

## Múmias digitais: práticas funerárias em *Assassin's Creed Origins*

Matheus Morais Cruz\*  
Jessica Silva Mendes\*\*

CRUZ, M.M.; MENDES, J.S. Múmias digitais: práticas funerárias em *Assassin's Creed Origins* R. Museu Arq. Etn. 36: 177-190, 2021.

**Resumo:** Este artigo busca apresentar, sob o viés arqueológico, uma análise crítica das principais características das práticas funerárias do Antigo Egito representadas no jogo eletrônico *Assassin's Creed Origins*, desenvolvido pela produtora Ubisoft Entertainment. Esta pesquisa foi desenvolvida no âmbito da produção de trabalhos do Grupo de Pesquisa ARISE (Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas) e visa pormenorizar as representações materiais do mundo funerário (mumificação, enterramentos e outros fatores), bem como o impacto do diálogo entre desenvolvedores, historiadores/arqueólogos e o público em geral.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Cultura material; Simulação digital; Antiguidade clássica; Egito Antigo.

### Introdução

#### O ARISE

O grupo de pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas<sup>1</sup> (ARISE), vinculado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), foi fundado no âmbito acadêmico em outubro de 2017, no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP), tendo como coordenadores os professores doutores Wagner Carvalheiro Porto e Alex da Silva Martire. Partindo do conceito amplo de humanidades digitais, o ARISE tem por objetivo fomentar a análise acadêmica, sob o viés

arqueológico, de mídias eletrônicas interativas (jogos eletrônicos, *serious games*, simulações digitais) já produzidas e ofertadas no mercado, bem como produzir materiais que versam sobre arqueojogos e instalações interativas voltadas para museus e instituições de ensino. Além disso, o grupo de pesquisa promove eventos acadêmicos voltados aos temas da arqueologia e do mundo digital para um público amplo, além de realizar a cobertura de eventos voltados para essa temática e de disponibilizar gratuitamente todo o material produzido em seu site e redes sociais. O ARISE conta ainda com pesquisadores de diversas áreas da arqueologia e da história, além de proporcionar espaço para colaboração de pesquisadores externos de diversas áreas do conhecimento científico.

1 Para saber mais, acesse <https://bit.ly/39ImQqy>.

\* Mestrando em Arqueologia, Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. <matheus.morais.cruz@usp.br>

\*\* Mestranda em Arqueologia, Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. <jessica.silva.mendes@usp.br>

#### *Assassin's Creed Origins*: o desenvolvimento do jogo

*Assassin's Creed Origins* é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela

Ubisoft Montreal e publicado pela Ubisoft Entertainment, sendo o décimo título da franquia *Assassin's Creed* (sem contar os *spin-offs* ou jogos derivados da série principal). O jogo foi lançado oficialmente em 27 de outubro de 2017 com versões para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One.

A Ubisoft é uma das maiores empresas de criação de games da atualidade, contando com 28 estúdios e escritórios sediados em 29 países. Assim como outras empresas de grande porte, seu website<sup>2</sup> apresenta, além das opções de compra de seus jogos, suporte técnico, informações sobre a empresa com opções de tradução para vários idiomas, e um grande fórum bem administrado e organizado, com regras bem definidas e com assídua participação da comunidade e dos desenvolvedores.

A sede da empresa fica em Rennes, na França. A partir de 2000 adotou um projeto de aquisição de empresas menores e, conseqüentemente, dos direitos autorais de seus jogos, como o ocorrido, por exemplo, com a compra da divisão The Learning Company da Gores Technology Group, em 2001, que incluía os direitos dos jogos *Prince of Persia* e *Mist*, e com a aquisição do estúdio THQ Montreal, em 2013, que envolvia os direitos de *South Park: The Stick of The Truth*. Entre os jogos desenvolvidos pela empresa estão as franquias *Tom Clancy's, Just Dance, Watch Dogs* e *Far Cry*, além daqueles voltados para a inserção dos jogadores em eventos e contextos históricos, ambientados em diversos locais e períodos, como *For Honor* e a série *Assassin's Creed* (da qual *Origins* faz parte). A Ubisoft também foi responsável pela publicação de episódios de importantes franquias produzidas por outras grandes empresas, como o jogo *Resident Evil 4*, da Capcom, em versão para PC, *Innocent Life: a futuristic harvest moon* para PlayStation 2, e *Harvest Moon Online*, parte da série *Harvest Moon* da corporação Marvelous Interactive.

No Brasil, a Ubisoft inaugurou sua primeira filial em julho de 2008, na cidade de São Paulo. Com apenas vinte funcionários (entre brasileiros e estrangeiros), a empresa

trabalhou no desenvolvimento de jogos para Nintendo DS voltados para um público com faixa-etária de 8 a 14 anos. Em 30 de setembro de 2010 a empresa optou por fechar o estúdio brasileiro, mas manteve o escritório, estabelecido na cidade já em 1999 e responsável pela administração dos negócios em toda a América Latina. A Ubisoft recebeu grande reconhecimento dos gamers brasileiros devido a sua preocupação em disponibilizar seus jogos em língua portuguesa, prática regular desde o lançamento de *Assassin's Creed III*.

### Jogabilidade

Como mencionado anteriormente, *Assassin's Creed Origins* é um jogo eletrônico de ação-aventura com elementos de ação furtiva em terceira pessoa<sup>3</sup> em mundo aberto<sup>4</sup>. A história se passa no Antigo Egito do período ptolomaico, e o jogador controla o personagem Bayek, um *medjai*<sup>5</sup> cujo objetivo é proteger seu povo de uma série de ameaças. Diferentemente de outros jogos da série, em *Origins* o jogador também

3 Jogos em terceira pessoa são aqueles, geralmente desenvolvidos com gráficos em 3D, nos quais o jogador visualiza o personagem jogável em uma perspectiva distante, geralmente com as câmeras renderizadas a uma distância fixa atrás e acima do personagem. Esses jogos apresentam um elevado grau de dificuldade em seu desenvolvimento quando comparados aos em primeira pessoa, visto que é necessário criar o design do personagem e, sobretudo, uma grande quantidade de animações, enquanto nos jogos em primeira pessoa o desenvolvedor precisa apenas programar a movimentação da câmera durante as ações e animar os elementos restantes que se apresentam em seu campo de visão.

4 Mundo aberto (*open world*) é um conceito de *level design* dos jogos eletrônicos no qual um jogador pode se movimentar livremente pelo mapa do jogo, além de ter considerável liberdade para escolher como ou quando pretende realizar os objetivos. O termo "mundo aberto" denota a ausência de barreiras artificiais, diferenciando esse estilo de outros com muros invisíveis e telas de carregamento entre cenários, muito comuns em jogos lineares. Normalmente, jogos de mundo aberto ainda impõem algumas restrições ao ambiente do jogo, seja devido a limitações técnicas de desenvolvimento, seja pelas limitações impostas pela parcial linearidade no próprio jogo, como áreas bloqueadas.

5 O termo *medjai* refere-se aos antigos egípcios da região norte do Sudão.

2 <https://bit.ly/3sRZHk1>.

tem a opção de controlar outro personagem: Aya, a esposa de Bayek.

Embora seja o décimo título da franquia, *Assassin's Creed Origins* insere-se, cronologicamente, no início de toda a série. A história aborda a origem dos assassinos, que desejam alcançar a paz por meio do livre-arbítrio, e de seus inimigos, os templários, que a buscam por meio da ordem e da dominação.

Desfrutando de sucesso entre os jogadores, muitos aspectos da jogabilidade presentes em outros jogos da franquia foram preservados, como a ação furtiva e o uso de técnicas de *parkour* para cumprir objetivos. O mapa (com tamanho similar ao de *Assassin's Creed IV: Black Flag*) pode ser explorado com o personagem a pé, com montarias (cavalos e camelos) ou com barcos (mais um aspecto similar a *Black Flag*). Também foram mantidos os “pontos de sincronização” (*viewpoints*), utilizados para revelar as novas áreas do mapa e que, quando ativos, são convertidos em pontos de viagem rápida, ao mesmo tempo que auxiliam o jogador a identificar possíveis objetivos e pontos de interesse. Entretanto, o jogo também inova ao oferecer um novo sistema de luta e incluir as atividades de combate naval e túmulos com puzzles. *Assassin's Creed Origins* tem ainda um sistema de inventário baseado em jogos do gênero *role-playing game*<sup>6</sup>. Cada arma tem suas próprias estatísticas e características, e os jogadores podem melhorá-las e criar outras a partir de materiais encontrados pelo mapa, incluindo bombas de fogo, nuvens de veneno e armadilhas. Além disso, o protagonista pode usar várias habilidades no decorrer do jogo, desbloqueadas por meio de uma “árvore de perícias” (*skill tree*) dividida em três categorias – *hunter* (caçador), *warrior* (guerreiro) e *seer* (vidente) –, cada qual refletindo diferentes formas de jogar e desempenhando diferentes funções. O jogo ainda dispõe de um modo educativo de exploração, chamado *Discovery Tour*, que permite

ao jogador visualizar práticas da história do Egito Antigo por meio de visitas guiadas divididas segundo temas e acompanhadas de narração.

Por se tratar de um jogo de grandes dimensões e que apresenta sua interpretação sobre vários aspectos da sociedade egípcia e de suas várias regiões, para esta análise foi privilegiada uma abordagem quanto aos aspectos da cultura material ligada ao mundo funerário e seus elementos. A justificativa para isso diz respeito à constante presença desses aspectos no jogo, tanto no modo normal quanto no modo de exploração (*Discovery Tour*), além de ser parte essencial da religião egípcia, cuja influência sobre a sociedade é notável.

Essa influência ocorria porque não havia uma diferenciação entre o mundo religioso e as outras esferas da sociedade egípcia. Isso também fica evidente quando consideramos que, para que a religião cumprisse seu objetivo, era necessário que todas as partes constituintes da sociedade trabalhassem em consonância para que a ordem divina existisse (Hornung 1992: 138; Teeter 2011: 4-6). Assim sendo, toda essa complexidade nos obriga a privilegiar apenas uma face da religião, as práticas funerárias.

O jogo é ambientado no período ptolomaico (304-30 a.C.), embora a sociedade egípcia já existisse há pelo menos 3 mil anos, longo período no qual a religião pode ter passado por transformações e adaptações, alterando-se constantemente. Assim, o recorte proposto permitiu observar mudanças nas representações dessas práticas funerárias, incluindo os enterramentos e seus elementos mais proeminentes, como o tratamento dado ao corpo do morto, chamado de mumificação, o ritual e o local de enterramento.

## Paralelos

### Mundo funerário

Os enterramentos mais antigos encontrados no Egito datam do período pré-dinástico (5500-3050 a.C.) e não continham os elementos típicos do imaginário comum, embora alguns já apresentassem traços de mumificação, com

<sup>6</sup> *Role-playing game* (RPG) é um estilo de jogo no qual os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas coletivamente. O progresso de um jogo ocorre de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro do qual os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores são responsáveis por determinar a direção que o jogo toma.

indícios do uso de bandagens. A primeira evidência da utilização desse processo nas primeiras dinastias foi identificada com a descoberta da tumba do rei Djer (I Dinastia: 2920-2575 a.C.), na qual encontrou-se um braço com bandagens, braceletes e resíduos de uma substância, provavelmente resina, material comumente aplicado nos processos de mumificação para ajudar a conservar o corpo (David 2008: 12).

Ademais, é possível encontrar evidências desses processos de tratamento do corpo após a morte na vastidão de fontes textuais religiosas do Antigo Egito, que estabeleceram muitas das diretrizes funerárias. Em *Assassin's Creed Origins*, a literatura mais citada é a mortuária, sendo a mais antiga o Texto das Pirâmides – textos funerários pintados nas paredes dessas estruturas exibindo os processos de enterramentos dos faraós e de suas famílias. Podemos citar ainda ao menos outros dois textos funerários muito conhecidos: o Texto dos Caixões, cujo surgimento remete-se ao Médio Império (2040-1640 a.C.), conforme pinturas reveladas em caixões, e que apresenta uma visão temerosa dos antigos egípcios em relação à morte, por conta do caminho que enfrentariam para alcançar a vida após a morte e dos perigos envolvidos nesse percurso; e o Livro dos Mortos, também chamado de Livro do Surgimento do Dia, datado do Novo Império (1550-1070 a.C.), que relega o medo da morte retratado no livro anterior e foca em revelar proteções necessárias para a passagem segura ao mundo dos mortos (El Mahdy 1995: 145-150). As narrativas do segundo livro estão muito presentes em *Assassin's Creed Origins*, em especial, em uma de suas missões (*tasks*) indispensáveis para a finalização do jogo.

O pós-vida retratado nos livros mortuários, entretanto, nem sempre foi alcançável por todos. A princípio, os processos de sepultamento eram restritos ao faraó e à família real. Apenas no Primeiro Período Intermediário (2181-2055 a.C.) há uma espécie de “democratização”<sup>7</sup>, por meio da qual todos aqueles que tinham

condições razoáveis poderiam se igualar ao deus Osíris, garantindo, assim, seu acesso ao mundo dos mortos (a terra da divindade), desde que sustentassem uma vida de acordo com as crenças estipuladas (Shaw 2004: 116, 119).

Contudo, esse processo de equiparação com Osíris não significa se tornar também uma divindade. Na verdade, tem o sentido de receber o mesmo processo de sepultamento realizado quando da morte do deus, por meio da mumificação (Assmann 2005: 33; Shaw 2004: 116). De acordo com o mito, Osíris foi a primeira múmia. A versão mais comum e disseminada desse mito é aquela escrita pelo historiador grego Plutarco, no século I a.C. Optamos por abordar essa narrativa, posto que, além de ser a mais difundida, é a versão utilizada pelos produtores de *Assassin's Creed Origins*, sendo representada durante todo o enredo do jogo.

Não obstante, compreendemos que o uso dessa fonte, sem análise e discussão adequadas, pode gerar uma série de problemas, a começar pelo fato de essa versão não ser integralmente sustentada por outros autores contemporâneos e anteriores a Plutarco, divergindo profundamente de outras fontes. Um segundo ponto a ser destacado é o fato de Plutarco ter adicionado elementos “helênicos” à mitologia egípcia retratada no mito citado (Shaw 2004: 116), apresentando-se como uma interpretação alóctone desses ritos funerários.

Em resumo, a versão de Plutarco descreve a morte e a ressurreição de Osíris. Osíris era um bom e próspero governante, e Seth, seu irmão, invejado, decidiu matá-lo. Secretamente, Seth tirou as medidas do corpo de seu irmão e ordenou a construção de um caixão com aquelas mesmas dimensões. Depois de pronto, Seth promoveu uma festa e entre os convidados estava Osíris. Durante o evento, o anfitrião propôs uma brincadeira, segundo a qual se tornaria dono do caixão que mandara confeccionar aquele que coubesse perfeitamente nele. Assim que Osíris entrou no caixão, Seth, com ajuda de seus serviçais, selou-o e o arremessou no Nilo. Ísis, esposa de Osíris, recuperou o caixão e o escondeu a fim de dar um funeral decente ao marido. Porém, Seth descobriu, foi até o caixão e desmembrou

7 Há discussões e problemáticas envolvendo esse conceito de democratização. Ver Willems (2014).

o corpo do irmão, espalhando suas partes por todo o Egito.

É a partir desse ponto, de acordo com as fontes egípcias, que surge a “primeira múmia”. Na versão egípcia, Ísis recupera as partes do corpo do marido, remonta-as em uma múmia e, com ela, engravida de Hórus (Shaw & Nicholson 2002: 214).

Além do processo de mumificação, há outros conceitos do pós-vida egípcio presentes na história. Com a geração de Hórus, a semente da vida persiste mesmo após a morte; e com o desmembramento, a dissolução torna-se pré-requisito da criação – para que haja uma vida renovada, é necessária a decadência prévia (Hornung 1992: 102-103).

#### A múmia

A origem do processo de mumificação ainda é muito discutida. Alguns autores acreditam que o ponto de partida para essa prática foi a observação da conservação dos corpos que eram enterrados nas areias do deserto (El Mahdy 1995: 53). Outros dizem que o ato de enterrar na areia, na verdade, já tinha a finalidade deliberada de conservar a imagem do corpo e que, a partir disso, foram desenvolvidas técnicas mais aprimoradas que aumentaram o grau de preservação (Shaw & Nicholson 2002: 190).

De acordo com fontes da antiga religião egípcia, além de seu corpo físico os seres seriam compostos por cinco elementos: *ka*, *ba*, *akh*, *nome* e *sombra*. O *ka* seria a força de vida do indivíduo; o *ba*, a parte não física do indivíduo, como a personalidade; *akh*, a junção do *ka* e *ba* no pós-vida, que seria a forma de vida divina; o *nome* é a continuidade da memória do indivíduo no mundo terreno – o indivíduo existe a partir dele; e a *sombra* seria uma entidade viva pertencente ao *ba*, assim como o *nome*. A separação e a junção desses elementos deveriam ser asseguradas para que o indivíduo trilhasse um caminho tranquilo até o pós-vida. Por essa razão os mortos passavam por diversos rituais e seus corpos eram enterrados com vários objetos que asseguravam sua proteção durante esse percurso (El Mahdy 1995: 110; Hornung

1992: 175-183). O *nome* era essencial para que a memória sobre esse indivíduo permanecesse no mundo terreno, garantindo que os vivos fizessem dedicatórias e oferendas.

O processo de mumificação era dividido em diversas etapas, que eram realizadas por sacerdotes. Nem sempre o processo era o mesmo, variando conforme o poder aquisitivo das pessoas que o requisitavam. O mais comum era apenas um enterramento simples nas areias do deserto, sob as quais o corpo sofreria uma mumificação natural devido à alta temperatura e à baixa umidade, processo que era seguido pela maioria da população. Sendo assim, o corpo não passava por qualquer processo artificial de conservação, o que significa que isso era, por certo, restrito àqueles que tinham poder aquisitivo o suficiente para adquiri-lo (David 2008: 12).

A conservação do corpo era necessária para que o *ka* reconhecesse o corpo ao qual pertencia e pudesse retornar a ele a fim de buscar sustento. Isso era necessário porque a outra parte constituinte do indivíduo, o *ba*, teria todas as necessidades de um ser humano vivo e, por isso, deveria ser alimentado a partir de oferendas deixadas próximo ao corpo. Porém, a conexão entre o mundo físico e o etéreo seria possível apenas pelo *ka*, que, se não reconhecesse o respectivo corpo, não permitiria que o *ba* garantisse sustento, de forma que o acesso ao pós-vida tornar-se-ia muito mais difícil.

Todavia, esse processo não era absolutamente necessário para que os indivíduos obtivessem um pós-vida digno. Os egípcios acreditavam que aqueles cujos corpos não tivessem um tratamento “apropriado” ficariam vagueando nas águas primordiais (*Nun*), onde poderiam se salvar e obter acesso ao submundo. A mumificação e o enterramento seriam, dessa forma, apenas uma maneira de se precaver e de dar celeridade ao processo (Hornung 1992: 105).

Os procedimentos de mumificação também passaram por diversas modificações através do tempo. No período tratado pelo jogo, o processo de mumificação começara a entrar em decadência e não era mais algo exclusivamente ligado à esfera religiosa da vida cotidiana, mas também estava relacionado à esfera

comercial. Por outro lado, havia, além disso, uma preocupação maior com o exterior do que com o interior das múmias, não existindo mais um modus operandi padrão para o tratamento interno delas (David 2008: 17).

No jogo, embora elementos do mundo funerário estejam presentes a todo momento, o processo de mumificação é representado em apenas algumas situações. Nestas são sempre exibidos homens com vestimentas diferentes em comparação a outros personagens, algo que podemos entender como uma interpretação da imagem dos sacerdotes; e o local onde o processo é realizado aparece ordinariamente associado a algum templo. Os corpos retratados no jogo, ora abertos, ora apenas expostos ao natrão, recebem a atenção desses sacerdotes. Isto é, o processo de mumificação no jogo está tão somente associado à interação do sacerdote com os corpos (Figs. 1 e 2).



**Fig. 1.** Sacerdote trabalhando em um corpo em *Assassin's Creed Origins*, aparentemente colocando os órgãos nos vasos canopos (vasos específicos para depósito de órgãos de rápida decomposição: intestinos, pulmões, fígado e estômago).

**Fonte:** *Assassin's Creed Origins* (2017).



**Fig. 2.** Sacerdote introduzindo natrão em um corpo no jogo *Assassin's Creed Origins*.

**Fonte:** *Assassin's Creed Origins* (2017).

Muitas vezes são exibidos também os vasos canopos (Fig. 1), bem como amuletos, além de práticas gestuais dos sacerdotes sobre o corpo, sem descartar o caráter religioso do processo. Esse aspecto da mumificação é salientado, por exemplo, quando, em uma das missões, Bayek é designado a ler sobre um corpo um capítulo do Livro dos Mortos, com o objetivo de auxiliá-lo a alcançar o mundo dos mortos.



**Fig. 3.** Corpo mumificado e amuletos no jogo *Assassin's Creed Origins*.

**Fonte:** *Assassin's Creed Origins* (2017).

Os indivíduos que manipulavam os corpos durante a mumificação, chamados de embalsamadores, eram sacerdotes, deixando claro o teor religioso dos ritos, e recebiam funções específicas em cada etapa do processo. O chefe embalsamador, por exemplo, seria uma representação do deus Anúbis, guardião dos cemitérios e do embalsamamento. Havia ainda o sacerdote leitor, que devia proferir os encantamentos durante o processo, além dos sacerdotes “menores”, os *wtw*, aos quais eram designadas outras tarefas. O processo como um todo era executado em dois lugares distintos – a tenda da purificação e o local do embalsamamento –, evidenciando a complexidade da prática.

Como mencionado, no período ptolomaico quase não havia cuidado com o interior dos corpos, dando-se atenção especial ao exterior. Na maioria das vezes as vísceras não eram removidas e quando isso ocorria elas eram tratadas e inseridas novamente no cadáver (David 2008: 17). Os vasos canopos, nos quais eram introduzidos os órgãos de rápida

decomposição (pulmão, fígado, estômago e intestinos), praticamente não possuem utilidade nesse quadro. Todavia, *Assassin's Creed Origins* apresenta esses objetos em diversos cenários, provavelmente como resultado do imaginário popular, que automaticamente associa esses vasos à mumificação e ao ato de embalsamar.



Fig. 4. Múmia pertencente ao período ptolomaico. Note-se o cuidado extremo dado ao seu exterior.

Fonte: Prates et al. (2011).

Esse processo mais tradicional de mumificação foi chamado por Heródoto de “a mumificação de Osiris” (Shaw & Nicholson

2002: 190). É considerado o mais completo dentre aqueles descritos pelas fontes antigas, e era realizado apenas em indivíduos da família real ou com poder aquisitivo suficiente. Além disso, é de extrema importância salientar que não é um processo universal no tempo e espaço do Antigo Egito (Willems 2014: 140). Segundo Peter Ucko, “na maioria dos casos conhecidos, etnograficamente, uma cultura ou sociedade não é caracterizada apenas por um tipo de enterro” (Ucko apud Quirke 2015: 202; tradução nossa).

### Enterramento

Em *Assassin's Creed Origins* são retratadas várias formas de enterramento. Podemos citar dois opostos como exemplos: as pirâmides, que podem ser adentradas pelo jogador; e um enterramento simples, de um personagem amigo de Bayek.

As pirâmides retratadas no jogo são representações de exemplares existentes, datados do Antigo Império e pertencentes a três reis egípcios: Khufu (Quéops), Khafre (Quéfren) e Menkaure (Miquerinos). Nas três pirâmides os espaços ocupados pelos caixões apresentam estelas funerárias e variados objetos de rica estética, desde vasos até *literas*, existentes também em outras câmaras. Na pirâmide de Khufu (conhecida como Grande Pirâmide), há uma antecâmara ricamente adornada, incluindo objetos de natureza funerária: o barco que seria utilizado para a passagem ao outro mundo e os *shabtis* (servidores funerários).



Fig. 5. Área do caixão representada no jogo com a estela funerária e outros objetos.

Fonte: *Assassin's Creed Origins* (2017).



Fig. 6. Antecâmara da Grande Pirâmide (pirâmide de Khufu) no jogo *Assassin's Creed Origins*.

Fonte: *Assassin's Creed Origins* (2017).

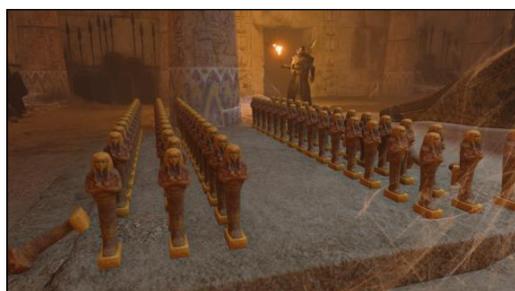


Fig. 7. *Shabtis* (servidores funerários) presentes na antecâmara da pirâmide de Khufu no jogo *Assassin's Creed Origins*.

Fonte: *Assassin's Creed Origins* (2017).

O barco presente na Fig. 6 refere-se, nos mitos egípcios, às viagens que o deus-Sol Rá fazia durante as noites pelo submundo após o pôr do sol, mesmo percurso que seria realizado pelo morto. Um exemplar de um barco com características semelhantes foi encontrado ao lado da Grande Pirâmide, remontando à data de sua construção. Contudo, existem muitas controvérsias se ele seria mesmo um barco solar (El Mahdy 1995: 147-148). Os *shabtis*, por outro lado, auxiliariam o indivíduo em trabalhos desagradáveis e enfadonhos do pós-vida. Pesquisas arqueológicas comprovaram que esses objetos começaram a ser utilizados apenas no Médio Império (2040-1640 a.C.), quando começou a se disseminar a ideia de que os mortos iriam para os Campos de Junco, nos quais trabalhariam como servidores do deus Osiris. Os *shabtis*, portanto, teriam a função de tornar o trabalho mais produtivo (Hornung 1992: 103).



Fig. 8. *Shabti* de madeira de Senebimi (cerca de 1981-1802 a.C.).

Fonte: Metropolitan Museum of Art<sup>8</sup>.



Fig. 9. Barco encontrado ao lado da Pirâmide de Khufu, que se encontra atualmente no *Solar Barge Museum*.

Fonte: Andrews (2017).

Os corpos dos donos desses enterramentos, em contrapartida, não são exibidos no jogo.

<sup>8</sup> Shabti of Senebimi. Disponível em: <<https://bit.ly/3rULACc>>. Acesso em: 14/10/2019.

Contudo, é possível perceber que estão inseridos em caixões de pedra adornados e acompanhados por estelas funerárias (com as quais Bayek deve interagir para efetuar as missões). Na verdade, por conta dos inúmeros saques, não foram encontrados os corpos dos reis das pirâmides durante as escavações, mas, por meio dos escritos religiosos nas paredes desses locais, sabemos o processo ao qual provavelmente foram submetidos. Os escritos revelam que houve um processo de mumificação, com inserção de amuletos nas bandagens e realização do ritual de abertura da boca (El Mahdy 1995: 147), que começou no mesmo período desses reis.

O ritual de abertura da boca é importante, conforme mencionado, para garantir que a boca do morto pudesse receber alimentos para que seu *ka* se mantivesse alimentado. Essa seria a finalidade principal, além de garantir que todos os componentes do morto fossem equilibrados, protegidos e ativos, bem como restituir todos os

outros sentidos e funções corporais, para que o morto desfrutasse do seu pós-vida (Hornung 1992: 168).

Nestes locais, além dos objetos, os mortos eram enterrados com itens necessários para a sobrevivência de seu *ba*, como comidas, bebidas e unguentos, entre outros. No jogo, é possível observar tumbas com vários recipientes, cujo armazenamento provavelmente se remete a esses elementos. *Assassin's Creed Origins*, como já ressaltado, busca representar todos os elementos presentes em tumbas de membros da elite daquela época. No caso das pirâmides, as provisões são estimadas a partir de relatos e do enterramento da mãe de Khufu (Quéops), posto que as originais foram saqueadas. Além disso, também é possível inferir que as provisões eram colocadas em estruturas separadas, que faziam parte do complexo das pirâmides, como nas *mastabas* (estruturas de formato retangular, como uma casa apenas com laje) (El Mahdy 1995: 120-124).

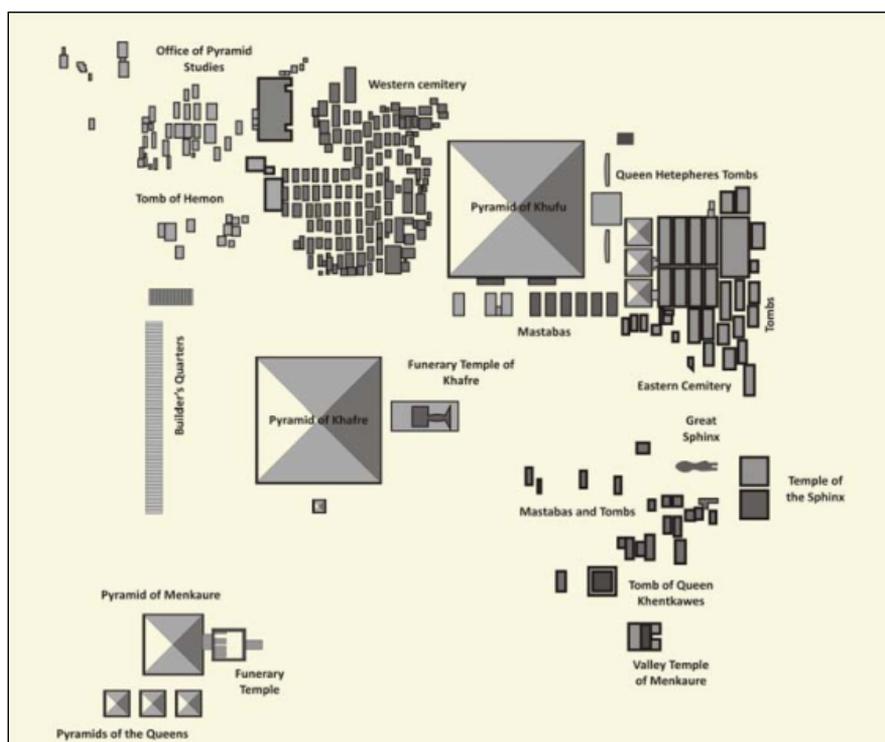


Fig. 10. Representação do complexo das pirâmides de Gizé (Khufu, Khafre e Menkaure).

Fonte: Vaz, Caetano & Nijkamp (2011).



Fig. 11. Imagem de satélite do complexo, para comparação com a Fig. 10.

Fonte: Google Maps (2018). Disponível em: <<https://bit.ly/3urUTLx>>. Acesso em: 14/10/2019.

Embora os desenvolvedores tenham pretendido, aparentemente, apresentar elementos fundamentados em levantamentos bibliográficos, é possível identificar um esforço no sentido de exagerar seu volume, inserindo elementos não relacionados àquela época ou que foram encontrados em outras localidades do Egito Antigo<sup>9</sup>. Quanto ao motivo dessa exorbitância, pensando no jogo como uma ferramenta de entretenimento, é possível supor que os desenvolvedores pretendiam demonstrar a grandiosidade dos enterramentos, tão difundida no imaginário popular, ou ainda que desejavam preencher espaços consideravelmente vazios, por conta da extensão dessas estruturas.

O outro enterramento exibido durante o jogo pertence a um amigo de Bayek, que é precedido pelo ritual de sepultamento apresentado de

forma simples, em uma tumba escavada na rocha e, aparentemente, coletiva. O corpo é retratado apenas enrolado em um pano e amarrado com uma corda. Pessoas, provavelmente familiares e amigos, posicionam-se ao redor do corpo dentro da tumba, com objetos que parecem ser oferendas e uma estela funerária.



Fig. 12. Enterramento do amigo de Bayek no jogo *Assassin's Creed Origins*.

Fonte: *Assassin's Creed Origins* (2017).

<sup>9</sup> Os elementos fora de contexto mais comuns em *Assassin's Creed Origins* são os *ushabtis*, cujo primeiro aparecimento data apenas do Médio Império (2040-1640 a.C.) e as pirâmides de Giza, que remontam ao Antigo Império (2650-2150 a.C.), além da embarcação que foi encontrada do lado de fora da pirâmide, e não em seu interior (El Mahdy 1995: 123,149).

No período ptolomaico era comum que os corpos fossem apenas acondicionados em

espaços de tumbas no deserto, sem serem inseridos em caixões. Indivíduos que não possuísem condições de providenciar um grande funeral, do qual participavam, inclusive, profissionais especializados, contavam apenas com a presença de familiares e amigos, em uma pequena espécie de procissão. Mesmo com a popularização da mumificação, não é possível dizer se o amigo de Bayek possuía ou não condições suficientes para adquirir esse processo completo. No entanto, por ter sido enterrado em uma tumba, é provável que seu corpo tenha sido preparado de alguma forma. O ato ritual de abertura da boca, que poderia ocorrer na entrada ou dentro da tumba, não é exibido em seu funeral. Apesar disso, durante o evento estão presentes dois sacerdotes, incluindo o sacerdote *sem* (caracteristicamente adornado com uma pele de pantera), responsável pela execução desse ritual e da supervisão do enterramento (El Mahdy 1995: 110).

Na missão relacionada ao enterramento do amigo de Bayek as oferendas são outro elemento interessante. Elas representam as provisões para o *ba* do morto, para que ele pudesse se alimentar, possibilitando a manutenção de sua existência. Diante de sua importância, todos os enterramentos contavam com um espaço para essas oferendas. Os mais elaborados, em tumbas, tinham uma sala para isso, com uma mesa destinada especificamente a essa atividade, já que não se podia acessar a câmara funerária (El Mahdy 1995: 116).

Esse aspecto do processo de enterramento é confirmado pela arquitetura das Pirâmides de Giza, compostas por um complexo dentro do qual existia um depósito de pertences e um templo, onde eram realizados os preparativos antecedentes ao enterramento. Havia também outro local específico, designado aos rituais diários em memória do falecido. Ele compartilhava uma parede com a pirâmide, na qual era edificada uma porta falsa cujo objetivo era propiciar um caminho por onde o *ka* do rei pudesse atravessar para acessar as oferendas e receber preces (Andrews 1984: 52; El Mahdy 1995: 120-121).

## Outros fatores

Um fato apresentado com o desenrolar da narrativa do jogo são os saques e intervenções nas tumbas. Os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* aproveitaram-se desses acontecimentos para introduzir a opção de o jogador adentrar as pirâmides e saquear objetos de valor e/ou que são úteis ao personagem, como armas e armaduras.

O fato de terem escolhido representar isso no jogo é interessante, visto que é um assunto pouco abordado nos debates acadêmicos, mas que ocorria com frequência nas tumbas logo após seu fechamento (El Mahdy 1995: 24). Na realidade, é muito comum se deparar com notícias ou discussões sobre saques recentes a sítios arqueológicos, mas não se leva em conta que os próprios habitantes do período (ao menos aqueles corajosos o suficiente para romper a sacralidade das tumbas ignorando as ameaças religiosas) tinham ciência das riquezas existentes naqueles locais, riquezas que ninguém notaria se sumissem. Logo, os saques fizeram parte da história das tumbas, sendo possível afirmar que todas as pirâmides já haviam sido adentradas por saqueadores até o Novo Império (1550-1069 a.C.) (Andrews 1984: 52).

Outra escolha interessante dos desenvolvedores do jogo foram as narrativas apresentadas no modo *Discovery Tour*, que revelam que a elaboração do jogo foi fundamentada em uma consistente literatura composta por fontes antigas e obras egiptológicas reconhecidas e influentes. Isso revela uma preocupação em manter a qualidade das informações transmitidas aos jogadores – o que tem se tornado uma prática informativa recorrente em grandes empresas desenvolvedoras de jogos com temáticas históricas. O fato se torna ainda mais evidente com as ilustrações apresentadas nesse modo, com referências reconhecidas advindas de ambientes acadêmicos como o Museu Britânico ou o Museu Nacional Holandês de Antiguidades (Rijksmuseum van Oudheden). Esse aspecto do *Discovery Tour* foi tão bem avaliado pela comunidade de jogadores

de todo o mundo que a Ubisoft decidiu vendê-lo separadamente, reduzindo seu valor e

facilitando a aquisição para aplicação em ambientes escolares.



Fig. 13. Imagem referenciada que aparece no modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins*, remetendo ao Museu Nacional Holandês de Antiguidades.

Fonte: *Assassin's Creed Origins* (2017).

### Considerações finais

A possibilidade de utilizar jogos digitais em pesquisas científicas e sua aplicação nas escolas para fins educativos têm atraído muita atenção de pesquisadores do Brasil e de todo o mundo. Os jogos e outros tipos de aplicações digitais interativas são entendidos como ferramentas de grande potencial educativo, pois propiciam abordagens complexas do passado e do presente por meio de seus quadros interpretativos relacionados a uma utilização contextualizada da tecnologia, adaptando-a e tornando-a uma estratégia para a potencialização do conhecimento (Ribeiro & Trindade 2017: 136). Além disso, é importante indicar que o grande sucesso da franquia *Assassin's Creed*, bem como de outros inúmeros jogos com forte apelo histórico/arqueológico, demonstra que há, de fato, uma procura dos jogadores por uma associação entre jogos digitais e realismo histórico, o que os torna uma mídia de grande

alcance ao público e uma porta de entrada para a busca de aprendizado. Em contrapartida, é possível observar um movimento ao encontro disso por parte de grandes ou médias empresas de desenvolvimento de jogos digitais, como a própria Ubisoft, que se utilizam de consultoria acadêmica em busca de uma representação mais precisa, não apenas dos ambientes físicos, mas também das práticas socioculturais dos povos tematizados em seus jogos (Nielsen 2017).

Dessa forma, como qualquer fonte de estudo e de ensino, os jogos devem passar por uma rigorosa análise crítica que leve em consideração, por um lado, os limites históricos apresentados consciente ou inconscientemente pelos desenvolvedores e, por outro, os objetivos das empresas por trás da produção de determinado jogo. É importante afirmar que, salvo raras exceções, os jogos digitais não têm como finalidade central a reconstrução precisa da época a ser retratada e, tampouco, propor uma discussão científica sobre o conhecimento

utilizado para sua produção. No caso de *Assassin's Creed Origins*, por exemplo, embora uma consultoria acadêmica tenha sido utilizada para a construção narrativa do jogo, os desenvolvedores não pleitearam oferecer uma discussão profunda das fontes utilizadas. Como frutos do setor do entretenimento, os jogos digitais têm o propósito de proporcionar diversão ao jogador e são pensados a partir da lógica da geração de lucro para as empresas desenvolvedoras. Portanto, eles *podem*, mas não *devem* necessariamente carregar em si o aspecto educativo.

Isso posto, cabe aos educadores e profissionais das áreas correlatas estabelecer a comparação entre o que é vendido e apresentado em tela e aquilo que de fato é tido como um conhecimento advindo de pesquisa científica para que se possa evitar transmitir a falsa ideia de “reconstrução” fidedigna de uma época histórica. Cabe ainda entender as motivações que levaram àquela determinada forma de representação. Para o jogo em questão, podemos assumir que, ao tomarem suas liberdades nas representações funerárias, os desenvolvedores criaram um discurso, uma

reescrita da história. Por meio dos pontos observados – representar a mumificação completa, com sua religiosidade em destaque, e enterramentos de grande porte com elementos conhecidos – vemos uma construção seletiva, por meio de um ponto de vista inserido em um contexto espacial e temporal específico, utilizando-se muitas vezes do senso-comum e das tradições de representação enraizadas na cultura popular.

Essa construção pode ser totalmente consciente ou não. Os desenvolvedores, mesmo munidos de informações científicas, optaram por manifestar uma determinada imagem do Egito Antigo, com o objetivo de atrair um público-alvo que poderia compartilhar o mesmo olhar para o passado. Esse discurso evoca elementos egiptomaniacos, misturando ciência e senso comum (Bakos 2004: 10), gerando “apropriações que refletem interesses no passado egípcio em torno da eternidade, da imortalidade, do misticismo, grandiosidade, exotismo, admiração, beleza, maravilhamento, riqueza, mistério, curiosidade, entre outras sensibilidades” (Hecko 2013: 39).

CRUZ, M.M.; MENDES, J.S. Digital mummies: funeral practices at *Assassin's Creed Origins*. *R. Museu Arq. Etn.* 36: 177-190, 2021.

**Abstract:** This article aims at presenting, under the archaeological bias, a critical analysis of the main characteristics of the funerary practices of Ancient Egypt represented in the electronic game *Assassin's Creed Origins*, developed by Ubisoft Entertainment S.A. This research was developed within the scope of works by Research Group (CNPq) ARISE (Interactive Archeology and Electronic Simulations) and aims at detailing the material representations of the funeral world (mummification, burials and other factors), and the impact of dialogue between developers, historians / archaeologists and the public.

**Keywords:** Electronic games; Material culture; Digital simulation; Classic antiquity; Ancient Egypt.

### Referências bibliográficas

Andrews, C. 1984. *Egyptian mummies*. British Museum Publications, London.

Andrews, S. 2017. The Khufu ship of Ancient Egypt is one of the oldest, largest, and best-preserved

- vessels from antiquity. Disponível em: <<https://bit.ly/2Q5ppMg>>. Acesso em: 14/09/2018.
- Assassin's Creed Origins. 2017. Ubisoft, Montreal. Versão digital.
- Assmann, J. 2005. *Death and Salvation in Ancient Egypt*. Cornell University Press, New York.
- Bakos, M. 2004. Introdução. In: Bakos, M. (Org.) *Egiptomania: o Egito no Brasil*. Paris Editorial, São Paulo, 7-14.
- David, A.R. 2008. Egyptian mummies: an overview. In: David, A.R. (Ed.). *Egyptian mummies and modern science*. Cambridge University Press, Cambridge, 10-18.
- El Mahdy, C. 1995. *Mummies, myth and magic*. Thames and Hudson, London.
- Hecko, L. 2013. *Egiptomania e usos do passado: o Museu Egípcio e Rosacruz de Curitiba (PR)*. Tese de doutorado. Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- Hornung, E. 1992. *Idea into image: essays on Ancient Egyptian thought*. Timken Publishers, New York.
- Nielsen, H. 2017. Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt. Disponível em: <<https://bit.ly/31Rbxbh>>. Acesso em: 06/04/2021.
- Prates, C. *et al.* 2011. Prostate metastatic bone cancer in an Egyptian Ptolemaic mummy, a proposed radiological diagnosis. *International Journal of Paleopathology* 1: 98-103.
- Quirke, S. 2015. *Exploring Ancient Egypt religion*. Wiley Blackwell, Hoboken.
- Ribeiro, A.; Trindade, S. 2017. O ensino da história e tecnologias: conexões, possibilidades e desafios no espaço das Humanidades Digitais. In: Porto, C.; Moreira, J.A. (Orgs.). *Educação no ciberespaço: novas configurações, convergências e conexões*. Edunit, Aracajú, 133-146.
- Shaw, I. 2004. *Ancient Egypt: a very short introduction*. Oxford University Press, Oxford.
- Shaw, I.; Nicholson, P. 2002. *The British Museum dictionary of Ancient Egypt*. The American University in Cairo Press, Cairo.
- Teeter, E. 2011. *Religion and ritual in ancient Egypt*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Vaz, E.N.; Caetano, M.; Nijkamp, P. 2011. A multi-level spatial urban pressure analysis of the Giza Pyramid Plateau in Egypt. *Journal of Heritage Tourism* 6: 99-198.
- Willems, H. 2014. The coffin texts and democracy. In: Willems, H. *Historical and archaeological aspects of Egyptian funerary culture: religious ideas and ritual practice in middle kingdom elite cemeteries*. Brill, Leiden, 124-229.