogos uma poderosa ferramenta. Levando em consideração a sua atratividade, a capacidade de registro, poder de disseminação e a possibilidade de proporcionar uma experiência de interação com o patrimônio registrado presente nos jogos.

Dado esta necessidade, jogos podem contribuir significativamente com a preservação de patrimônios culturais imateriais, já que são mídias audiovisuais que podem abarcar os mais diferentes aspectos da cultura e do próprio patrimônio. Dentro de um jogo, podemos registrar sons, imagens, diálogos, metodologias etc, propiciando um ambiente adequado para que o jogador entre em contato com o material e o absorva em sua plenitude, gerando assim, uma experiência mais completa e enriquecedora, de forma a evitar ruídos na transmissão da informação e fazendo com que o processo de aprendizagem seja mais prazeroso.

Um ótimo exemplo que podemos utilizar de um jogo que com grande maestria registra aspectos do patrimônio cultural imaterial de um povo, como a forma de se vestir, lendas, música etc, além de dar uma grande importância narrativa e mecânica para morte, fazendo com que ela sirva de base para toda a trama, é *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019). O jogo ocorre em uma região localizada no norte do Japão em uma área atingida pela guerra civil decorrente da disputa entre os Xoguns, no período Sengoku (1467 a 1573) da história do Japão, um dos períodos mais conturbados e sangrentos da história do país.

O jogador está na pele de Lobo, um shinobi que jurou lealdade a Kuro, um jovem imortal descendente de uma antiga e importante linhagem, a quem deve proteger e obedecer. Durante o desenrolar da história, o jogador é exposto a diversos conceitos da cultura oriental, através das vestimentas dos personagens, cenários observados durante a gameplay, músicas típicas, narrativa e lendas que são incorporadas a mitologia do próprio jogo.

Um dos exemplos de registro do patrimônio cultural imaterial feitos em Sekiro, é a utilização da Hannya na caracterização da Monja corrompida, um dos chefes do jogo. A Hannya (figura 3) é uma máscara que possui uma grande boca, dentes intimidadores e chifres, e é amplamente utilizada nos teatros japoneses, geralmente para representar demônios femininos, mulheres que já foram humanas mas que foram corrompidas, comumente pela inveja, assim como a monja que perde a sua humanidade graças a sua cobiça pelo poder da imortalidade da linhagem de Kuro.

Figura 3. Mascara Hannya presente em *Sekiro: Shadows Die Twice*. Fonte: Captura de Imagem da tela do jogo feita pelos autores.

A forma como os desenvolvedores trabalham a morte como narrativa e mecânica dentro do jogo é fundamental para o entendimento da obra e do universo criado por eles. O personagem Lobo recebe o poder da imortalidade, concedido por seu mestre, porém, a imortalidade tem um custo alto para as pessoas próximas dos imortais. Ao morrer e voltar a vida, o imortal começa a disseminar uma doença conhecida como a praga do dragão, que atinge os demais personagens do jogo, fazendo com que a saúde dos NPCS que o jogador conhece ao decorrer da história sofram cada vez mais com a doença, podendo acarretar em suas mortes. Dessa forma, os desenvolvedores conseguem dar um grande peso as mortes do jogador, trazendo um significado ao ato de morrer que vai além da simples condição de vitória ou derrota, já que a morte impacta diretamente como os NPCS serão afetados pela praga do dragão.

Levando essas informações em consideração, podemos afirmar que jogos podem atuar como ferramentas de registro do patrimônio cultural imaterial, sendo capazes de propiciar uma interação única entre o jogador e o material registrado. Sendo assim, a criação de um jogo com o intuito de registrar o patrimônio cultural imaterial relativo a cultura do povo Guarani Mbya pode auxiliar na preservação da mesma, através de um game design que evidencie e destaque o seu patrimônio imaterial, como rituais, interpretação da morte, musicalidade, iconografias etc, ajudando a transmitir as informações e exercendo o importante papel de registrar, evitando que esse conteúdo de valor inestimável se perca.

REFERENCIAS

[1] P. Muniz. O Estudo da Morte e suas representações socioculturais, simbólicas e espaciais, 2004.

[2] E. Pereira. Patrimônio Cultural Imaterial: Uma reflexão sobre o registro do bem cultural como forma de preservação, 2012.

[3] E. Bosi. O tempo vivo da memória: ensaios de Psicologia Social. São Paulo: Ateliê, 2003.

[4] Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional Disponivel em http://portal.iphan.gov.br/, acesso em 30 de maio de 2019.

[5] M. L. M. Ferreira. Patrimônio: discutindo alguns conceitos. Diálogos, 10(3), 79-88, 2006.

[6] S. C. A. Pelegrini, A gestão do patrimônio imaterial brasileiro na contemporaneidade, 2008.

[7] A. A. Arantes. A salvaguarda do patrimônio cultural imaterial no Brasil, 2008, p.184.

[8] F. S. Santos. Tanatologia – Educação para morte, 2009.

[9] P. Ariés. A História da morte no ocidente, 2003.

[10] A. R. dos santos. O processo de dessacralização da morte e a instalação de cemitérios no Seridó, séculos XIX e XX, 2011.

[11] D. Ramos Junior. Qual o significado da morte em um jogo? 2013.

[12] C. Nimuendaju. As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocuva-Guarani, 1987.