



Cientista da religião como consultor para desenvolvimento de jogos

Scholars of religion as consultants for videogame development

Fábio L. Stern*

Resumo: Apresenta-se aqui um relato de experiência sobre uma consultoria em ciência da religião oferecida a uma equipe brasileira de desenvolvimento de jogos eletrônicos (videogames). A primeira parte do texto fala sobre a presença de elementos religiosos em jogos de videogames, citando alguns exemplos de franquias famosas. Na segunda parte, alguns cuidados metodológicos para que o trabalho seja efetivo são apresentados. Na terceira parte, o perfil da empresa que solicitou o trabalho é descrito. Por fim, o relato da experiência de consultoria é apresentado.

Palavras-chave: Ciência da religião aplicada. Consultoria. Video-games.

Abstract: This is an experience report about a consultancy in the study of religion offered to a Brazilian game development team. The first part of the text talks about the presence of religious elements in electronic games, citing some examples of franchises. In the second part, some methodological precautions for the work to be adequate are presented. The third part describes the profile of the company that requested the work. Finally, the report on the consulting experience is presented.

Keywords: Applied study of religion. Consulting. Video games.

Introdução

O Brasil é o 13º maior mercado de jogos eletrônicos do mundo. Ao contrário do que ocorria durante as décadas de 1980 e 1990, quando videogames eram considerados passatempos de crianças, e em especial de meninos, o aumento dos portáteis e o surgimento dos jogos para celulares e *smartphones* conquistaram jogadores de todas as faixas etárias e gêneros. O resultado disso é que apenas no país a indústria movimentava cerca de 1,5 bilhões de dólares ao ano, e o número de empresas desenvolvedoras subiu 164% de 2014 para 2018 (Mendes, 2019). Como tal, os desenvolvedores de jogos crescem e se profissionalizam cada vez mais, e hoje possuem uma associação profissional própria (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) e uma agência reguladora (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games do Brasil).

Neste *paper*, apresento meu relato de experiência enquanto cientista da religião nesta indústria. Para tanto, utilizei uma das quatro abordagens de aplicação da disciplina

* Bolsista PNPd/CAPES pelo PPG em Ciência da Religião da PUC-SP (São Paulo-SP). Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP, São Paulo-SP). ORCID: 0000-0001-5642-0299 - contato: caoihim@gmail.com

propostas por Cavallin (2021), quem declara que a ciência da religião aplicada acontece por quatro modelos ideais. Pelo espaço limitado a este texto, não será possível apresentar toda a teoria de Cavallin. No entanto, é impreterível atentar que o projeto de intervenção que gerou a experiência aqui relatada foi metodologicamente encaixado naquilo que este autor chama de *aplicação utilitária da ciência da religião*, ou seja, a prática da disciplina visando o serviço a uma demanda social concreta específica.

Religião e videogames

A presença de temas religiosos em videogames não é uma novidade. Segundo Ferdig (2014), é possível encontrarmos religião explicitamente ou implicitamente neles. Em alguns casos, o jogador age como um deus que deve derrotar outros deuses ou um conjunto de demônios, como em *God of War* e em *Hades*. Em outros, ele é o escolhido da divindade, como o protagonista do *Dragon Age: Inquisition*. Os aspectos religiosos também podem ser menos transparentes, servindo como um fator ambiental ou como pano de fundo para uma regra ou mecânica de jogo em particular (p. ex. utilização do símbolo do *yin-yang* em diversos jogos de temática chinesa). Há, inclusive, casos em que a narrativa do jogo gira em torno de guerras civis causadas por elementos religiosos, como o caso de *The Elder's Scrolls V: Skyrim*, em que os nórdicos adoradores do deus Talos se rebelam contra o império, governado por elfos, que proíbem o culto a Talos. Por conta disso, em países em que a ciência da religião está mais bem estabelecida para além da muralha do cristianismo, o estudo da religião nos videogames tem despontado como um importante novo campo de atuação.

No entanto, embora não seja incomum às maiores empresas de jogos hoje contratarem equipes de especialistas para montar o universo e a narrativa de seus produtos, o cientista da religião ainda está excluído, em grande medida, desses grupos. Como atesta Hanegraaff (2020) em seu artigo sobre o futuro da ciência da religião, ainda somos virtualmente desconhecidos para a maior parte da população fora das “torres de marfim” da universidade. Não somos socialmente legitimados como autoridades para falarmos sobre as religiões. Em grande medida, ainda fracassamos ao ocupar os lugares públicos de especialistas capazes de abordar os assuntos religiosos.

Isso é observado, no caso do objeto discutido neste *paper*, na série *Assassin's Creed*. O jogo se passa durante a Terceira Cruzada, e o protagonista se vê envolvido no conflito entre cristãos e muçumanos na Terra Santa, reconstruída digitalmente com base na história real, após extensiva pesquisa do grupo de desenvolvedores. Na abertura do jogo, uma mensagem é apresentada, descrevendo que essa equipe foi composta por historiadores, arqueólogos, arquitetos, antropólogos, sociólogos, geógrafos etc. Mas ao contrário do que se poderia esperar de um jogo cuja temática se passa ao redor de um evento histórico concreto e muito importante para as duas maiores religiões mundiais, nenhum cientista da religião fez parte desse grupo transdisciplinar.

A minha experiência relatada nesse breve texto, portanto, serve como um convite aos colegas para que aproveitem o lugar do Brasil no cenário mundial de produção de jogos eletrônicos e comecem a se inserir nesses meios, oferecendo o seu

conhecimento profissionalmente. Se nós não fomos ao mercado, o mercado jamais saberá que existimos.

Proposta de metodologia de trabalho

Segundo Cavallin (2021, p. 179-180), aplicar a ciência da religião de forma utilitária significa realizar trabalhos que visem à remuneração financeira de cientistas da religião, visando atender a diferentes demandas da própria sociedade. Quando se tem uma empresa desenvolvedora de jogos que abordará algum tema religioso, por exemplo, e que necessita de esclarecimentos sobre isso, aqui temos um exemplo concreto de uma demanda que parte da própria sociedade e que, pela perspectiva de Cavallin, deve ser atendida pelos cientistas da religião. Nas palavras do autor nórdico, é função do cientista da religião ajudar a sociedade na resolução de tais demandas com o seu conhecimento técnico sobre religiões.

Antes de qualquer coisa, porém, é importante assumir que nas matrizes curriculares de cursos de ciência da religião não aparecem capacitações para programação, engenharia de software ou tecnologia da informação (cf. Brasil, 2018). Isso significa que o cientista da religião que deseje trabalhar com jogos eletrônicos, ainda que ele próprio não vire um desenvolvedor de jogos, precisará se inteirar minimamente de alguns termos e conceitos técnicos da área de TI para conseguir contribuir de forma eficaz e satisfatória com a empresa. Felizmente há muito material no YouTube e em outras plataformas digitais, como Uдеми e Sympla, onde a pessoa interessada poderá adquirir um conhecimento básico do fluxo de trabalho e organograma de desenvolvimento de um jogo.

Ademais, parto da mesma perspectiva teórica de Matheus Oliva da Costa, de que para algo ser considerado como ciência da religião aplicada, deve haver o reconhecimento de que (1) a ciência da religião é *uma* disciplina autônoma, e não um aglomerado de várias disciplinas (*ciências* da religião), e (2) que o trabalho impreterivelmente precisa recorrer à produção feita por pessoas formadas em ciência da religião. Isso não significa, evidentemente, que um cientista da religião não possa enriquecer o seu trabalho também com empréstimos de outras ciências. Entretanto, deve priorizar a produção de seus pares. Maiores informações sobre a proposta de Costa foram inseridas no artigo dele presente no dossiê do presente número da REVER.

Para encontrar textos de cientistas da religião para utilizar de base para o desenvolvimento do trabalho em ciência da religião aplicada, no *Dicionário de ciência da religião* há uma lista de vários periódicos internacionais (Stern, 2022). Já no sítio da ANPTECRE (s.d.) há uma lista com os periódicos brasileiros de ciência da religião, os quais também devem ser consultados. Além disso, a própria CAPES possui um catálogo de teses e dissertações que pode ser consultado. Para tanto, basta o interessado marcar as opções de que deseja pesquisar trabalhos de programas de ciência(s) da(s) religião(ões).

Por fim, um último ponto importante de ser ressaltado é que o cientista da religião, ao desenvolver uma consultoria para um produto comercial, precisa também considerar quais são as prioridades da equipe de *marketing*. Por exemplo, um jogo baseado em mitologia iorubá talvez venda mais se retratar Iemanjá branca, tal como ela geralmente

é representada nos terreiros de umbanda do Brasil, do que se for fiel ao fato dela ser uma divindade africana e, portanto, preta.

No caso da minha consultoria, eu tinha algumas formações extras para além da ciência da religião que me permitiram oferecer esse serviço. Eu cresci num lar informatizado, visto desde que nasci, na década de 1980, meu pai sempre trabalhou como programador. Como tal, ainda criança, na educação básica, ele me ensinou programação, e desde 1996 eu já tinha acesso à internet. Durante o ensino médio, busquei educação técnica em processamento de dados, onde aprofundei o conhecimento sobre programação. Além disso, estudei programação de jogos durante a adolescência por *hobby*, e conhecia o organograma de desenvolvimento de um jogo eletrônico. Sem toda essa vivência, minha utilidade na consultoria teria sido bastante reduzida. Apenas gostar de videogame não é suficiente para conseguir prestar um bom serviço nessa área.

Sobre o grupo

Meu contato profissional com o meio dos jogos eletrônicos se deu através de Felipe Miranda da Costa, bacharel em Design de Games pela Universidade Anhembi Morumbi desde 2012. Ele é designer profissional de jogos educativos, e na época trabalhava com outros profissionais tanto da área de Design de Games, como também de TI e das artes. A equipe da qual Miranda da Costa fazia parte desenvolvia jogos sob medida para empresas e escolas no Brasil, sendo formada por um designer de jogos (ele), responsável pela pesquisa do conteúdo do jogo, elaboração da mecânica (regras do jogo) e documentação do projeto; uma ilustradora, que criava o visual do jogo, a interface e se preocupa em passar as informações de forma clara e agradável; um gerente de projeto, que montava o cronograma da equipe e atuava como mediador das reuniões semanais, além de se certificar que todos fizessem suas tarefas dentro do combinado; um designer de som, que compunha as trilhas e efeitos sonoros do jogo; e um programador, que programava o jogo juntando os trabalhos feitos por todos.

No momento, essa equipe atuava após pesquisar as carências no campo da educação, procurando desenvolver uma solução lúdica através dos jogos educativos. No processo, além da pesquisa de conteúdo, eles desenvolviam um protótipo mecânico do jogo (ou seja, com cartas de papel, seguindo os moldes de jogos de tabuleiro), testavam com o público alvo (normalmente crianças da faixa etária em que o conteúdo é ensinado), documentavam os resultados dessa primeira aplicação e depois produziam um protótipo digital do jogo. Uma vez tendo esse protótipo digital, o jogo era testado novamente, seguido de reajustes de acordo com o retorno técnico de profissionais da pedagogia, dos professores e das próprias crianças. Esse processo se repetia até que o jogo estivesse pronto e fosse oficialmente lançado.

No ano de 2019, todavia, a equipe de Miranda da Costa quis arriscar a produção de jogos eletrônicos para entretenimento, ampliando a sua atuação para além do mercado educativo. Levando em consideração os dados de que no Brasil 83% das pessoas jogam em smartphones (Mendes, 2019), a equipe passou a estudar a possibilidade de produzir

jogos casuais para Android e iOS. É neste contexto que eu fui contatado por Miranda da Costa, quem já sabia que eu era cientista da religião por eu já lhe ter apresentado meu trabalho em outro contexto.

A consultoria

Miranda da Costa, ao me contatar, possuía já uma mecânica de jogo em mente. Ele queria desenvolver um jogo que seguisse o padrão *king of the hill*, nomenclatura utilizada na indústria para descrever uma jogabilidade na qual um jogador é o rei, e os outros devem tentar tomar o seu lugar derrotando-o, tornando-se assim o novo rei. Nesse sentido, enquanto o vencedor mantiver a onda de vitórias, ele continua sendo rei, até ser destronado por um novo jogador. Esta não é uma mecânica incomum nos jogos de videogame, e foi bastante popular durante a era dos fliperamas de luta (p. ex. *Street Fighter*, em que o jogador vencedor continua jogando sem precisar utilizar outra ficha). O que Miranda da Costa queria ao me contatar era elementos para criar o universo por trás das regras, visto que ele não pretendia fazer um jogo de luta. Para isso, ele me perguntou se haveria alguma religião ou mitologia que corroborasse tal estilo de jogo.

Minha pesquisa se focou, basicamente, em ir atrás de sociedades pré-cristãs cuja figura do rei não estivesse atrelada à noção de “direito divino”, como foi comum nas monarquias cristãs. Eu buscava configurações sociais em que o rei conquistasse seu lugar destronando o rei antigo, e que essa batalha pelo poder fosse algo que marcasse a transição de um governo para o outro, e não a hereditariedade ou a vontade da igreja. Como tal, dentre as possibilidades, identifiquei em *O ramo de ouro* de Frazer a figura do *rex Nemorensis*, que ia ao encontro daquilo que Miranda da Costa precisava.

A obra de Frazer é considerada clássica na antropologia e também é de grande importância histórica à ciência da religião, em especial aos estudos de mitologia. Esse livro apresenta uma teoria de que os rituais das religiões pré-cristãs giravam em torno do culto e sacrifício periódico de um rei sagrado. Esse rei seria a encarnação de um deus solar que deveria morrer na colheita e reencarnar na primavera. Portanto, o rei sagrado teria seu *status* legitimado após se submeter a um casamento místico com uma deusa-terra, seria honrado enquanto deus, mas seria sacrificado posteriormente ao final das colheitas (Frazer, 1990).

As intuições que levaram Frazer a desenvolver tal teoria foram evocadas por uma pintura de William Turner que retratava uma cerimônia religiosa no lago Nemi, o berço do culto à deusa itálica Diana. Como tal, Frazer se baseou na figura histórica do sacerdote-rei de Nemi, o *rex Nemorensis*, quem obtinha a posição matando o rei anterior em combate e só podia permanecer no cargo enquanto defendesse com sucesso sua posição contra os novos adversários. Tal rito era bastante incomum à antiguidade romana, antecedendo diversos outros cultos pré-itálicos da região, motivo pelo qual Calígula, um de seus sacerdotes, foi descrito na história como imoral e bárbaro e porque

a deusa Diana nunca teve um templo erguido no monte Aventino¹, o coração religioso da Roma pagã. Essa era, também, a única chance que um escravo tinha de se tornar “rei”, motivo pelo qual Diana, posteriormente, acabou também sendo chamada de a deusa dos escravos em Roma (Green, 2007).

Embora hoje as teorias de Frazer sejam refutadas pela historiografia e arqueologia², suas discussões poderiam fornecer importantes elementos à criação do universo e da narrativa por trás do projeto de Miranda da Costa.

Adotando a distinção entre êmico e ético basilar à metodologia da ciência da religião, elenquei quatro obras de referência para nortear o trabalho com Miranda da Costa: os livros acadêmicos *O ramo de ouro* (FRAZER, 1990) e *Roman religion and the cult of Diana at Aricia* (GREEN, 2007), e os livros êmicos *Arádia* (LELAND, 2004) e *Bruxaria hereditária* (GRIMASSI, 2003). Enquanto os dois primeiros livros apresentam informações importantes para a organização da noção de religião, sociedade e cultura que o universo do jogo que Miranda da Costa estava desenvolvendo, os livros êmicos mostrariam como pessoas que hoje cultuam a deusa Diana se comportam religiosamente. Ou seja, o livro do antropólogo e da cientista da religião serviriam para considerações técnicas sobre a religião histórica do jogo, mas se a equipe de Miranda da Costa desconsiderasse os dois livros êmicos, poderia perder apelo entre um grupo de pessoas que adoram a deusa Diana nos dias de hoje. Achar esse equilíbrio entre o êmico e o ético foi o maior desafio da consultoria.

É evidente que o culto histórico à Diana e ao *rex Nemorensis* não é igual ao dos praticantes modernos de paganismo. Muitos elementos são novos, como a figura de Arádia, suposta filha-messias de Diana e Lúcifer que teria encarnado na Terra (assim como Jesus) para ensinar a bruxaria às pessoas. Arádia é descrita tanto por Leland (2004) quanto por Grimassi (2003), mas inexistente no culto histórico do *rex Nemorensis* e no sacerdócio de Diana. Além disso, ela é vista pelos praticantes modernos como alguém que vem ensinar os camponeses a lutar contra a opressão da igreja católica, algo que sequer faria sentido na Roma pré-cristã. Todavia, foi importante apresentar também esses elementos novos à equipe de Miranda da Costa, porque em última instância ele estaria produzindo um jogo para uma sociedade pós-cristianismo. A ideia era que ao adequar o universo de seu jogo às falas e práticas dos próprios fieis contemporâneos de Diana, sua equipe conseguiria desenvolver um jogo que tivesse apelo a esses religiosos, conquistando neles um possível mercado de jogadores. Não somente isso, seu jogo também poderia ter apelo entre aqueles que estão descontentes com a política brasileira, que poderiam achar num jogo que luta contra a opressão causada por religiosos uma válvula de escape.

1 A título de curiosidade, a deusa Juno, cujo culto foi muito menos importante em Roma, tinha um templo no monte Aventino. Segundo Green (2007), o motivo pelo qual Diana nunca teve um templo erguido no monte Aventino foi porque a elite romana não considerava bom cultuar uma deusa que incentivava os escravos a se “rebelarem”, a leitura que eles faziam à época dos rituais do *rex Nemorensis*, em que um escravo poderia ascender como rei.

2 A saber, René Girard foi um dos maiores críticos à obra de Frazer.

Resultados

Além de explicar o conteúdo, eu emprestei todos os livros para Miranda da Costa, quem estudou também por conta própria e tirava dúvidas comigo via videoconferência ou telefonemas. Ao final, ele desenvolveu um protótipo do jogo: um jogo de cartas estilo *jankenpon* (pedra-papel-tesoura), em que três estilos de carta poderiam ser jogadas e uma anulava a outra. A ideia de Miranda da Costa era que o jogo tivesse pelo menos dois modos: um modo “história”, focado na lenda do *rex Nemorensis* em si, e um modo de batalha (PvP)³, em que os jogadores jogariam uns contra os outros via Internet. Além disso, seguindo o padrão de outros jogos de cartas similares, ele pretendia que diferentes baralhos fossem lançados, alguns com cartas especiais que só poderiam ser obtidas em eventos específicos ou compradas com dinheiro real. Eu cheguei a jogar este protótipo via Internet com o próprio Miranda da Costa, e percebemos que para além da história central no *rex Nemorensis*, havia grande potencial de expansões do jogo para outros deuses romanos que não apenas Diana.

Porém, o jogo, em si, nunca foi lançado. Por esse motivo, não posso fornecer maiores detalhes sobre sua mecânica, para não prejudicar os desenvolvedores, que poderão um dia resgatar o projeto. Após reunião com os membros de sua equipe, Miranda da Costa apresentou o jogo, e eles consideraram que seria mais vantajoso lançá-lo como um jogo mecânico, com cartas de papel, do que como um jogo digital. Como isso ia na contramão daquilo que a equipe estava pensando em fazer na época – lançar jogos digitais para celular –, o projeto foi arquivado. Entretanto, a minha participação como consultor demonstrou que cientistas da religião teriam espaço para ocupar esse lugar na indústria do entretenimento digital do Brasil. Não apenas isso, ainda que o jogo em si nunca tenha visto a luz do dia, o simples fato de ter havido uma pessoa formada em ciência da religião que contribuiu enquanto consultora em um projeto como esse é, em minha opinião, uma grande vitória para a expansão do campo de atuação profissional dos cientistas da religião no Brasil.

Referências

ANPTECRE. Publicações. Disponível em: <<https://anptecre.org.br/publicacoes>>. Acesso em: 1 dez. 2020.

BRASIL. Resolução CNE/CP 5/2018. Diário Oficial da União, Brasília, 31 de dezembro de 2018, Seção 1, pp. 64 e 65

CAVALLIN, Clemens. Ciência da religião aplicada: quatro tipos ideais. REVER: Revista de Estudos da Religião, São Paulo, v. 21, n. 1, pp. 171-189, 2021.

3 PvP é um termo técnico de desenvolvimento de jogos que diz respeito a jogabilidade em que um jogador humano enfrenta outro jogador humano. A sigla vem do inglês *player versus player*.

FERDIG, Richard E. Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames. *Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, Heidelberg, v. 5, p. 68-85, 2014.

FRAZER, James George. *The golden bough: a study in magic and religion*. Basel: Springer, 1990.

GREEN, C. M. C. *Roman religion and the cult of Diana at Aricia*. New York: Cambridge University, 2007.

GRIMASSI, Raven. *Bruxaria hereditária: segredos da antiga religião*. São Paulo: Gaia, 2003.

HANEGRAAFF, Wouter J. Imagining the future study of religion and spirituality. *Religion*, Milton, v. 50, n. 1, p. 72-82, 2020.

LELAND, Charles Godfrey. *Arádia: o evangelho das bruxas*. São Paulo: Madras, 2004

MENDES, Jaqueline. Indústria de games cresce e se profissionaliza cada vez mais: campeonatos transmitidos pela internet, feiras que atraem milhares de pessoas e grandes patrocinadores que investem muito fazem desse mercado um dos mais promissores do país. *Estado de Minas, Economia*, 16 out. 2019. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml>. Acesso em: 5 fev. 2020.

STERN, Fábio L. Periódicos. In: USARSKI, Frank; TEIXEIRA, Alfredo; PASSOS, João Décio (Orgs.). *Dicionário de ciência da religião*. São Paulo: Paulinas; Loyola; Paulus, 2022, pp. 728-733.

Submetido em: 31/12/2020

Aprovado em: 25/11/2022

Editor responsável: Frank Usarski