



RELIGIÃO E MIGRAÇÃO NO CONTEXTO DO JOGO FAR CRY V E NA REALIDADE APRESENTADA EM WILD WILD COUNTRY

Edson Viana de Melo¹

RESUMO

O objetivo geral deste artigo é discutir sobre os elementos da religião e migração tanto no contexto do jogo como no contexto do acontecimento em Oregon, EUA, nos anos 80. Para uma melhor discussão do tema, serão consultados textos de alguns teóricos e estudiosos da área de religião e migração como Almeida, Flores e Nascimento que sem sombra de dúvidas irão contribuir para um melhor e mais claro entendimento dos temas tratados neste artigo. Estes textos que trazem embasamento teórico do tema religião e migração serão usados para gerar um *link* entre o jogo *Far Cry V* e o acontecimento no deserto do Oregon relatado na série da *Netflix*. Esse estudo é resultado de uma pesquisa bibliográfica e documental, e que traz a discussão sobre a temática religião e migração no mundo dos jogos e documentários. A contribuição deste artigo será de extrema importância para os estudiosos de religião, migração, história e cultura dos povos já que todos esses elementos estarão inseridos no presente trabalho traduzidos como possível realidade ou ficção, dependendo da leitura crítica e reflexiva do próprio leitor.

Palavras-chaves: Jogos. Religião e migração. Entretenimento.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é movimentar, de fato, a discussão sobre a temática religião e migração no mundo dos jogos e documentários. O método abordado para a produção deste artigo é condicionado a partir de leituras dos diversos textos citados nas referências, a partir da jogabilidade do *game* e da análise do documentário, trazendo minhas concepções de pensamento, tanto dentro do contexto do jogo, como no documentário. Os capítulos seguintes estarão na ordem organizacional onde descrevemos sobre o jogo *Far Cry V* e o documentário *Wild Wild Country* e suas ligações diretas ou indiretas com o tema migração, os videogames e a ligação com a religião e a migração e por

¹ Professor de língua inglesa formado pela UFPB e atua no ensino de língua estrangeira em escolas públicas do estado da Paraíba desde 2004. Atualmente faz parte do grupo de estudos e pesquisa sobre Religião e Migração “RELIGMI”.



fim as considerações finais acerca do jogo e documentário focando nas temáticas de estudo religião e migração no campo das Ciências das Religiões.

Apesar de haver inúmeros estudos na área da religião e da migração, é perceptível que os temas religião e migração, discutidos ou abordados junto ao contexto dos videogames e seriados de plataformas de *streamings* são pouco falados ou relacionados, pelo menos aqui no Brasil, com as teorias de ambos os campos, entre os estudiosos da área e como não podemos deixar de fora do nosso universo de estudos, leituras, debates e reflexões, temas interessantes e passíveis de pesquisa como estes, entendo que é necessário escrever sobre esses contextos para que haja possibilidades de mais e mais trabalhos como esse surgirem no campo das Ciências das Religiões, mais especificamente, nas áreas que envolvem religião e migração. Os estudos que envolvem religião e migração dão espaço para a inserção dos mais diversos contextos, das histórias ou dos enredos, sendo eles fictícios ou reais, como também do mundo dos videogames e isso talvez seja um dos maiores trunfos desses dois gêneros de estudo, ou seja, o poder de abraçar outras temáticas e abordar suas implicações no mundo contemporâneo.

Por exemplo, quando falamos em migração, segundo FLORES (2010), a migração agora é um fenômeno de mobilidade e é nesse sentido que tanto a história fictícia do jogo *Far Cry V*¹, como a realidade vivida e documentada em *Wild Wild Country* se encontram, em constante movimento. Em outras palavras, essas histórias se encaixam no fenômeno da mobilidade, seja ela para qualquer finalidade dando pretexto para a migração. Ainda sobre o fenômeno da mobilidade em relação ao campo migratório, um artigo de Gisela Maria Ribeiro de Almeida e Rosana Baeninger reforça a ideia de que a migração é realmente um fenômeno de mobilidade e ainda mais, afirma que esse fenômeno ampara a sociedade modificando nossas maneiras de viver:

Vivemos sob a égide da mobilidade: estimativas apontam que um trilhão de dólares circule diariamente pelo espaço financeiro mundial. Mercadorias, informações e pessoas deslocam-se pelo globo de tal

¹ Jogo eletrônico da franquia *Far Cry* (2004) da empresa *Ubisoft* lançado em 2018.



forma, que categorias como espaço e tempo estão recebendo novos significados. Apesar do maior controle nas fronteiras, principalmente nos países mais desenvolvidos, os fluxos internacionais de pessoas têm se intensificado, assim como os tipos de mobilidade também aumentaram (2011, p.2).

Então, a partir desses pressupostos, podemos claramente entender que o fenômeno está além do que é real, indo em direção ao fictício, como por exemplo, o contexto do jogo *Far Cry V*. Então, podemos nos perguntar: Por que os personagens migram para determinadas localidades no jogo? Há impactos sociais e financeiros ao decorrer dessas migrações? Novos significados de mundo tem surgido para o jogador após perceber o fenômeno da migração, mesmo sendo no mundo dos jogos virtuais? Essas são questões interessantes de se debater, visto que não há como dissociar o tema migração da temática de jogos como *Far Cry V*, por exemplo.

As mesmas ideias sobre mobilidade se aplicam agora, ao fato real, relatado no documentário. No entanto, acredito eu, que para um observador comum será muito mais perceptível essas observações em relação ao movimento migratório no filme, visto que há uma narrativa detalhando o processo, enquanto que para o jogador do *game*, o processo, mesmo sendo escancarado em sua frente está aos poucos sendo construído em termos de jogabilidade e não narrado em sua totalidade, camuflando o fenômeno da migração.

Interessante notar é a possibilidade ideológica latente do porquê migrar de um lugar para outro, e como superar as dificuldades da vida, tanto no mundo fictício do jogo, como na realidade do documentário. E nessa observação, encontro a igreja, num sentido de algo religioso e de fé, geralmente radical, como uma das fortes candidatas ao porquê da pergunta 'por que migrar' e como lugar de amparo para quem deseja migrar. Segundo Nascimento (2019, p. 4) o sujeito que emigra, vê a igreja como um espaço minimizador das dores, principalmente as emocionais.

Até agora, nesta pequena introdução, falamos mais de migração do que religião nos contextos do jogo e do documentário, porém ressalto que muito



mais forte de se identificar, são os elementos da religião em ambas as realidades como por exemplo: mito, símbolo, doutrina, rito, valores morais, etc.

Novamente, reitero aqui o meu posicionamento crítico de que não há como dissociar os elementos religião e migração do contexto do jogo e do documentário e sobre este posicionamento deixarei o leitor, livre para críticas, escolher concordar ou não sobre o mesmo.

A PRESENÇA DOS ELEMENTOS MIGRATÓRIOS NO JOGO *FAR CRY V* E NO DOCUMENTÁRIO *WILD WILD COUNTRY*

No jogo *Far Cry V*, logo no início do *game*, a animação mostra personagens relatando o processo de migração e posses de terras por parte dos antagonistas e seus seguidores e esses relatos também são vistos, desta vez num contexto real e não fictício, no documentário *Wild Wild Country*. Tais relatos são bastante parecidos e trazem os mesmos pensamentos e teorias dos contextos da migração. Vejamos duas falas dos personagens do jogo e do documentário em sequência:

“Eles começaram comprando todas as fazendas da região, depois as estações de rádio. Não demorou para comprarem até a p* da polícia.” (Far Cry V)

“Eles compraram o Big Muddy Ranch de mais ou menos 80 mil acres.” (Wild Wild Country)

Em primeiro lugar, jogando o *game* e assistindo o documentário é possível identificar os elementos da migração em seus significados e tipologias. É possível entender, por exemplo, o conceito de migração dado pela Organização Internacional para Migração (OIM) onde o órgão diz que migração é o deslocamento de pessoas e populações pela superfície terrestre. No tocante à tipologia, de imediato, são observadas por exemplo, a migração voluntária, a migração externa, a migração inter-regional e até mesmo o chamado êxodo urbano, tudo isso, nos primeiros minutos do jogo e do documentário.



Em segundo lugar, percebemos o relato dos personagens envolvidos como uma espécie de relato extraordinário de que algo dessa natureza, ou seja, esse grande deslocamento de pessoas é por demais surreal, ou que jamais poderia ter acontecido bem diante dos olhos dessas pessoas sem terem percebido o objetivo final em ambas realidades de que era necessário estabelecer, fixar e desenvolver um grupo que poderia trazer mudanças sociais naquelas localidades.

Por fim, em terceiro lugar, percebemos a mudança, socialmente falando, no cotidiano das pessoas envolvidas, a mudança de comportamento dos que já moravam no local, a inserção de novos costumes de quem está chegando e a mudança na engrenagem ou logística de funcionamento de regras e leis da sociedade, como por exemplo o suborno às autoridades, as extensões de terras compradas e mudanças no processo de comunicação via rádio.

Além dessas características citadas, provindas da migração, podemos identificar em ambos os contextos, as causas desses atos migratórios, como por exemplo, causas econômicas e religiosas que na minha ótica tem uma relevância enorme nas duas histórias. E por citar as causas econômicas e religiosas identificáveis no processo contextual do jogo e do documentário deixo aqui neste artigo, o que a professora doutora Kelly Thaysy Lopes Nascimento escreveu em um dos seus trabalhos intitulado *O fluxo migratório brasileiro em Orlando e o papel das igrejas brasileiras: uma pesquisa em andamento*, como uma citação interessante para este momento de reflexão da leitura deste capítulo que estamos discutindo. Segundo Nascimento (2019), o emigrante, sujeito da revolução tecnológica, encontra a igreja como o espaço que minimiza os seus problemas.

Analisando esta assertiva, destaco no processo migratório do jogo e do documentário, essa procura por segurança debaixo das “asas da religião”, fazendo um comparativo com a igreja, além dos outros elementos citados no decorrer do texto. Tal procura é perceptível demais aos nossos olhos, ao ponto de trazer reflexões acerca do que acontece no mundo da religião e da migração em relação ao que é fato e o que é fictício e a possibilidade de, no campo da



migração e religião, haver uma ligação muito grande para não ser notada por estudiosos do campo. Vejamos uma das falas de um personagem do jogo:

“Eles eram diferentes. Religiosos, militantes. Era uma seita desgraçada!”

Se percebermos, existe um *link* entre a questão migratória e a religião no jogo, em outras palavras, as pessoas migraram para aquelas terras em busca de algo novo relacionado à fé de cada um que no caso, naquele contexto, seria o líder religioso *Joseph Seed*, um novo messias, o homem que salvaria a vida daquelas pessoas da destruição do mundo.

No documentário *Wild Wild Country*, observamos a migração em massa de pessoas para a cidade de Antelope, no Oregon (USA) em busca da verdade absoluta, em busca de novas filosofias de vida e até mesmo em busca de paz sob a direção ou orientação do guru indiano Osho. Como no jogo, a inserção do povo migrante para esta nova cidade também não foi vista com bons olhos e houve resistência da população local em relação aos novos moradores do local. O documentário mostra que tal resistência aumentou em um nível nacional quando os elementos da religião são inseridos na história dessa migração. Para o povo americano, naquele contexto, era perigosa a nova filosofia de vida sugerida por Osho e seus seguidores, como por exemplo, o poli amor¹, entre outras filosofias de vida.

Mesmo assim, entre brigas judiciais, políticas e brigas internas entre os próprios indivíduos do movimento migratório para Antelope, o processo de migração foi efetivo e levou milhares de pessoas para o local que tinham batizado como local sagrado. Diante dos fatos, entendo que o religioso interfere no migratório, especificamente neste contexto real do documentário.

¹ Na filosofia do poli amor, as relações são interpessoais e recusam a monogamia como princípio ou necessidade.



OS VIDEOGAMES E SUAS POSSIBILIDADES DE INSERIR DIVERSOS ELEMENTOS DA RELIGIÃO E MIGRAÇÃO

Os consoles, ou vídeo games, como são mais conhecidos pelo público em geral, trazem consigo jogos em diversas categorias e formas de jogabilidade e essa característica é uma das coisas que fazem com que o tema religião, por exemplo, se torne cada vez mais comum no mundo dos jogos. As formas de jogabilidade, principalmente quando falamos em interação homem-máquina, tem sido um dos trunfos para o sucesso de grandes jogos como os da franquia *Far Cry*, por exemplo. No artigo, O vídeo game como mídia de representação histórica, Robson Scarassati Bello e José Antonio Vasconcelos afirmam o seguinte:

Os jogos eletrônicos são resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio tecnológicas a partir do cinema e do computador, e sua particularidade é expressa em sua relação específica entre sua forma e conteúdo, isso é, entre as estruturas de regras, a composição áudio visual, as possibilidades de interatividade e a narrativa transmitida (2017, p.3).

Quando os pesquisadores falam em forma e conteúdo, na citação acima, penso na palavra conteúdo e me situo, sem pestanejar, no mundo da religião e migração, onde tal mundo é usado de forma constante para alimentar os mais diversos enredos dos jogos de vídeo games, satisfazendo assim a grande massa de gamers que gostam desses tipos de enredos que trazem religião como tema central, histórias de crença, fé, ou histórias de seres, heróis ou deuses míticos. A franquia *God of War*¹ está aí no mercado para provar isso. Pegando uma carona num dos jogos da franquia *God of War*, temos por exemplo, o *game* lançado em 2018, intitulado com o mesmo nome da franquia, *God of War*, que nos apresenta a história do deus *Kratos* saindo de sua terra, na Grécia, junto ao seu filho *Atreus*, para achar descanso em terras nórdicas. O deus, agora cansado de tantas lutas em sua terra natal, procura paz em um lugar distante para onde migrou, no entanto, ao invés de paz, o deus encontra apenas destruição e guerra. Ora, havia uma procura por algo, nesse caso, por paz. A procura pela paz força um guerreiro a migrar para uma terra distante

¹ Série de jogos criada em 2005 para o console *PlayStation* desenvolvida pelo estúdio Santa Mônica.



e desconhecida. Não seria uma coincidência, talvez com muitas histórias reais relatadas em pesquisas e estudos dessa natureza?

Especificamente, no jogo *Far Cry V*, a figura de um messias no personagem chamado *Joseph Seed* é bastante destacada, porém, apesar de ser supostamente o salvador dos que migraram para *Montana*¹, o falso messias usa de violência para com aqueles que não foram convertidos à sua fé.

Em uma das cenas, logo no início do jogo, há um diálogo interessante entre *Joseph Seed* e as autoridades que vinham para levá-lo preso. No diálogo, o falso messias cita palavras relacionadas às escrituras:

“Aqui estão! Os gafanhotos do nosso jardim...Deus não permitirá que me levem.

Eu vi quando o cordeiro abriu o primeiro selo e eu vi um dos quatro animais que dizia com voz de trovão: Venha e veja! E eu olhei e diante de mim estava um cavalo branco e o inferno seguia com ele.”

O diálogo, junto aos personagens, dentro de uma igreja, numa situação bastante delicada onde se poderia gerar uma revolta dos fiéis em defesa do falso messias e a música de fundo trazendo um suspense único nos mostra que o casamento entre os elementos da religião e o mundo dos jogos, pelo menos no jogo *Far Cry V*, foi um casamento que deu certo, onde o jogador encontra, já de início, as respostas que o jogo traz para as perguntas: Por que essas pessoas migraram? Pela fé cega num homem que se auto intitula o salvador.

Apesar de vermos os elementos da religião e da migração no mundo dos jogos de videogame, percebemos que existe uma espécie de negligência por

¹ Também conhecida como “as terras dos grandes céus”. Cidade ou condado onde a história do jogo se passa.



parte dos estudiosos de religião. No artigo, *O sagrado nos videogames*, Luiz Carlos de Lima Pacheco (2016) afirma:

A relação entre religião e jogos digitais foi e continua se do negligenciada por quatro razões: os videogames são considerados simplesmente como uma forma de entretenimento juvenil; os videogames são vistos como uma forma de expressão artificial e sem valor; a ideia de que as novas tecnologias contribuem para a secularização da sociedade; e os mundos virtuais dos jogos são vistos como irrealis. (2016, p.845).

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O mundo fictício dos videogames abre portas para outros diversos mundos, lógicas e contextos jamais imaginados antes e não poderiam ficar de fora deste mundo ou deste universo de jogos, os temas religião e migração. Como pesquisador, atrevo-me a dizer que os temas religião e migração compõem o que eu chamaria de carro chefe para, em termos de temática, liderar a preferência quando se fala em jogos preferidos por *gamers* do mundo inteiro.

Ainda há muito o que se estudar e conseqüentemente aproveitar deste objeto de estudos, no caso os videogames, junto aos estudos da religião e migração. Também há de se verificar o aumento de documentários em plataformas de *streamings* sobre fatos que trazem consigo a religião e a migração como tema principal e isto é de uma natureza interessante no que diz respeito às possibilidades de estudos e diálogos envolvendo esses temas.

Esse estudo traz à tona a possibilidade de estudos mais aprofundados sobre o jogo e o documentário citados, nas perspectivas social, política, religiosa e filosófica e isto é algo que, como pesquisador, me faz querer estudar e pesquisar mais e mais sobre o assunto, visto que ainda há muito o que se aprender e muito o que se pesquisar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, G. M. R.; BAENINGER, R. **Modalidades migratórias internacionais: da diversidade dos fluxos às novas exigências conceituais.** In: XXVIII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ALAS, 6 a 11 de setembro de 2011. Anais... Recife-PE: UFPE, 2011.



BALEEIRO GAMES. **Far Cry V – O filme (Dublado)**, YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ki9pCmzLTLU&t=516s> Acesso em: 10 de set. 2022.

BELLO, Robson Scarassati e VASCONCELOS José Antonio: **O vídeo game como mídia de representação histórica**. Revista Observatório, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216-250, agosto. 2017

FLORES, S.M. L. **Migraciones de trabajo y movilidad territorial**. México: Conacyt e Miguel Ángel Porrúa, 2010. Pag 7.

NASCIMENTO, Kelly Thaysy Lopes. **O fluxo migratório brasileiro em Orlando e o papel das igrejas brasileiras: uma pesquisa em andamento**. HORIZONTE – Revista de Estudos de Teologia e Ciências da Religião, v.17, n. 53, p. 4, 31 ago. 2019.

NETFLIX. **Wild Wild Country** | Official Trailler | HD | *Netflix*, YouTube, 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hBLS_OM6Puk Acesso em: 10 de set. 2022.

PACHECO, Luis Carlos de Lima. **O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais**. XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157024.pdf>