



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

Alex Souza Felix

**Análise das Representações e Apropriações Históricas em "Ghost of Tsushima"**

Campina Grande

2025

Alex Souza Felix

**Análise das Representações e Apropriações Históricas em "Ghost of Tsushima"**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Campina Grande como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em História.

Orientador(a): Prof. José Otávio Aguiar

Campina Grande

2025

F316a

Felix, Alex Souza.

Análise das representações e apropriações históricas em “Ghost of Tsushima” / Alex Souza Felix. – Campina Grande, 2025.

237 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2025.

"Orientação: Prof. Dr. José Otávio Aguiar".

Referências.

1. Ghost of Tsushima - Análise da Obra. 2. Jogo Eletrônico. 3. Ghost of Tsushima - Apropriação Histórica. 4. Ghost of Tsushima - Representações Históricas. 5. Japão – Invasão Mongol. 6. Análise Histórica - Fenômenos Sociais. I. Aguiar, José Otávio. II. Título.

CDU 004:79(043)

## ERRATA

Alex Souza Felix

## **Análise das Representações e Apropriações Históricas em "Ghost of Tsushima"**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 17 de março de 2025, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

 Documento assinado digitalmente JOSE OTAVIO AGUIAR Data: 17/03/2025 22:53:22-0300 Verifique em <a href="https://validar.itl.gov.br">https://validar.itl.gov.br</a>			
Orientador(a)	José Otávio Aguiar	PPGH/UFCG	
Examinador(a) Interno(a)	Rodrigo Wolff Apoloni	PPGH/UFCG	
Examinador(a) Interno(a)	Eduardo Roberto Jordão Knack	PPGH/UFCG	
Examinador(a) Externo(a)	Márcia Maria Costa Gomes	IFPB	
Coordenadora	Michelly Pereira de Sousa Cordão	PPGH/UFCG	
Secretário	Yaggo Fernando X. de Aquino	PPGH/UFCG	

 Documento assinado digitalmente  
EDUARDO ROBERTO JORDAO KNACK  
Data: 17/03/2025 23:22:48-0300  
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Campina Grande, 2025

## **DEDICATÓRIA**

Dedicado à memória de Antonio Felix da Silva.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu pai por comprar os meus primeiros videogames, por ter me ensinado a trabalhar, por ter me levado à minha primeira livraria e ter me ajudado em meus estudos até a sua morte. Meus amigos Davi Bollis e Vítor Alves, por terem me acompanhado no período mais difícil da minha vida. Meu colega de quarto, Marcelo Silva, por me ajudar com a captura de tela e colecionáveis do "Ghost of Tsushima". Meu amigo Phelipe Thiago, por me ajudar na compra do Playstation 5. Agradeço aos meus colegas da turma 2018.1, Jéssica Coutinho, Rai Porto, Emanuel Messias e outros que injustamente deixo de nomear neste texto, por me ajudar muito além do que mereci. Agradeço ao corpo docente da unidade acadêmica de história da UFCG por terem ido muito além de suas obrigações formais na orientação e ajuda aos estudantes, entre eles Luciano Queiroz, Michelle Cordão e o professor Dinaldo. Agradeço à banca pela oportunidade de defesa e meu grande agradecimento a José Otávio Aguiar pelo trabalho ao longo desses anos, por ter aceitado participar da minha empreitada no objeto de estudo não usual e pela paciência e orientação em todos esses anos.

Sabe-se, insistimos nisso, que os tempos e as concepções sobre muitas coisas das temporalidades definidas podem ser ambivalentes, sofrer interpretações até contraditórias, ou seja, o que podia ser norma numa época pode não sê-lo em outra. As incorporações dos tempos podem relativizar e reformular o passado. (Tedesco, 2011, p.48)

## RESUMO

Este trabalho investiga as apropriações e representações históricas em "Ghost of Tsushima". Para análise no presente trabalho, busca-se repartir o texto em três momentos. Uma historização do "Ghost of Tsushima" ao localizá-lo no próprio contexto histórico/cultural e as influências que influenciaram o resultado final da estrutura da obra no segmento da indústria cultural de entretenimento dos jogos eletrônicos; posteriormente, é traçado o processo histórico que possibilitou as condições materiais e certo fascínio pela imagem do guerreiro oriental no imaginário popular; e traça-se uma análise direta das representações e apropriações produzidas sobre o Japão Kamakura em "Ghost of Tsushima". Tem-se como conceito-chave nesta pesquisa os jogos como fenômenos históricos e culturais a partir dos trabalhos desenvolvidos por Johan Huizinga e Cultura Pop a partir dos estudos desenvolvidos por Thiago Soares. A metodologia da pesquisa consiste na análise semiótica, pois oferece possibilidades de recortes do objeto de forma que simplifique a forma como entendemos a construção dos símbolos e das ideias expressas na obra, junto ao estudo indiciário proposto por Dubois, do olhar investigativo para além da obra pronta, mas considerando o campo de forças e influências que possibilitaram a criação dessa obra de caráter nacionalista que propõe, dentro das suas assumidas limitações de história ficcional, reproduzir um Japão Feudal.

**Palavras-chave:** "Ghost of Tsushima", Japão, Mongóis, Jogo eletrônico.

## ABSTRACT

### **Analysis of Historical Representations and Appropriations in "Ghost of Tsushima"**

This work investigates the historical appropriations and representations in "Ghost of Tsushima." For the purposes of analysis, the text is divided into three parts. A historicization of "Ghost of Tsushima" by placing it in its own historical/cultural context and the influences that influenced the final result of the structure of the work in the segment of the cultural entertainment industry of electronic games is outlined; subsequently, the historical process that made possible the material conditions and a certain fascination with the image of the oriental warrior in the popular imagination is outlined; and a direct analysis of the representations and appropriations produced about Kamakura Japan in "Ghost of Tsushima" is outlined. The key concepts in this research are games as historical and cultural phenomena based on the works developed by Johan Huizinga and pop culture based on the studies developed by Thiago Soares. The research methodology consists of semiotic analysis, which offers possibilities for cutting out the object in a way that simplifies the way we understand the construction of symbols and ideas expressed in the work, together with the evidentiary study proposed by Dubois of the investigative look beyond the finished work, but considering the field of forces and influences that made possible the creation of this work of a nationalist nature that proposes, within its assumed limitations of fictional history, to reproduce a feudal Japan.

**Keywords:** "Ghost of Tsushima", Japan, Mongols, Electronic game.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Crescimento de Receita de Jogos Eletrônicos, Cinema e Música no Mundo	52
Gráfico 2 - Venda Global de Playstation 5 e X-box Series X/S	82
Gráfico 3 - Tiroteio nos Estados Unidos	118

## LISTA DE FIGURAS/imagens

Figura 1 - Oficina I do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande	27
Figura 2 - Oficina II do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande	28
Figura 3 - Oficina III do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande	28
Figura 4 - BGS 2019	33
Figura 5 - Pong (1972)	41
Figura 4 - Fliperama Movimentado	42
Figura 5 - Consoles Da Primeira Geração	44
Figura 6 - Mapa da Zona do Pacífico entre o Leste Asiático e o Oeste da América do Norte	53
Figura 7 - Fundadores de Empresas Montadoras de Motocicletas Famosas No Brasil e no Mundo	54
Figura 8 - Tokaido Shinkansen	55
Figura 9 - Vista aérea do Pavilhão Fuji, Expo de Osaka70	57
Figura 10 - Capa do Jogo Mario Bros (1982) à esquerda e Capa do Vol.1 de Astro Boy (1952) à direita	59
Figura 11 - Capas dos Jogos Sonic, The Hedgehog (1991) à esquerda E Alex Kidd in Miracle World (1986) à direita	60
Figura 12 - Primeira Fase do Jogo Super Mario Bros (1985): World 1-1	62
Figura 13 - Celeste	67
Figura 14 - Fatal Frame	77
Figura 15 - Clock Tower 3	77
Figura 16 - Evolução do Sincretismo nos Jogos Eletrônicos	79
Figura 17 - Captura de Tela de Marvel's Spider-Man Miles Morales	87
Figura 18 - Ciro Games	89
Figura 19 - Foto de todo o portão torii desabado e Placa xintoísta enterrada na areia	91
Figura 20 - (esquerda) Pôster de Police Story 2 (1988) e (direita) O Predador (1987)	97
Figura 21 - Yie Ar Kung-Fu	101
<b>Figura 22 - Capa do jogo As Aventuras de Jackie Chan</b>	<b>104</b>
Figura 23: Darksea Float (Bóia do Mar Negro) versão original japonesa e americana censurada	110
Figura 24: Ultimate Offering (“Oferecida Derradeira” na versão oficial brasileira) versão original japonesa e americana censurada	110
Figura 25 - Trecho da Reportagem “A Febre dos Video Game” do Globo Repórter, 1991	116
Figura 26 - Sanjuro (O Último Samurai) (1962)	124
Figura 27- e "Ghost of Tsushima" (2020) Duelo Sob a Queda D'água	124
Figura 28 - Shichi Nin no Samurai (Os Sete Samurais) (1954)	125
Figura 29 - "Ghost of Tsushima" (2020) A Traição de Ryuzo	125
Figura 30 - Jin Sakai Postura Fantasma [esquerda] e Pôster de Os Sete Samurais (1954)	

[direita]	126
Figura 31 - O Celestial Bêbado	128
Figura 32 - Captura de Imagem de "Ghost of Tsushima" O Conto de Tadayori	128
Figura 33 - Capa de "Ghost of Tsushima"	135
Figura 34 - PGW 2017	136
Figura 35 - Perfil Global da Gameplay dos Jogadores de "Ghost of Tsushima"	138
Figura 36 - Dados de Perfil da Comunidade Global de "Ghost of Tsushima"	138
Figura 37 - Representações do Deus Nórdico Thor na Cultura Pop Atual	144
Figura 38 - Representação da Deusa Nórdica Angrboda em God Of War: Ragnarok	145
Figura 39 - Capas do jogo 1943: The Battle of Midway (Esquerda: versão japonesa. Direita: versão USA)	151
Figura 40 - Representações de Oda Nobunaga (da esquerda para direita jogo: Sekiro/onimusha/sengoku basara)	153
Figura 40 - A Morte de Jin Sakai	162
Figura 41 - Duelo Final entre Jin e Shimura	163
Figura 42 - For Honor (Ubisoft, 2017)	168
Figura 43 - cemitério em Koyasan, no Monte Koya	170
Figura 44 - Construção de Cemitério em "Ghost of Tsushima"	171
Figura 44 - Partes da Katana	172
Figura 45 - Santuário de Ise, Local de prática de Kyudo (Dojo) (Cidade de Ise)	174
Figura 46 - Tiro de cerimônia (Sharei) Realizado pelo falecido Mestre Uno	174
Figura 47 - Armadura Samurai em Exposição no Museu da Migração Japonesa (direita) e Armadura do Clã Adachi de "Ghost of Tsushima" (direita)	176
Figura 48 - Pintura retratando Toshizô Hijikata de Hoshitama Kotarō (esquerda) e Armadura de Fantasma (direita)	177
Figura 49 - Brasão do Clã Sakai de "Ghost of Tsushima" e Panorama das Montanhas na Sede do Clã Sakai	181
Figura 50 - árvore do Monte Kurama, em Kyoto (esquerda) e Terceiro Ato de "Ghost of Tsushima"	185
Figura 51 - Cena do Trailer "Ghost of Tsushima" PSX 2017	194
Figura 52- Visão Interna da Casa Japonesa de "Ghost of Tsushima"	196
Figura 53- Visão Externa da Casa Japonesa de "Ghost of Tsushima"	197
Figura 54 - Castelo de Osaka Japão	198
Figura 55 - Capa do Livro As Aventuras de “Marco Polo”	211
Figura 56 - Guerreiros Xamã	217
Figura 57 - Mapa da ilha de Iki - Japão na vida real	218
Figura 58 - Mapa da ilha de Iki - Japão no jogo	218
Figura 59 - Khotun Khan	221

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Jogos Mais Vendidos da História	83
Tabela 2 - Sistema de Troféus da Playstation	140
Tabela 3 - Poder em Kamakura	202

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
CAPÍTULO 1 – Entre a História dos Games e a História no Game: uma análise histórica dos fenômenos sociais produzidos pelos jogos eletrônicos.	29
1.1 A Dimensão Cultural dos Jogos Eletrônicos: um campo de disputas	45
1.2 Características Culturais da Produção Japonesa de Jogos Eletrônicos: práticas, desenvolvimento e criações	50
1.3 Jogando em Pleno Século XXI: ensaios de história pública	65
1.3.1 A Microsoft e a História do XBOX: A Indústria Ocidental dos jogos eletrônicos	68
1.3.2 Nintendo, uma empresa japonesa	72
1.3.3 Uma história do Playstation	75
1.4 Cenário Atual do Mercado dos Jogos Eletrônicos	82
1.5 O uso comercial e político/social da estética gamer, dos jogos e da história	85
CAPÍTULO 2 - Processos de Transformações do Guerreiro Asiático na Cultura Pop	93
2.1 A inclusão das Artes Marciais do Leste Asiático nas Mídias de Entretenimento: Uso e Concepções do Passado e das Tradições em Jogos Para Ásia E Para o Mundo	94
2.2 Os Astros do Cinema Kung-fu: anacronismos do guerreiro asiático e o início da produção nos videogames	99
2.3 Demônios, Sexo e Armas: reações do Ocidente às imagens e símbolos asiáticos nos jogos eletrônicos	107
2.4 A historicidade das inspirações, Referências e Influências para Composição de "Ghost of Tsushima"	119
CAPÍTULO 3 - O Jogo "Ghost of Tsushima" e a História	129
3.1 "Ghost of Tsushima": Da Propaganda a Recepção	134
3.2 Director's Interview, "Ghost of Tsushima" Promete ter Estudado História	141
3.3 Sucker Punch E Japan Studios: obras, práticas e as contribuições ao "Ghost of Tsushima"	155
3.4 As Apropriações Históricas de "Ghost of Tsushima" para a Construção da Representação do Samurai e do Ser Japonês Através do Personagem Jin Sakai	159
3.5 A Construção do equipamento do Samurai: os usos nas mídias e os significados da espada, do arco e da armadura Samurai	166
3.6 A religião em "Ghost of Tsushima": um caso de minorização	178
3.6.1 Norio E A Representação do Monge Guerreiro	190
3.6 A Construção de Espaços Urbanos Como Representação da Vida Cotidiana no Período Kamakura e o Mito da Reconstrução dos Jogos Eletrônicos	193
3.7 A Representação dos Poderes Políticos do Xogunato Através dos Personagens Lorde Shimura, Masako Adachi e Sensei Ishikawa	199
3.7.1 Senhora Masako: A Vingança como Dever do Samurai Versus a Visão Ocidental da Jornada Autodestrutiva de Vingança	204
3.7.2 Sensei Ishikawa: Representação do Ensino e da Meritocracia de Kamakura	206
3.8 Mongois: Na Cultura Pop e na Construção dos Vilões em um Jogo Histórico	208
3.8.1 A Religião do Império Mongol a Partir da DLC de "Ghost of Tsushima"	216

3.8.2 Khotun Khan: a construção de um líder mongol em “Ghost of Tsushima”	221
CONSIDERAÇÕES FINAIS	224
Referências Bibliográficas	228

## INTRODUÇÃO

Este trabalho investiga as apropriações e representações históricas em "Ghost of Tsushima". Por representação entendemos toda criação de símbolos físicos e imagéticos que remetem ou invocam a memória de um passado, independentemente desse passado ser fidedigno ou idealizado em uma obra ficcional. Por apropriação, nos remetemos ao uso de elementos — sejam eles físicos ou não — que foram produzidos em seu próprio processo histórico/cultural e foram tomados para a produção de obras ou fenômenos sociais outros que não fazem necessariamente parte do processo histórico/cultural original desses objetos/símbolos. Essas apropriações e representações não se manifestam apenas como símbolos visuais, mas podem incorrer por diferentes meios comunicacionais e diferentes camadas de uma obra. A narrativa, trilha sonora ou musical e até a escolha de cores de uma imagem são alguns exemplos que podem evidenciar essas representações e apropriações.

Por representação entendemos toda criação de símbolos físicos e imagéticos que remetem ou invocam a memória de um passado, independentemente desse passado ser fidedigno ou idealizado em uma obra ficcional. Por apropriação, nos remetemos ao uso de elementos — sejam eles físicos ou não — que foram produzidos em seu próprio processo histórico/cultural e foram tomados para a produção de obras ou fenômenos sociais outros que não fazem necessariamente parte do processo histórico/cultural original desses objetos/símbolos. Essas apropriações e representações não se manifestam apenas como símbolos visuais, mas podem incorrer por diferentes meios comunicacionais e diferentes camadas de uma obra. A narrativa, trilha sonora ou musical e até a escolha de cores de uma imagem são alguns exemplos que podem evidenciar essas representações e apropriações.

Para melhor explicarmos as características e questões da presente pesquisa, é interessante trazermos uma coincidência ocorrida paralelamente à produção desse trabalho: a produção de um trabalho de mestrado que também utiliza a obra "Ghost of Tsushima" como objeto de estudo. Uma diferença crucial entre os trabalhos demonstra na prática a diversidade não apenas mitológica, mas também como é possível abordar de formas completamente distintas o mesmo objeto. Ao se trabalhar com jogos eletrônicos, mídias de forma geral, o historiador precisa indagar-se em que campo vai abordar o objeto em relação à história: o objeto como algo histórico ou como uma ferramenta de ensino da história.

O trabalho produzido por Bueno (2024), intitulado "REKISHIDŌ: Ensinando a história do Japão ao longo dos caminhos de 'Ghost of Tsushima'" para o Programa de

Pós-Graduação em Ensino de História, seguiu o segundo caminho. Buenos aborda, com ênfase no de se ensinar jogando, a linguagem do jogo e da prática social do jogador para analisar a potencialidade do uso da obra para o ensino de história. Bueno (2024), em seu trabalho, busca também discutir a necessidade e os benefícios do uso desse tipo de linguagem ao ensino de história, o período histórico evocado pelo jogo e as formas e parâmetros normativos do uso do jogo em escola.

Dessa forma, o presente trabalho segue o primeiro “analisar a obra 'Ghost of Tsushima’” como um objeto histórico. Isso significa localizar o jogo no próprio tempo e como discurso histórico sobre o passado. Na prática, o campo de pesquisa e o ensino de história não são de fato separados. A sua dinâmica estaria melhor representada pelas faces de uma moeda, ou seja, inseparáveis, mas que demandam a eleição de um dos lados como principal. O videogame aglutina em si diversos aspectos de outras mídias que dialogam entre si para formar o resultado final planejado para a experiência de imersão do gameplay. Soma-se a isso a necessidade de planejamento de uma curva de aprendizado que precisa ser aplicada no início de um jogo, preferencialmente, de forma que não destrua a atmosfera e não interrompa a narrativa apresentada. Esses elementos ainda precisam ser lembrados, estimulados e reorganizados de forma que o jogador combine os diferentes recursos e táticas ao longo de toda a narrativa e, principalmente, no ápice final da obra.

O jogador, ao partir para o domínio do espaço, deve enfrentar o tempo. Num primeiro momento, a sua competência e performance serão constitutivas de seu próprio aprendizado. No Tetris, as mesmas regras que dão suporte ao esquema narrativo, e que devem ser exploradas pelo jogador para o desenvolvimento de suas habilidades, estão presentes na atuação do antissujeito, o que garante o princípio da progressão, o tempo de manobra é reduzido, à medida que as fases são conquistadas. (Angelo, 2015, p. 49)

Por essa razão, toda construção do jogo eletrônico considera o diálogo de diferentes frentes — narrativa, visual, gameplay, etc. — que influenciam umas às outras na “constituição de todo e qualquer fenômeno como o de produção de significação e de sentido” (Santaella, 1983, p. 13). O entendimento dessas camadas precisa ser levado em conta, tanto as camadas internas do jogo eletrônico quanto as camadas externas da indústria e dos compositores da obra. Além de um projeto de interface adequado, é crucial que o usuário esteja familiarizado com o mundo a que o sinal se refere (referentes), para que possa compreender o seu significado. Ou seja, se o designer projetar um link em uma interface que não tenha nenhum significado para o usuário, ele dificilmente compreenderá o seu significado (Reis, Ferneda,

Almeida, 2020). A presente pesquisa parte da conceituação apresentada nos trabalhos de Johan Huizinga (1993), que identifica os jogos como fenômenos históricos e culturais em que determinadas estruturas são formadas para que se tenha o jogo e formas de sociabilidades são atingidas entre os jogadores na sociedade. Inclui-se como conceito-chave o termo Cultura Pop a partir dos estudos desenvolvidos por Thiago Soares (2014), em que o autor identifica um campo de disputa entre a lógica de mercado para as massas e o campo artístico. Nesse sentido, não apenas insere a indústria dos jogos eletrônicos, mas também essa forma de arte nasce nesse meio.

Para análise no presente trabalho, buscamos repartir o texto em três momentos. O primeiro trata da historização do "Ghost of Tsushima". Procuramos localizá-lo no próprio contexto histórico/cultural e as influências que influenciaram o resultado final da estrutura da obra no segmento da indústria cultural de entretenimento dos jogos eletrônicos. Propomos essa abordagem, pois buscamos localizar “não a obra-definição, mas o mundo de relações de que essa se origina; não a obra-resultado, mas o processo que preside a sua formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que as compreende.” (ECO, 2015, p. 12). Ou seja, o contexto da produção japonesa de jogos eletrônicos; os principais paradigmas e *know-how* que influenciam a produção de jogos; as recepções, produções e apropriações geradas tanto pelo público jogador quanto não jogador no Brasil – um dos maiores mercados consumidores dessa mídia — e no mundo.

Em um segundo momento, busca-se traçar o processo histórico que possibilitou as condições materiais e certo fascínio pela imagem do guerreiro oriental no imaginário popular. Esse processo de transformações possibilitaria a formação de uma demanda, mas também criou as ditas regras e expectativas estéticas para o que poderia e deveria ser o dito herói oriental. Para além do interior dessas obras, é possível verificar um esforço autoetnográfico dos próprios asiáticos na produção de obras sobre si mesmos, disputas pela produção e escrita de filme, além das repercussões que tais obras produziram.

No último capítulo, buscaremos analisar diretamente as representações e apropriações produzidas sobre o Japão Kamakura em "Ghost of Tsushima". Não buscaremos meramente localizar anacronismos ou verossimilhanças com a historiografia existente com o material produzido no jogo, mas procuramos entender como tais símbolos ou passado são apropriados para ser encantados para representar simbolicamente determinado período histórico. Considera-se que o próprio jogo histórico buscou reproduzir para convencer o jogador, mesmo considerando a liberdade narrativa para a estrutura dos jogos eletrônicos, que as

produções tridimensionais, narrativas e escolhas estéticas da obra simulam e aproximam das relações sociais e os espaços desse período.

Uma metodologia sugerida em tal empreitada no objeto de estudo que procuramos analisar — o qual parece atender de forma mais satisfatória às problemáticas inerentes ao objeto — não é uma tarefa fácil. É necessário refletir profundamente sobre o que pretende extrair na pesquisa do objeto de estudo em si no contexto da própria pesquisa empreendida. Não poderíamos considerar um modelo de análise acabado ou fechado para outras possibilidades futuras, mas um que possa dialogar com outros caminhos ao tempo que nos revele a dimensão mais abrangente possível do objeto. Nesse sentido, considerariamos que o método indiciário proposto e exercido inicialmente de forma exemplar por Carlos Ginzburg. Tal método configura-se pela análise do dito e do não dito. Analisando o conteúdo mais aparente e superficial da obra, contudo indo mais a fundo naquilo que se encontra às margens do texto, aqui entendido como a obra ficcional (Ginzburg, 1989).

A semiótica, enquanto metodologia, nos oferece possibilidades de recortes do objeto de forma que simplifique a forma como entendemos a construção dos símbolos e das ideias expressas na obra. Ou seja, primeiramente da relação do “signo a ele mesmo (suas propriedades internas, seu poder para significar); a segunda, que se refere ao signo em relação ao seu objeto (aquilo que ele indica, se refere ou representa); e a terceira, que diz respeito à relação do signo com o seu interpretante” (Reis, Ferneda, Almeida, 2020, p. 5).

Compreende-se como a busca numa análise semiótica e/ou sintomal das nuances que estão para além de apenas um dado, valorizando as especificidades do objeto e reconhecendo o caráter indireto do conhecimento. A Semiótica “forneceria ferramentas para analisar as representações existentes no processo de comunicação do jogo eletrônico por meio da interface e do usuário. Os signos desenvolvidos pelos designers de interface são intencionais e possuem o objetivo de transmitir uma mensagem para o usuário, possibilitando a realização de uma determinada tarefa. (Reis, Ferneda, Almeida, 2022, p. 11)

As análises semióticas surgiram no campo da linguística, mas passaram a integrar a metodologia de diversas áreas do conhecimento, estudos de marketing e até campanhas políticas para o grande público. O principal intuito da semiótica é compreender o processo de significação e de sentido de um determinado signo, bem como as relações existentes com seus objetos e interpretantes. “A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, examina os modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como o de produção de significação e de sentido” (Santaella 1983, p. 13). Permitindo que se

investigue o sistema de signos e as formas de representação utilizadas para transmitir sentimentos, pensamentos, ideias e ideologias.

[...] a análise semiótica é uma forma de investigação que tem como objetivo mapear e analisar as interfaces do fenômeno analisado, tendo como propósito a descoberta de cadeias de interpretações possíveis, além de dar subsídios para o estudo de processos comunicacionais envolvendo mensagens verbais, não verbais, sonoras, imagéticas ou qualquer combinação entre estas modalidades. (Reis, Ferneda, Almeida, 2020, p. 2)

A fim de contemplar múltiplas dimensões do objeto, consideramos imperativas as contribuições de Philippe Dubois (1993) em seu trabalho sobre fotografia. Aqui nos interessamos enquanto metodologia, especialmente a mitológica como espelhos e a dimensão da imagem fotográfica como traço, transformação e espelhos do real. Dessa forma, buscando sondar o espectro literário ficcional da obra tanto quanto à dimensão fotográfica da imagem construída.

Esse método, porém, pressupõe do pesquisador, assim como Ginzburg possuía em relação ao medievo, um dos mais profundos conhecimentos do período ou conceito em que a obra referência e a sagacidade do próprio historiador como uma espécie de detetive. Qualquer tentativa que parta de uma bagagem leve dificilmente não teria outro fim do que um beco sem saída ou superficialidade da investigação. É necessário lançar-se ao mais profundo das águas escuras para iluminar, longe do que qualquer vagalume poderia em sua superfície. Desde as declarações dos artistas e diretores da obra (intencionalidade, potencialidade, valor cultural e características artísticas da obra), análise da estrutura da obra proposta e efetivamente produzida, e a disparidade das promessas produzidas, não no sentido de apenas julgar se foram ou não cumpridas, mas buscar compreender os “projetos de poética para iluminarmos através deles (inclusive quando dão lugar a obras malogradas ou discutíveis do ponto de vista estético) uma fase da história da cultura” (Eco, 2015, p. 27).

Dessa forma, confrontando a construção ficcional da obra com o saber histórico-científico, o contexto de suas produções e as particularidades da obra em relação com outras obras que, ao abordar o mesmo tema histórico, produziram representações distintas, assim como a sua recepção pelo público. “A ponte de passagem foi estruturada a partir do presente, por indivíduos analíticos que demonstraram ter competências ou formas muito diferenciadas da maneira de olhar o passado [...]” (Santos, 2022, p. 23). Em alguns pontos do presente trabalho, foi optado por colocar algumas imagens lado a lado. Sem

comprometer a qualidade da imagem, essa escolha foi feita a fim de possibilitar ao leitor uma comparação direta entre as figuras. Os casos em que isso foi feito tratam-se de representações diferentes de uma mesma figura histórica e reimaginação de obras já existentes.

Ao considerar os diferentes grupos que se relacionam dentro do público *gamer*, em relação à obra "Ghost of Tsushima" e às representações históricas inseridas no jogo eletrônico, percebe-se que até mesmo o local do pesquisador não poderia ser ignorado. Devido a isso, recorreremos à autoetnografia como um dos conceitos-chave deste trabalho. Como bem observou Kout (2019) ao analisar os videogames através desse conceito, a sua identidade como imigrante, filho de imigrante, cidadão francês, árabe não-muçulmano, pai, pedagogo crítico, educador, professor e marido o diferenciam das identidades normativas do estereótipo de jogador de jogos eletrônicos. No entanto, sua identidade enquanto homem cisgênero heterossexual e pessoa fisicamente apta o enquadra nas características pressupostas desses grupos de jogadores. Tanto para o autor quanto para qualquer pesquisador, e poderíamos colocar essa questão para muitos outros temas acadêmicos, as identidades que nos diferenciam colocam-nos em uma posição na qual nos possibilita observar, ouvir, sentir diferenças e dinâmicas ligadas às identidades dominantes na cultura dos jogos eletrônicos. Ao mesmo tempo, as identidades que nos colocam no grupo dominante — que não necessariamente compõem a maioria, mas minorizam o restante — nos cegam para outras questões que não são tão sensíveis ao nosso íntimo: gênero, sexualidade e capacitismo, por exemplo. Nesse sentido, colocando-nos numa visão mais estreita ou limitada da sociedade.

A autoetnografia implica colocar em cena as relações de forças que perpassam a sociedade, a autoridade do saber autorizado e evocar a presença das vozes silenciadas e/ou historicamente minorizadas no processo de construção do conhecimento. “Neste sentido, a passagem de um tempo para o outro está fortemente ligada a como os movimentos identitários (ou a maneira como os sujeitos se percebem) aparecem na cena e como a temática pesquisada perpassa a trajetória de todos os sujeitos tanto de maneira singular (visto as especificidades narradas) e ao mesmo tempo plural (pela maneira como a experiência de discriminação acaba aparecendo em todas as trajetórias dos sujeitos) e coletivo-social (...)” (Santos, 2022, p. 23).

E aqui me permito falar em primeira pessoa, a existência desse trabalho se deu primeiramente pela minha própria vivência com os videogames ao longo da minha vida. O crescente número de trabalhos sobre videogames igualmente perpassa as diferentes experiências pessoais desses autores com os jogos eletrônicos, sejam jogadores ou observadores externos que se deparam com a mídia pelos seus filhos ou alunos. A

sensibilidade e as questões produzidas para esse objeto de estudo não estão desligadas do pesquisador que, mesmo buscando incansavelmente a imparcialidade — e não deve deixar de tentar procurá-la —, deve reconhecer como o seu lugar social e histórico influenciou o seu trabalho.

Esse fenômeno já foi percebido em outras temáticas, por exemplo, quando a história da mulher passou a ser escrita por mulheres, a dos pretos por pessoas pretas e a dos povos originários pelos próprios povos. Isso não desqualifica a produção feita por outros, mas explicita “o modo como os indivíduos expressam a racialização do outro, e como aquele, interpelado por sua origem racial ou discriminado em virtude desta, percebe e elabora tal discriminação” (Santos b, 2017, p. 216).

A escolha e o uso das obras dos jogos eletrônicos não são isentos e nem fruto do acaso, mas sobretudo produzidos por um processo que, de uma forma ou outra, influencia nas percepções e sensibilidades da pesquisa. A escolha do objeto de estudo parte do contexto socioeconômico e cultural atual dos jogos eletrônicos pelo mundo, como maior meio de entretenimento da atualidade e pelas mudanças de paradigmas do campo historiográfico que identifica a pluralidade de possibilidades pelas quais a história se manifesta e é produzida. Ao avançar o horizonte das fontes provenientes dessa ruptura e novas concepções de documentos, fontes de acesso a um passado presente, a história parece ter sido a que mais ousou dentre as ciências humanas, avançando para considerar o texto para muito além do documento redigido.

No contexto do pós-guerra de onde ocorreram essas mudanças, e das dúvidas surgidas da pretensa superação dessas escaramuças, houve condições de possibilidade para a reflexão historiográfica que conflui que a realidade social, em toda sua complexidade, talvez, não se faça apenas de textos (Febvre, 1989). Considerando, portanto, que todo e qualquer vestígio de trabalho humano poderia ser objeto de estudo/investigação do historiador em seu trabalho (Febvre, 1989), localiza-se que o “conhecimento do passado está em progresso, que incessantemente se transforma e aperfeiçoa” (Bloch, 2001, p. 75).

A partir dessas reflexões introduzidas na primeira geração da chamada escola dos Annales, reflexões estas que foram sofisticadas nas gerações subsequentes, especialmente na chamada “terceira geração”, cabe compreender que mesmo a arte e suas narrativas ficcionais possuem um “nascimento” e transmissão em contextos culturais e sociais específicos que merecem estudo e compreensão (Ginzburg, 1939), aqui manifestada em um jogo eletrônico. Logo, tais obras são, aos olhos do historiador cultural, documentos/testemunhos da história viva e saturada de pensamento e de ação-potência.

Abriu-se, assim, margem ao historiador para fazer história de determinada obra ou segmento da obra, mas também, confeccionar história através dela. Essa segunda possibilidade é a que mais interessa ao presente projeto, apesar de não se estar excluindo necessariamente a primeira. Isso porque buscamos fazer uma análise focada de uma mídia ainda pouco analisada através dos métodos da historiografia, embora adquira crescente relevância enquanto documento do saber histórico na medida em que ganha importância nos processos da sociedade, inclusive, nas lides cotidianas da Didática da História.

Os jogos possibilitam experiências com diferentes aspectos ou dimensões do mundo em que vivemos, com relações políticas, sociais, culturais e econômicas. No caso de jogos ambientados em contextos históricos, é proporcionada aos jogadores uma experiência com o passado marcada pela narrativa, que toma de empréstimo acontecimentos e personagens históricos, pelos elementos visuais, que reproduzem detalhes de indumentárias, armas, ferramentas e cidades. Um passado ficcionalizado, mas interfere nas representações que formamos sobre a história. Em outro dado, é perceptível que outras obras que não carregam a aspiração de simular dados contextos, introduzem conceitos, concepções e questões da ordem do dia de suas épocas. Ou seja, imposições que, de forma explícita ou implícita, determinam e influenciam a obra a partir das metodologias usuais, da psicologia e da lógica contemporânea.

Nesse caso, poderíamos citar o gênero de futuro distópico nos jogos eletrônicos. Tal experiência pode ser problematizada, trabalhada tanto pelas semelhanças, fruto de investimento financeiro em pesquisas, roteiros e composição gráfica dos games, mas também pelas diferenças e anacronismos que essas mídias podem apresentar. Resck (2020), comentando sobre *Assassin's Creed III*, jogo ambientado no período da Revolução Americana de Independência (1765-1783) com passagens que intercalam com personagens no presente. Em *Assassin's Creed*, o Brasil aparece, mas com uma representação distante da nossa realidade, mostrando praticamente todas as mulheres de biquíni e interações agressivas. Essa representação construída buscaria mostrar um Brasil atual. Mesmo com todos os referenciais que poderia se utilizar com apenas alguns cliques na internet, uma produção obviamente estereotipada em preconceitos datados sobre outras culturas é produzida pelo mesmo estúdio que possui prestígio internacional por uma pretensa capacidade de reproduzir fidedignamente contextos históricos em suas obras.

“Muitos games utilizam fontes históricas em seu enredo, possibilitando também a construção de ambientações e simulações de contextos históricos.” (Costa, 2017: 37). Cada vez mais, essas e outras empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos investem na

propaganda de pesquisa histórica nas produções, sejam jogos que se passam em períodos históricos ou inspirados em mitos e religiões que remetem a alguma cultura histórica. Esses games possibilitam uma imersão profunda em suas narrativas/cenários, possibilitando, efetivamente, a produção de uma presença do passado (Rocha, 2014). Muitos dos videogames atuais empregam consultores sobre diferentes temas, inclusive historiadores, tais como outras mídias audiovisuais, como séries televisivas e o cinema.

Torna-se, portanto, necessário o apontamento da localização histórica não apenas da indústria de forma geral, mas do próprio jogador sobre a obra. Isso, sob o risco de apagamento de fatos importantes para a compreensão do objeto.

Elaborar analiticamente sobre a própria experiência passada do pesquisador seria, assim, uma forma de recolher informações sobre a gestão das relações e desigualdades raciais no cotidiano de trabalho da empresa, em outro tempo e lugar, criando, assim, um quadro de contraste com o presente a ser estudado. Nesse sentido, o sujeito da experiência adquiriria, agora, o estatuto analítico de objeto de observação. (Santos b, 2017, p. 215)

Da mesma forma que buscamos localizar os sujeitos envolvidos no processo de qualquer pesquisa, seja o sujeito histórico ou um entrevistado diretamente pelo pesquisador, “o relato biográfico individual é um meio para melhor caracterizar a situação de trabalho da perspectiva dos agentes que dela participam.” (Santos b, 2017, p. 216)

Sou um homem brasileiro, heterossexual, cisgênero, filho de um homem preto da Paraíba que trabalhou desde criança pela sobrevivência da extrema pobreza e migrou para o Rio de Janeiro em prol da sobrevivência. Sou filho de mulher paraibana parda de igual situação de vulnerabilidade social que foi expulsa de casa aos quatorze anos de idade, vítima de violência física pela mãe e que sobreviveu trabalhando de doméstica na mansão de Anna Maria Niemeyer pouco tempo depois da sua expulsão de casa. Após a primeira gravidez da minha mãe, meus pais passaram a morar juntos na comunidade dominada pelo crime no Rio das Pedras, onde nasci pouco tempo depois.

Situo brevemente a trajetória dos meus pais para explicitar que toda a minha vivência com os videogames, que me debruçarei daqui para frente, não se deu por uma posição privilegiada e economicamente confortável. Muito longe disso, no período do meu nascimento e infância, a fome fez presença. Minha mãe foi dispensada do seu trabalho de doméstica após engravidar. Por uma brecha na legislação, meu pai não teve direito a nenhum centavo após pedir demissão de uma padaria em que trabalhava. Eles não possuíam nenhum

bem, apenas 20 reais que foram gastos em alimento para o primeiro filho ainda bebê. Após fechar alguns acordos com comerciantes locais para compras “fiadas”, eles conseguiram tirar sustento pelos próximos anos que se seguiram vendendo espetos de carne e sorvete na rua.

Aos meus 3 anos de idade, ainda vivendo no Rio das Pedras, meu pai comprou para os dois filhos um Super Nintendo com três cartuchos de jogos, aparentemente, originais que se perderam ao longo dos anos. Super Mario World, Super Mario Kart e Mortal Kombat foram o meu primeiro contato com os videogames. Com o crescente poder das milícias, meu pai achou melhor voltar para a região de origem tanto do meu pai quanto da minha mãe, Massaranduba-PB, cidade vizinha de Campina Grande, para criar os filhos. Com alguns percalços no caminho, eles abriram uma pequena lanchonete na cidadezinha onde comecei a trabalhar aos 9 anos de idade.

O acesso ao videogame próprio parecia mais difícil na primeira década dos anos dois mil, porém Massaranduba possuía algumas *Lan Houses* onde podia-se jogar videogame. Era o ponto central de toda criança ou adolescente, majoritariamente masculino. Alguns barzinhos passaram a alugar fliperamas com jogos como Street Fighters, mas a presença de homens adultos embriagados tornava um local indesejado pelas mães. O que não impedia que muitos filhos escapassem secretamente para esses lugares. Até meu pai alugou um fliperama para a lanchonete, no entanto, os filhos jogavam bem mais que os clientes. O que inviabilizou o fliperama lá. Apesar da má fama, ainda mais impulsionada em jornais sensacionalistas, os games das *Lan-houses* fizeram grande sucesso até que, inevitavelmente, o barateamento dos consoles faliu esses lugares que eram verdadeiros espaços de comunidade, de interpretação entre os gamers.

Na segunda metade da primeira década de dois mil, fui presenteado com um clone que emulava plataformas antigas. Esse emulador vinha acoplado ao sistema do aparelho de DVD e com vários jogos instalados na memória. Para aquele momento tecnológico, uma centena de jogos da década de oitenta não ocupava quase nada de espaço na memória. No fim da primeira década de dois mil e começo da década de dez, possuir um console de geração anterior era uma realidade palpável. O Playstation 3 já tinha cerca de 5 anos do seu lançamento, mas só era economicamente viável para a grande maioria vir a adquirir pela primeira vez o Playstation 2, que já havia saído de circulação. Isso ainda era possível pelo fato de a venda de jogos piratas ainda ser muito forte. Morando em uma cidade pequena, ainda que próxima de um grande centro urbano da região nordeste, somado ao trabalho diário sem folga semanal, as opções de lazer eram bastante limitadas. Leituras eram algo pouco estimulado e

as livrarias simplesmente não existiam em Massaranduba. Logo, os jogos foram a minha principal forma de entretenimento.

Alguns anos depois, consegui adquirir um Playstation 3, no mesmo período em que já saía de circulação pelo Playstation 4. Em 2016, adquiri o PlayStation 4 em sua versão base, próximo à época em que a versão Pro dessa plataforma foi lançada. Apesar de a pirataria ter sido fortemente combatida nas últimas gerações, ela não deixou de ser um grande meio de acesso para a maioria. Por viver próximo à zona rural, não tive acesso à internet, apesar de ter ciência da revolução que o novo modo apresentava.

Os jogos focados em narrativa, independentemente do seu gênero, foram o grande foco e entretenimento nessa mídia. A geração do Playstation 2 ao 4 representou os grandes marcos no contar história nos jogos eletrônicos. No entanto, os jogos de PlayStation 2 e 3 não eram traduzidos para o português brasileiro. Costumávamos utilizar dicionários em inglês para compreender os jogos. Tínhamos o costume de anotar as falas e traduzir palavra por palavra. Quando os jogos passaram a se ambientar em períodos históricos, como God of War, tanto eu quanto amigos nos animamos para as aulas de história. Foi o que de fato me aproximou da disciplina, para além do fato de gostar de estudar.

Quando ingressei no curso de história em 2018, não imaginava que história poderia ser estudada por filmes, músicas, peças etc. A minha experiência escolar havia sido extremamente limitada ao livro e praticamente não abordamos história da Ásia ou África. Quando me foi confrontada a necessidade de produzir uma monografia, veio-me logo a ideia de trabalhar com videogame, visto que conhecia bem a mídia e não havia localizado trabalhos na área de história. Foi aí que me deparei com dificuldades. Primeiramente, poucos professores se sentiam à vontade para orientar um trabalho sobre esse objeto, visto que suas áreas eram outras e não possuíam conhecimento sobre a mídia. Segundo, a dificuldade de encontrar referenciais teóricos inicialmente, já que a mídia “jogo eletrônico” em história era extremamente escassa.

No entanto, isso não me fez desistir. As principais recomendações dos professores me dirigiam a trabalhar os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. Acabei seguindo este, mas sem abandonar a ideia de que queria fazer algo a mais, principalmente, como diz o meu orientador, “pesquisa e ensino não se separam”. Um bom pesquisador continua ensinando. Nos anos finais da graduação, ocorreu a pandemia. Como se o fato em si já não fosse marcante o bastante, acabei perdendo o meu pai para a doença e negligência negacionista que vigora no país. Isso influenciou a minha decisão de continuar a estudar os jogos eletrônicos no

mestrado, não apenas como ferramentas de ensino, mas como objeto de pesquisa da história, porque, ao lembrar a minha trajetória com os games, percebi que havia sido meu pai o grande culpado por ter me tornado um *gamer*. Ainda que tenha ouvido ele reclamar que talvez jogasse demais às vezes.

Contudo, não deixei de lançar o olhar para a questão do ensino e jogos eletrônicos. Em 2023, em diálogo com José Otávio Aguiar, formulamos e aprovamos um projeto de extensão na Universidade Federal de Campina Grande no qual experimentamos na prática ensinar história com jogos eletrônicos.

O projeto "História da Marcialidade E China In Game" explorou o ensino da história oriental e das artes marciais chinesas por meio de jogos eletrônicos, orientado pelo Professor José Otávio Aguiar. A metodologia incluiu uma oficina de Kung Fu e apresentações temáticas com jogos eletrônicos. Os resultados mostraram um aumento no interesse dos alunos pelo tema, evidenciando a eficácia dos jogos eletrônicos promovendo uma abordagem dinâmica e interdisciplinar no contexto do ensino da história. (Aguiar, Felix, et al., p. 2024)

Figura 1 - Oficina I do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande



Fonte: Autor (2023)

Figura 2 - Oficina II do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande



Fonte: Autor (2023)

Figura 3 - Oficina III do Projeto de Extensão: História da Marcialidade E China In Game com alunos do IFPB campus Campina Grande



Fonte: Autor (2023)

Concluo esse pequeno exercício autoetnográfico explicitando o que os jogos eletrônicos representaram na minha vida. Primeiramente, representam a principal forma de entretenimento da qual usufrui ao longo da vida; segundo, é a forma de arte à qual tive mais acesso e reconhecimento a ausência de imparcialidade e potencial de expressividade inerente a toda forma de arte; terceiro, foi a ponte que me ligou ao campo da história ao chamar minha atenção e tornar a experiência de ensino prazerosa; quarto, é parte inseparável da minha formação como pesquisador e professor de história; quinto e último, os jogos eletrônicos

perpassam relações de afetividades pessoais de amigos e familiares, memórias fundamentais que levarei por toda a vida. Seria faltar com a verdade afirmar que as indagações produzidas nesta pesquisa não possuem ligação alguma com minha experiência pessoal. E, provavelmente, a ausência dessa experiência resultaria em outras formas de olhar o objeto.

## CAPÍTULO 1 – Entre a História dos Games e a História no Game: uma análise histórica dos fenômenos sociais produzidos pelos jogos eletrônicos.

No presente capítulo, buscaremos contextualizar o nosso objeto de estudo a partir de um contexto macro em direção ao micro, relacionando-o aos conceitos que operam o nosso trabalho. Pois, como observa Ginzburg (1989), os significados dos acontecimentos encontram-se atrelados à distância entre eles e às distintas formas de observá-los. O contexto com o qual nos deparamos é o de fortemente enraizados no solo devastado das guerras mundiais. O resultado que buscamos atingir com isso não é uma sequenciação de eventos do tipo causa e efeito diretos, mas “uma clarificação acerca de uma situação cultural em processo no qual se desenham conexões a serem aprofundadas entre os vários ramos do saber e as várias atividades humanas” (Eco, 2015, p. 33)

Nos estudos acadêmicos, houve várias tentativas de estabelecer pressupostos universais para os jogos como um todo. Pressupostos esses desde sua origem até a função social dos jogos nas sociedades. Acontece que o jogo em si é uma atividade profundamente universal. Os jogos não apenas estão presentes em todas as sociedades humanas em todos os tempos, mas também em todas as espécies. Os animais também jogam dentro de uma estrutura de regras, ainda que simplificada, em que o outro não se machuque e participe voluntariamente. Por exemplo, dois filhotes fazendo um cabo de guerra com um pedaço de corda ou perseguindo um ao outro ou lutando entre si sem machucar-se. Alguns teóricos entendem os jogos como simplesmente o desligamento da realidade ou do cotidiano com o fim de possibilitar um reavivamento, outros autores observam como um treinamento lúdico da vida adulta e outros ainda observam como resultado de instintos de competição e de uso de certas faculdades. Independente das teses em seus acertos ou limitações, é perceptível um elemento em comum a todas as análises: o jogo sempre está ligado a alguma coisa que é o não-jogo. Os jogos não se esgotam em si mesmos (Huizinga, 1993).

Igualmente pioneiro, o sociólogo literário Roger Caillois (1990) analisa e dá uma certa continuidade à exploração iniciada por Huizinga. Em seu ensaio *Os Jogos e os Homens*,

Caillois problematiza algumas questões apresentadas por seu antecessor, sem deixar de reconhecer a importância e o ineditismo de Huizinga. Em sua discussão na definição de jogo, Caillois estabelece algumas características fundamentais do jogo. Sem demorar demais em tais aspectos, até porque o autor não se refere aos jogos eletrônicos, ainda que caiba perfeitamente na definição, as características são: a liberdade, de escolher jogar ou não, pois caso contrário o jogo seria apenas coerção; delimitação, pois o jogo possui restrições de natureza (tempo e espaço) ao ser um desligamento da vida diária; incerteza, pois não se pode saber como o jogo irá resultar; improdutivo, pois não cria bens ou riqueza, no máximo, a perda ou ganho dos jogadores; regulamentação, pois todo jogo possui regras por mais flexíveis que um brincar de boneca seja; e ficção, pois todo jogo implica no ato imaginativo ou lúdico.

A partir desse ponto, é perceptível a limitação das análises desses autores para os jogos eletrônicos, dos quais acabaram não sendo conhecidos pelos autores. Em concordância com Huizinga, Caillois exprime no mesmo tópico da definição dos jogos: “Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso, se diferencia do trabalho e da arte” (Caillois, 1990, p. 25). A discordância é sobretudo na questão da arte, pois os jogos eletrônicos — e poderíamos citar também o RPG de mesa — trazem uma mudança fundamental nesse aspecto. Primeiramente pegando elementos emprestados e posteriormente criando os próprios, os jogos eletrônicos passaram a ser vistos como obras de arte. Obviamente, existem aqueles jogos de nenhuma expressividade artística ou considerados pejorativamente nesse aspecto. O fato é que não se nega a possibilidade de expressão artística no jogo, que também é espremida nos cargos existentes do setor: direção, arte, fotografia, artista conceitual e outros. Essa conclusão de Caillois também pode ser discutida para outros tipos de jogos, mas como não é o foco deste trabalho, nos limitaremos apenas à ponderação dos jogos eletrônicos.

Para poder compreender estas ligações, aquilo que está próximo, é necessário buscar uma visão periférica do objeto ao se afastar dele. Por conseguinte, a realização desse recuo proporciona um “antídoto eficaz contra um risco a que todos estamos expostos: o de banalizar a realidade” (Ginzburg, 2001, p. 41b). Pois não basta apenas olhar a imagem acabada do jogo para compreender os seus significados, as representações inscritas em seu íntimo. As construções escolhidas ou excluídas não são apenas uma imagem resultado de uma técnica e de uma ação, o resultado de um fazer e de um saber-fazer, uma representação de papel que se olha simplesmente em sua clausura de objeto finito, ela é também, em primeiro lugar, um

verdadeiro ato icônico que não se pode compreender fora de suas circunstâncias (Dubois, 1993).

Outro ponto fundamental está na observância de que a maioria dos estudos produzidos analisa os jogos diretamente por métodos quantitativos, ignorando ou não explorando a fundo o caráter estético dos jogos. Ou seja, considera-se que os elementos visuais e estéticos exercem um papel fundamental no jogo tanto quanto os seus objetivos e regras. Eles exprimem ideias e sentidos que convergem com os demais elementos do jogo em si. Afinal, ao passo que as representações de uma imagem implicam tanto na evocação da presença de algo que não está mais ali, também pressupõem algo que a substitui. Sendo tanto uma substituição ou diferença, quanto a semelhança que a imagem/estética pressupõe. A linha tênue que divide a imagem da representação de algo que existiu, e não é ele, e os ídolos resultantes da imaginação humana. Em algum momento, sob determinadas circunstâncias, se torna oportuna a chegada e o uso de um manequim para o rei, e esse mesmo manequim, em algum momento, acaba sendo de fato o próprio rei. “Não é algo a que podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível - isto é descrito com densidade” (Geertz, 1989, p. 24). Essa observação nos estudos acerca dos jogos já foi feita por Huizinga (1993), no entanto, a prática se manteve mesmo após a crítica.

Por essas razões, não se trata de elencar todas as empresas e produtos que vieram a existir e falir dentro do setor dos videogames até a atualidade, mas de investigar os fenômenos derivados ou que influenciaram significativamente todo esse segmento. Tornando-o favorável ou deturpando-o para que se torne o que veio de fato a ser. Sem dúvidas, os diversos universos culturais surgem de um contexto histórico-econômico e seria bastante difícil compreender a fundo os primeiros sem estabelecer uma ligação com o segundo. Uma obra de arte, ou um sistema de pensamento, surge de uma complexa rede de influências, a maioria das quais se desenvolve no âmbito específico da obra ou sistema em questão. O mundo interior de um poeta é influenciado e formado pela tradição estilística dos poetas que o precederam (Eco, 2015).

Considerando que o nosso objetivo transita entre a relação do jogo com a cultura que possibilitou a sua formação, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de se fazer e jogar jogos eletrônicos, sendo possível nos limitarmos a suas manifestações sociais. O primeiro contexto que viemos a compreender pertinente aos jogos eletrônicos é a sua inserção naquilo que chamamos de Cultura Pop. A ambiguidade do termo é bastante

problemática para o campo das ciências humanas. O conceito banaliza ao ser usado para se referir a todo e qualquer tipo de coisa com o termo cultura; enquanto “pop”, remetido à sua origem de coisa popular do povo, é levado à problematização por talvez não poder ser compreendido nessa terminologia na prática.

Os críticos da Cultura Pop abordam a problemática a partir do reducionismo enquanto um modelo de padronização do capitalismo tardio. Para estes, o “pop” deve ser compreendido como feito para o consumo das massas e não por ela. A exemplificação dessa crítica na indústria dos games estaria no número reduzido de apenas três empresas que produzem plataformas de jogos no mundo inteiro, enquanto as lojas de jogos eletrônicos para PC são concentradas majoritariamente em duas empresas.

Os defensores, ou mais otimistas da Cultura Pop, por outro lado, reconhecem no fenômeno um dinamismo e a produção de novas sociabilidades e significados (Castro, 2015) proveniente da interação de variados grupos sociais localizados em diferentes partes do mundo. Eventos com cosplayers, fóruns, grupos de fan games ou mods, comunidades online seriam alguns exemplos de locais onde se produz esse dinamismo. Como dito anteriormente, o público da cultura pop, ao mesmo tempo que é consumidor, também é o seu produtor.

Entre as duas visões que citamos, a negação de uma em concordância da outra não parece ser o melhor dos caminhos, mas justamente as tensões que as forças de diferentes grupos exercem umas às outras acabam por explicar melhor as características da Cultura Pop. O sentido mercadológico é evidente nesses segmentos, ao mesmo tempo, ela não atravança a participação e produção popular na indústria. Ou seja, de forma a influenciar os caminhos pelos quais as simbologias na indústria são formadas.

Considerando ainda que esse público é diverso em suas próprias concepções, não necessariamente antagônicas, mas a ponto de produzir heterogeneidades o bastante que choquem entre si. “Ambos já estão enraizados de forma que não podemos mais fazer análises de produtos da cultura midiática sem discutir, por exemplo, esta engrenagem de *marketing* e de posicionamentos de produtos que fazem com que, inclusive, tais produtos cheguem até os contextos de fruição” (Soares, 2014, p. 4).

As competições de jogos eletrônicos são especialmente grandes demonstrativos desse aspecto da cultura pop. Elas são uma espécie de extensão do jogo eletrônico. Mais precisamente, é certo dizer que esses eventos são a extensão de todos os jogos eletrônicos que o jogador jogou em sua vida e todas as memórias afetivas derivadas deles. Os grandes eventos seguem, antes de mais nada, as características que definem um jogo: possuem a delimitação

temporal e espacial, representam um desligamento do cotidiano e configuram como um momento de divertimento.

Figura 4 - BGS 2019



Fonte: Bravo (2019)

No presente capítulo, buscaremos contextualizar o nosso objeto de estudo a partir de um contexto macro em direção ao micro, relacionando-o aos conceitos que operam o nosso trabalho. Pois, como observa Ginzburg (1989), os significados dos acontecimentos encontram-se atrelados à distância entre eles e às distintas formas de observá-los. O contexto com o qual nos deparamos é o de fortemente enraizados no solo devastado das guerras mundiais. O resultado que buscamos atingir com isso não é uma sequenciação de eventos do tipo causa e efeito diretos, mas “uma clarificação acerca de uma situação cultural em processo no qual se desenham conexões a serem aprofundadas entre os vários ramos do saber e as várias atividades humanas” (Eco, 2015, p. 33)

Nos estudos acadêmicos, houve várias tentativas de estabelecer pressupostos universais para os jogos como um todo. Pressupostos esses desde sua origem até a função social dos jogos nas sociedades. Acontece que o jogo em si é uma atividade profundamente universal. Os jogos não apenas estão presentes em todas as sociedades humanas em todos os tempos, mas também em todas as espécies. Os animais também jogam dentro de uma estrutura de regras, ainda que simplificada, em que o outro não se machuque e participe voluntariamente. Por exemplo, dois filhotes fazendo um cabo de guerra com um pedaço de corda ou perseguindo um ao outro ou lutando entre si sem machucar-se. Alguns teóricos

entendem os jogos como simplesmente o desligamento da realidade ou do cotidiano com o fim de possibilitar um reavivamento, outros autores observam como um treinamento lúdico da vida adulta e outros ainda observam como resultado de instintos de competição e de uso de certas faculdades. Independente das teses em seus acertos ou limitações, é perceptível um elemento em comum a todas as análises: o jogo sempre está ligado a alguma coisa que é o não-jogo. Os jogos não se esgotam em si mesmos (Huizinga, 1993).

Igualmente pioneiro, o sociólogo literário Roger Caillois (1990) analisa e dá uma certa continuidade à exploração iniciada por Huizinga. Em seu ensaio *Os Jogos e os Homens*, Caillois problematiza algumas questões apresentadas por seu antecessor, sem deixar de reconhecer a importância e o ineditismo de Huizinga. Em sua discussão na definição de jogo, Caillois estabelece algumas características fundamentais do jogo. Sem demorar demais em tais aspectos, até porque o autor não se refere aos jogos eletrônicos, ainda que caiba perfeitamente na definição, as características são: a liberdade, de escolher jogar ou não, pois caso contrário o jogo seria apenas coerção; delimitação, pois o jogo possui restrições de natureza (tempo e espaço) ao ser um desligamento da vida diária; incerteza, pois não se pode saber como o jogo irá resultar; improdutivo, pois não cria bens ou riqueza, no máximo, a perda ou ganho dos jogadores; regulamentação, pois todo jogo possui regras por mais flexíveis que um brincar de boneca seja; e ficção, pois todo jogo implica no ato imaginativo ou lúdico.

A partir desse ponto, é perceptível a limitação das análises desses autores para os jogos eletrônicos, dos quais acabaram não sendo conhecidos pelos autores. Em concordância com Huizinga, Caillois exprime no mesmo tópico da definição dos jogos: “Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso, se diferencia do trabalho e da arte” (Caillois, 1990, p. 25). A discordância é sobretudo na questão da arte, pois os jogos eletrônicos — e poderíamos citar também o RPG de mesa — trazem uma mudança fundamental nesse aspecto. Primeiramente pegando elementos emprestados e posteriormente criando os próprios, os jogos eletrônicos passaram a ser vistos como obras de arte. Obviamente, existem aqueles jogos de nenhuma expressividade artística ou considerados pejorativamente nesse aspecto. O fato é que não se nega a possibilidade de expressão artística no jogo, que também é espremida nos cargos existentes do setor: direção, arte, fotografia, artista conceitual e outros. Essa conclusão de Caillois também pode ser discutida para outros tipos de jogos, mas como não é o foco deste trabalho, nos limitaremos apenas à ponderação dos jogos eletrônicos.

Para poder compreender estas ligações, aquilo que está próximo, é necessário buscar uma visão periférica do objeto ao se afastar dele. Por conseguinte, a realização desse recuo proporciona um “antídoto eficaz contra um risco a que todos estamos expostos: o de banalizar a realidade” (Ginzburg, 2001, p. 41b). Pois não basta apenas olhar a imagem acabada do jogo para compreender os seus significados, as representações inscritas em seu íntimo. As construções escolhidas ou excluídas não são apenas uma imagem resultado de uma técnica e de uma ação, o resultado de um fazer e de um saber-fazer, uma representação de papel que se olha simplesmente em sua clausura de objeto finito, ela é também, em primeiro lugar, um verdadeiro ato icônico que não se pode compreender fora de suas circunstâncias (Dubois, 1993).

Outro ponto fundamental está na observância de que a maioria dos estudos produzidos analisa os jogos diretamente por métodos quantitativos, ignorando ou não explorando a fundo o caráter estético dos jogos. Ou seja, considera-se que os elementos visuais e estéticos exercem um papel fundamental no jogo tanto quanto os seus objetivos e regras. Eles exprimem ideias e sentidos que convergem com os demais elementos do jogo em si. Afinal, ao passo que as representações de uma imagem implicam tanto na evocação da presença de algo que não está mais ali, também pressupõem algo que a substitui. Sendo tanto uma substituição ou diferença, quanto a semelhança que a imagem/estética pressupõe. A linha tênue que divide a imagem da representação de algo que existiu, e não é ele, e os ídolos resultantes da imaginação humana. Em algum momento, sob determinadas circunstâncias, se torna oportuna a chegada e o uso de um manequim para o rei, e esse mesmo manequim, em algum momento, acaba sendo de fato o próprio rei. “Não é algo a que podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível - isto é descrito com densidade” (Geertz, 1989, p. 24). Essa observação nos estudos acerca dos jogos já foi feita por Huizinga (1993), no entanto, a prática se manteve mesmo após a crítica.

Por essas razões, não se trata de elencar todas as empresas e produtos que vieram a existir e falir dentro do setor dos videogames até a atualidade, mas de investigar os fenômenos derivados ou que influenciaram significativamente todo esse segmento. Tornando-o favorável ou deturpando-o para que se torne o que veio de fato a ser. Sem dúvidas, os diversos universos culturais surgem de um contexto histórico-econômico e seria bastante difícil compreender a fundo os primeiros sem estabelecer uma ligação com o segundo. Uma obra de arte, ou um sistema de pensamento, surge de uma complexa rede de influências, a maioria das

quais se desenvolve no âmbito específico da obra ou sistema em questão. O mundo interior de um poeta é influenciado e formado pela tradição estilística dos poetas que o precederam (Eco, 2015).

Considerando que o nosso objetivo transita entre a relação do jogo com a cultura que possibilitou a sua formação, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de se fazer e jogar jogos eletrônicos, sendo possível nos limitarmos a suas manifestações sociais. O primeiro contexto que viemos a compreender pertinente aos jogos eletrônicos é a sua inserção naquilo que chamamos de Cultura Pop. A ambiguidade do termo é bastante problemática para o campo das ciências humanas. O conceito banaliza ao ser usado para se referir a todo e qualquer tipo de coisa com o termo cultura; enquanto “pop”, remetido à sua origem de coisa popular do povo, é levado à problematização por talvez não poder ser compreendido nessa terminologia na prática.

Os críticos da Cultura Pop abordam a problemática a partir do reducionismo enquanto um modelo de padronização do capitalismo tardio. Para estes, o “pop” deve ser compreendido como feito para o consumo das massas e não por ela. A exemplificação dessa crítica na indústria dos games estaria no número reduzido de apenas três empresas que produzem plataformas de jogos no mundo inteiro, enquanto as lojas de jogos eletrônicos para PC são concentradas majoritariamente em duas empresas.

Os defensores, ou mais otimistas da Cultura Pop, por outro lado, reconhecem no fenômeno um dinamismo e a produção de novas sociabilidades e significados (Castro, 2015) proveniente da interação de variados grupos sociais localizados em diferentes partes do mundo. Eventos com cosplayers, fóruns, grupos de fan games ou mods, comunidades online seriam alguns exemplos de locais onde se produz esse dinamismo. Como dito anteriormente, o público da cultura pop, ao mesmo tempo que é consumidor, também é o seu produtor.

Entre as duas visões que citamos, a negação de uma em concordância da outra não parece ser o melhor dos caminhos, mas justamente as tensões que as forças de diferentes grupos exercem umas às outras acabam por explicar melhor as características da Cultura Pop. O sentido mercadológico é evidente nesses segmentos, ao mesmo tempo, ela não atravança a participação e produção popular na indústria. Ou seja, de forma a influenciar os caminhos pelos quais as simbologias na indústria são formadas.

Considerando ainda que esse público é diverso em suas próprias concepções, não necessariamente antagônicas, mas a ponto de produzir heterogeneidades o bastante que choquem entre si. “Ambos já estão enraizados de forma que não podemos mais fazer análises

de produtos da cultura midiática sem discutir, por exemplo, esta engrenagem de *marketing* e de posicionamentos de produtos que fazem com que, inclusive, tais produtos cheguem até os contextos de fruição” (Soares, 2014, p. 4).

As competições de jogos eletrônicos são especialmente grandes demonstrativos desse aspecto da cultura pop. Elas são uma espécie de extensão do jogo eletrônico. Mais precisamente, é certo dizer que esses eventos são a extensão de todos os jogos eletrônicos que o jogador jogou em sua vida e todas as memórias afetivas derivadas deles. Os grandes eventos seguem, antes de mais nada, as características que definem um jogo: possuem a delimitação temporal e espacial, representam um desligamento do cotidiano e configuram como um momento de divertimento. Os eventos ainda incluem o caráter competitivo em si mesmos. Os *cosplayers* mostrados na imagem acima são uma prática comum a esses eventos. Busca-se adaptar o mais fidedignamente possível os personagens, mas também são produzidas reinterpretações desses personagens para todo tipo de tema. Todos querem produzir o melhor *cosplay*, mas não é o interesse ganhar uma competição, mas a experiência lúdica que é proporcionada pelo evento. Chega a parecer uma contradição um evento de competição de um jogo em que vencer a final não é objetivo, mas ocorre que a ação termina em si mesma, sem ter de fato um resultado. Ou melhor, o resultado não possui importância significativa para nenhum dos jogadores.

Observa Huizinga (1993) que as competições não surgem apenas por alguma coisa, pelo prêmio, mas também “em” e “com” algo. Isso quer dizer que o interesse de uma competição pode estar muito mais ligado ao interesse de demonstrar determinadas capacidades do que necessariamente à vitória. A possibilidade de demonstrar feitos únicos por habilidade de destreza, como jogos de luta, e dedicação, como no caso dos *cosplayers*. Por essa razão, a vitória desse jogo é a “honra” e o prestígio, não necessariamente o primeiro lugar. Para a realização desse jogo, que é o evento, é necessária a reunião de vários jogadores. Logo, mesmo os jogos de narrativa jogados solitariamente não se encerram na experiência solitária, mas extrapolam para o convívio coletivo. A competição para esse tipo de jogo é a disputa de conhecimento sobre as obras e suas inspirações, as teorias dos significados, os achados mais incomuns e a imaginação do que poderia ser uma sequência. Boa parte desse tipo de conhecimento não é organizada em um jogo formal, com exceção de um jogo de perguntas, porém eles não deixam de possuir as características do jogo.

Para Huizinga (1993), a competição ou o resultado de um jogo só interessa “para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores, quer pessoalmente e no

local, quer como ouvintes ou pelo rádio” (Huizinga, 1993, p. 57). Essa consideração poderia ir além no sentido do pleno entendimento do fenômeno jogo, competição e evento em todas as suas dimensões do saber fazer e dos valores atribuídos neles, só interessa e pode ser plenamente entendido pelos jogadores e telespectadores no local ou não do evento. Isso porque a compreensão destes se dá pela experiência no interior do fenômeno. Isso não significa que quem não jogue ou não participe não possa compreender; até porque os jogos sempre buscam novos jogadores. O ponto está no nível de sensibilidade e repertório que é construído ao longo dos anos numa espécie de lugar se fala.

Um bom exemplar da incompreensão desse fenômeno ocorreu em uma produção da Rede Globo no ano de 2017. A Força do Querer, de Glória Perez, traz o personagem Yuri. Ele seria um jovem adolescente que faz *cosplay*. No entanto, a interpretação da autora era de que o personagem, assim como os demais amigos dele que faziam *cosplay*, sofria de uma espécie de delírio em que o sujeito acreditava ser o personagem. Ele também não retirava a fantasia em nenhum momento, contrariamente à ideia do jogo de início e fim. No fim, a novela sofreu duras críticas por grupos e representantes de eventos pela péssima representação. É possível identificar nesse ponto a maior expressão de que se trata de um fenômeno cultural, pois percebemos uma série de práticas e símbolos produzidos apenas por certos grupos, a construção e defesa de uma identidade e a crítica a uma representação estereotipada desligada da realidade. O que difere para outros casos é que essa cultura não é restrita especialmente por fronteiras nacionais ou afins e não se limita à etnia. Isso ocorre tanto pelo fato de o jogo ser universal nas espécies quanto pelas características da Cultura Pop e Ciberespaço no qual esse fenômeno cultural nasceu. Aquilo que Pierre Levy chamou de cibercultura, otimizada pelo fenômeno da globalização. “Um movimento geral de virtualização da informação e da comunicação, afetando profundamente os dados elementares da vida social” (Lévy, 1999, p. 30).

Quando nos referimos ao corpo material do nosso objeto de estudo, nos referimos a uma produção extensa e que é majoritariamente trazida do Japão nos anos da segunda metade da década de oitenta em diante. Por essa razão, os eventos dedicados aos jogos eletrônicos também são permeados por animes japoneses e por apropriações históricas e simbólicas do Japão. Especialmente, a década de noventa apresenta um grande *boom* no que se refere a bens culturais do extremo leste asiático, como os animes. Essa industrialização e expansão da mídia cultural foi fruto do imperialismo americano que estava se tornando mundialmente hegemônico nos finais da Segunda Guerra Mundial. No entanto, mostra-se equivocada a

premissa de que este processo se trata apenas de uma tentativa ou processo de ocidentalização do Japão. Um olhar mais aproximado nos indica que tal processo se performou na construção própria do Japão sobre este modelo (Albuquerque, 2016).

Talvez seja melhor referir-se ao que ocorreu no caso japonês como aquilo que o próprio Chartier procurou analisar durante toda a sua carreira: apropriação. Novamente nos deparamos com a problemática da ambiguidade do termo, sua banalização e seus usos equivocados. Afinal, se algo pode representar tudo, logo, ela não é nada. Em todo caso, trata-se de apropriação no sentido de que o que ocorre no Japão não é a adoção dos ídolos americanos, como sugere o conceito de ocidentalização, mas a criação dos próprios ídolos e símbolos a partir do contato daquele contexto histórico.

Diferente de casos como o Brasil, onde a identidade nacional é produzida a partir de um recorte recente do período das invasões europeias e, às vezes, como sobreposição ou negação da identidade de outros povos no interior do país; a memória japonesa e sua identidade nacional são fundadas dentro da dimensão de um passado longínquo e mitológico, do encontro de Amaterasu e Susanoo<sup>1</sup>. Passado esse atravessado por séculos de isolamento interrompido por raros episódios de invasões estrangeiras. Melhor dizendo, o passado japonês é propositalmente pensado como isolado, negando as heranças e influências estrangeiras. Essa visão identitária centrada em si, sem considerar a possibilidade de heranças externas, mas que de fato ocorreu, propiciou aos japoneses uma resistência ao exterior. Dessa forma, criaram-se versões próprias dos produtos e bens, tornando-os “mais japoneses”.

Dois mil anos de história e tradições não podiam ser facilmente substituídos pelo recente “*American Way*”, mesmo com as condições que os Estados Unidos Dispunham no Japão após o final da 2ª Guerra, e obviamente o sucesso de um ídolo ou produto dependia, compo até hoje depende, de sua identificação com o público. (Sato, 2007, p. 14)

---

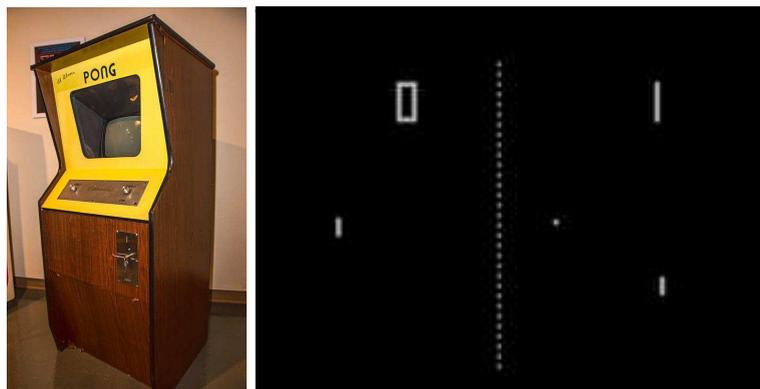
<sup>1</sup> A história conta que a Família Imperial do Japão descende da Deusa Amaterasu, irmã mais velha do inconstante Deus Susanoo. O Deus Susanoo (SUSA-NO-O NO MIKOTO), que no Xintoísmo significa “Deus do Trovão ou Deus das Tempestades”, é conhecido como “O Varão Impetuoso” e o irmão mais novo da Deusa Amaterasu (AMA-TERASU OHO MI KAMI), que no Xintoísmo significa “Deusa do Sol”. Segundo a mitologia japonesa, os dois são filhos dos Deuses celestiais *Izanagi* e *Izanami*, criadores do arquipélago japonês, de uma infinidade de deuses e de todos os seres vivos da Terra. Em sua maioria, as histórias sobre mitos e lendas do Japão são extraídas de dois registros. O primeiro deles foi o *Kojiki* (Registro das Coisas Antigas), sendo o registro mais antigo que se tem notícia. Sua compilação data de 712, e é composto por O-no-Yasumano, com a ajuda de “outros”, a pedido da Imperatriz Gemmei. O segundo livro é o *Nihongi* ou *Nihon Shoki* (Crônicas do Japão), um registro que relata tanto a mitologia japonesa como também uma boa parte da história do Japão. Neles, são descritos, de formas distintas, a A Criação do Mundo e dos Deuses do Japão. O livro foi concluído em 720 sob a supervisão do Príncipe Toneri-no-Miko (filho do Imperador Temmu) com a ajuda de O-no-Yasumaro. (Yamashiro, 1986)

Quando os jogos eletrônicos chegaram ao Japão, a tecnologia, inicialmente oriunda dos Estados Unidos, estava em seus estágios iniciais. É resultante dos investimentos massivos que a corrida pela supremacia de toda ordem, inclusive tecnológica, permitiu avanços a largos passos no campo da informática. Tennis For Two (1958) surgiu a partir de um osciloscópio que simulava diferentes parâmetros de resistência de vento, criado por estudantes do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). O primeiro jogo eletrônico bem comercializado surgiu em 1972, nos Estados Unidos, trazendo uma espécie de *remake* do Tennis For Two. O que acabou levando a um processo de propriedade intelectual. Produzida pela empresa americana criada naquele mesmo ano: *Atari Inc.* ainda lançaria o produto para Europa e Japão no ano seguinte. De acordo com publicações da época, os rendimentos gerados nos EUA pelos *arcades* saltaram de \$308.000.000 em 1978 para \$968.000.000 em 1979, depois de US \$2,8 bilhões em 1980, e US \$4,9 bilhões em 1981. Esses números fizeram dos jogos de *arcade* o meio de entretenimento mais popular no país, superando de longe tanto a música (em US\$ 4 bilhões em vendas por ano) quanto os filmes de Hollywood (US\$ 3 bilhões).

As primeiras plataformas desenvolvidas para venda de jogos eletrônicos foram as máquinas *arcades*. O tamanho do *hardware*, como mostra a imagem acima, inviabiliza ou torna pouco atrativa a aquisição doméstica do jogo eletrônico. Além disso, cada *arcade* possuía a capacidade de armazenar apenas um único jogo. Os primeiros testes de comercialização dos *arcades* se deram em pequenos bares nos EUA. A ideia era colocar a máquina em ponto de transição de público e chamar atenção com o *design* incomum da máquina. A ideia se provou um sucesso. Em pouco tempo, iniciou-se a produção em massa dos *arcades*. Ao invés de serem apenas um pequeno atrativo isolado em algum canto de bar ou lanchonete, os *arcades* rapidamente conquistaram espaço próprio que atraía milhares de jogadores: os fliperamas.

Como na imagem abaixo, os jogos da década de 70 mostraram um óbvio gráfico do seu antecessor do MIT. Pong é uma reimaginação do Tennis For Two, mas no lugar das ondas do simulador de resistência de vento, o jogo passou a contar com o uso organizado de pixels. Os pixels só seriam substituídos por polígonos com o surgimento dos jogos 3D cerca de vinte anos depois. Todavia, os controles do Pong se mantiveram os mesmos do Tennis For Two. A mudança viria posteriormente com o uso de vários padrões de botões.

Figura 5 - Pong (1972)



Fonte: TechTudo (2016)

As empresas que começaram a adentrar o novo setor que estava surgindo foram empresas do setor de tecnologia (televisão principalmente), empresas produtoras de brinquedos e de *Slot Machines* (as famosas máquinas *caça-níqueis*). Gonçalves (2010) observa esse período como a era de ouro dos videogames. Os locais como bares, restaurantes e outros passaram a contar com ao menos um fliperama que quase sempre era fabricado no Japão. Um dado importante desses locais que podemos extrair a partir das fotografias nos mostra que mesmo nessa época era possível perceber que não havia uma limitação clara de idade dos jogadores.

Crianças, adolescentes, jovens adultos e até mesmo idosos jogam e jogam videogame. Inúmeras matérias jornalísticas intituladas com “vovô ou vovó gamer”<sup>2</sup> mostram exemplos de indivíduos em seus 70 ou 80 anos de idade jogando ativamente. Outro expoente necessário que demonstra essa não limitação são os canais online de videogame geridos por idosos. Isso nos permite compreender como os jogos eletrônicos na década de 70, mesmo sendo uma tecnologia estranha em um contexto onde informações que esclarecessem o uso das máquinas circulavam vagarosamente, tiveram um crescimento tão abrupto. Isso recai nas observações de Huizinga (1993) de que os jogos, e agora vemos que mesmo os eletrônicos, são universais para as idades. No entanto, os avanços nos games desta “era de ouro” foram, apesar da polaridade, ínfimos.

---

<sup>2</sup> Ver mais em: <https://www.google.com/amp/s/g1.globo.com/google/amp/sp/itapetininga-regiao/noticia/2023/10/01/psicologo-destaca-beneficios-dos-videogames-para-os-idosos-enfrenta-zumbis-e-melhora-a-saude.ghtml>  
<https://www.google.com/amp/s/www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2020/05/01/idoso-tambem-joga-video-game-e-e-tratamento-de-saude-conheca-a-gameterapia.amp.htm>

Figura 4 - Fliperama Movimentado



Fonte: Veja São Paulo (2017)

A indústria recém-formada, apesar de grande, não contava com uma legislação firme. Logo, se tornou comum a ocorrência de vários clones de hardware e plágios dos jogos eletrônicos. Ferreira (2017) analisa como essa prática de clonagem acabou se tornando, tanto nos arcades como nos futuros consoles, um dos principais veículos de popularização dos jogos eletrônicos pelo Brasil. A Taito, uma empresa japonesa fundada por um russo, que importava máquinas de pinball dos Estados Unidos e componentes eletrônicos japoneses para montagem de computador no Brasil através de uma filial em São Paulo, aproveitou a oportunidade e produziu esses clones em escala considerável. Estima-se que, entre fliperamas e vídeos, a Taito Brasil fabricou mais de 26.000 máquinas.

Fundada no ano de 1964, a CCE (Comércio de Componentes Eletrônicos) foi uma das principais empresas brasileiras a explorar as brechas legais de propriedade intelectual. A empresa foi fundada por Isaac Sverner. A empresa pertencia ao grupo Digibrás que, por sua vez, pertencia à família Sverner. Em 1971, a empresa deixou de apenas importar os componentes eletrônicos e passou a produzi-los no Brasil. Em 2012, a empresa asiática Lenovo adquiriu por R\$700 milhões a CCE numa tentativa de expandir os negócios no Brasil, porém, a Lenovo devolveu o controle acionário à família Sverner em 2015. Na década de 70, a empresa japonesa Kenwood, uma grande produtora de rádios e outros equipamentos eletrônicos, foi a principal fornecedora de componentes eletrônicos para a CCE. Posteriormente, outras empresas japonesas, como Aiwa, passaram a fazer negócios com a CCE.

Por meio da aquisição dessas tecnologias das empresas japonesas, a CCE passou a produzir clones e derivados de vários produtos eletrônicos. No caso dos jogos eletrônicos, a

CCE passou a produzir um clone do Nintendo Famicom, mais conhecido no Brasil como Nintendinho, a partir de 1989. O console brasileiro foi nomeado Top Game e chegou a contar com três versões: VG-8000, VG-9000 e VG-9000T, esse último também chamado de Game Turbo. Cada uma dessas versões era um amálgama dos consoles japoneses que faziam sucesso na época. A primeira versão, VG-8000, possuía o design similar ao SG-1000, console lançado em 1983 e concorrente direto da Nintendo. A versão VG-9000 manteve o mesmo design, contudo, possibilitou o acesso a mais jogos originais. Enquanto o seu antecessor só possibilitava o acesso às versões japonesas de cartuchos de 60 pinos, o VG-9000 possuía duas entradas de cartuchos, no qual o segundo espaço era destinado às versões americanas de 70 pinos. Além disso, o *hardware* do console era compatível com outros clones brasileiros famosos da época: Phantom System e Dynavision 2. Essa versão também trouxe melhorias de áudio, provavelmente frutos da parceria com a Kenwood. A última versão Turbo só trouxe uma mudança no controle. O controle do VG-9000T era um clone do controle do Mega Drive. A única diferença era a inversão dos botões, o que salvou a CCE de processos judiciais.

Empresas japonesas também foram responsáveis pela clonagem, inclusive no Brasil. O conglomerado de empresas japonesas, famoso pelas fitas cassetes e pelas televisões, Toshiba, investiu significativamente nos jogos eletrônicos. Em 1968, a empresa veio ao Brasil com uma fábrica de transformadores. Em 1977, a Toshiba firmou um acordo com a SEMP (Sociedade Eletro Mercantil Paulista) para a expansão na produção eletrônica brasileira. Em janeiro de 1978, chegou ao mercado brasileiro o Toshiba Visicom C-100. Esse console foi um clone do projeto descontinuado de plataforma de videogames da RCA (Radio Corporation America). A Toshiba ainda tentaria posteriormente outras investidas com os *games*. Entre elas, jogos de fitas cassetes que perduraram por um tempo, contudo o formato e capacidade de armazenamento se mostraram ultrapassados em pouco tempo. A última grande empreitada foi a produção de uma nova plataforma em parceria com a Sony, contudo, as negociações não obtiveram êxito e o projeto foi cancelado. As “cinzas” desse grande empreendimento foram reaproveitadas pela Sony e deram origem ao *Playstation 1*.

Houve ainda vários outros empreendimentos de clones de plataformas, no entanto, por beirar a ilegalidade, especialmente quando as primeiras legislações de *games* foram criadas, muitas dessas empresas desapareceram ou abandonaram as plataformas. De toda forma, se por um lado esses clones promoveram a popularização dos jogos, por outro, eles potencializaram a crise que redefiniu toda a indústria dos jogos. Para compreender essa mudança no “fazer” dos jogos eletrônicos, é necessário compreender o processo das gerações das plataformas.

O passo seguinte da indústria após os *arcades* foi tornar os games bens domésticos. A primeira geração de consoles de mesa chegou ao mundo em 1972 com o Magnavox Odyssey, da empresa americana de produção de rádio, televisores e gravadores de mesmo nome, fundada pelos criadores dos alto-falantes Edwin Pridham e Peter L. Jensen. Os consoles da época só passaram por uma mudança significativa em 1977 com a adição de microprocessadores. A indústria dos games acabaria passando por um esfriamento nos anos seguintes. Apesar do advento da segunda geração ter proporcionado o surgimento dos jogos de 4 e 8 bits, as mudanças práticas dos jogos foram quase imperceptíveis para o público geral. Em poucas linhas, a saturação levou o mercado a ter bem mais jogos do que pessoas efetivamente interessadas em jogar. O quadro se agravou em 1982, quando foi lançado o jogo que “adaptou” o grande sucesso de cinema daquele mesmo ano, E.T., O extraterrestre.

Figura 5 - Consoles Da Primeira Geração



Fonte: Lemes (2010)

Diferente das práticas das últimas décadas, com poucas plataformas com grandes saltos tecnológicos entre as gerações, esse primeiro foi marcado pela enxurrada de consoles. As mudanças eram insignificantes a ponto de sequer o *hardware* externo dos consoles possuir alguma diferença significativa, como no caso do Odyssey 300 e Odyssey 2000 mostrados na imagem acima. Cada empresa objetiva produzir os próprios jogos nas próprias plataformas, o que limitava enormemente os catálogos. Somam-se os já mencionados clones de consoles e jogos, e a saturação ao público era óbvia. A decadência da indústria foi marcada pelo maior

fracasso da história dos games: a adaptação de uma das maiores obras cinematográficas da história em videogame: E.T.: O Extraterrestre.

Incluimos ainda a discussão que fizemos anteriormente sobre cultura pop. A primeira geração de jogos, salvo as exceções, estava completamente virada ao caráter comercial capitalista e de costas para qualquer sentido artístico. Sem querer cair em qualquer saudosismo do período posterior, mas o que os inúmeros consoles e jogos repetidos e produzidos em curtíssimo tempo nos mostram é que buscava-se fazer maior em números sem nenhuma preocupação com a qualidade ou conteúdo. Não importava o que eram os jogos, desde que estivessem vendendo muito. O que não significa que esse caráter tenha desaparecido, mas que a perda do equilíbrio do caráter artístico em prol dos lucros rápidos gerou um veneno que quase ceifou a indústria.

O resultado final do jogo do E.T. foi que o jogo conseguiu vender 1,5 milhão de cópias no mundo. Isso representou um dos maiores lançamentos do período, mas não chegou nem um pouco próximo do esperado pelos produtores. Teria sido necessário lucrar 21 milhões de dólares em vendas, cerca de três vezes o real número de cópias vendidas, apenas para cobrir o custo da compra dos direitos do filme para o jogo, além dos gastos de produção e marketing. O caso ainda ganhou notoriedade ao produzir uma lenda de que a Atari teria enterrado milhares de cópias do jogo no meio do nada. Lenda essa que acabou se confirmando realidade através da equipe de documentário da Xbox Entertainment Studios, que localizou 3,5 milhões de cópias do grande fracasso da indústria, enterrado no deserto do Novo México. Mas antes mesmo dessa descoberta, o jogo já era conhecido como o pior jogo da história.

Era o fim da era de ouro dos arcades. Diversas empresas vieram a falir, inclusive a Atari, que havia sido responsável por popularizar os jogos eletrônicos no mundo na época, teve que fechar as portas com uma dívida milionária. O quadro permaneceu desanimador até a entrada massiva do Japão na indústria dos games. O país do leste asiático já possuía algum grau de participação na indústria no tocante à produção de hardware, televisores e alguns títulos famosos como Pac-man (Namco, 1980). As mudanças que surgiram nas décadas seguintes vão desde os saltos tecnológicos ao protagonismo japonês na indústria global.

### 1.1 A Dimensão Cultural dos Jogos Eletrônicos: um campo de disputas

Ao pensar nos jogos dentro dessa dimensão cultural, nós encontramos algumas dificuldades. O termo “Cultura” sempre foi, e ainda é, uma problemática nas ciências

humanas. Delimitar cultura ou reparti-la em categorias sempre foi palco de debates nos quais discordâncias abissais persistem entre os especialistas acadêmicos. Dentre todas as denominações existentes de cultura, o século XX presenciou a necessidade de implementar um termo novo que se popularizou na linguagem fora da academia. A “Cultura Pop”, onde insere-se o conceito da indústria dos jogos eletrônicos, associada também ao conceito de indústria cultural, ou seja, para analisar a obra "Ghost of Tsushima" é necessário localizá-la dentro desse movimento.

O termo ‘Cultura Pop’ em si também é complexo por também se inserir em um contexto de disputas, pois surge no intuito de desqualificação da produção de meados do século XX em diante e que aproveitaram do contexto tecnológico para uma massificação de transmissão desse conteúdo. No entanto, o termo banalizou-se a tal ponto que serviu para desqualificar diversas produções, além do que se tratou originalmente como cinema e música. Cultura Pop, nessa perspectiva, era afirmar algo que não era “arte de verdade”, mas algo apenas mercadológico ou de consumo para as massas e raso (Janotti, 2015). Contudo, ao mesmo tempo que é visto como algo que não é das elites, também é dito como algo que não é “popular”, pois é produzido por grandes estúdios e empresas. Essa contradição no pensamento, ou melhor, essa dificuldade em explicar a autoria da Cultura Pop pode ser entendida a partir de Stuart Hall:

“[...] tendemos a pensar as formas culturais como algo inteiro e coerente: ou inteiramente corrompidas ou inteiramente autênticas, enquanto que elas são profundamente contraditórias, jogam com as contradições, em especial quando funcionam no domínio do popular.” (Hall, 2003, p. 256).

Dessa forma, cabe primeiro definirmos como compreendemos o conceito de ‘Cultura Pop’ para nos debruçarmos sobre ela, buscando escapar dos elementos elitistas e excludentes que generalizam demasiadamente a Cultura Pop; além de evitar a amplitude inerente do conceito de Cultura e possibilitar um terreno de partida e recorte. Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro e Rogério Ferraraz (2015) em seu estudo sobre o conceito de Cultura Pop no contexto da produção na América Latina, no qual dialoga com autores como Deleuze e Guattari, nos traz uma definição satisfatória às demandas mencionadas anteriormente. Segundo os autores, Cultura Pop pode ser entendida como cosmopolita, articula um tipo de circulação que caracteriza as expressões culturais na produção midiática. Esse tipo de circularidade estabelece fluxos de aproximações e diferenças que estão relacionados à forma

como os produtos culturais contemporâneos projetam um espaço comum - um espaço midiático -, ao mesmo tempo em que servem como formas diferenciadas de fazer circular esses produtos. A cultura pop é uma área de conflito, sendo assim, Cultura pop: entre o popular e a diferenciação, ocorrem constantes rearticulações (e, às vezes, negação) do reconhecimento de seus traços populares.

Ainda segundo o mesmo texto, o público da Cultura Pop é, ao mesmo tempo, produtor e intérprete desse segmento. Nesse raciocínio, o mesmo considera que uma compreensão ampla da Cultura Pop na atualidade se estende desde práticas cotidianas que abarcam o modo como as expressões culturais são propagadas enquanto algo da ordem do vivido, articulando circulação a vivências individuais, até posicionando consumidores ocasionais e dedicados em amplas redes sociotécnicas que materializam modos de entrar e sair da modernidade. Não podendo deixar de considerar o capitalismo avançado e a globalização como fatores fundamentais para o surgimento, expansão e permanência dessa denominada Cultura Pop. Essas significações de capitalização e globalização da Cultura Pop, atribuídas por Mendes (2019) em seu texto "O entre-lugar da cultura (pop)ular na América Latina: criação e crítica contemporâneas nestes trópicos", implicam numa apropriação dessas produções (Chartier, 1986).

Adolfo e Horkheimer (2002) introduzem algumas problematizações necessárias à visão apresentada sobre a cultura pop. A análise crítica do autor visa principalmente o papel social dessa cultura pop na sociedade. Em suas ponderações, observa-se um certo estranhamento na dinâmica da indústria e papel na reprodução de ideologia. Trata-se de uma indústria gigantesca, cuja demanda possui pouco ou, na realidade, nada de orgânica. Que submete o sujeito a um bombardeio contínuo de propaganda. “É de tal modo sujeita à lei da troca que não é nem mesmo trocável; resolve-se tão cegamente no uso que não é mais possível utilizá-la. Funde-se por isso com a propaganda, que se faz tanto mais onipotente quanto mais parece absurda, onde a concorrência é apenas aparente” (Adorno & Horkheimer, 2022, p. 27).

Essa zona cosmopolita muitas vezes fica apenas na propaganda, reproduzindo muitas vezes o ideário excludente do status quo. Os autores, ainda em um período anterior à internet, apresentam para essa discussão o conceito de indústria cultural. A visão mais “pessimista” (nem por isso menos verdadeira) e crítica à cultura concebe que a transformação da arte em um produto levou a uma simplificação que apagou o caráter reflexivo das obras, levando-as a serem alienadoras (Adorno & Horkheimer, 1985). A propaganda não divulga, mas cria

pressão social para que aquele produto seja logo comprado, consumido e descartado pelo próximo grande lançamento. É um tanto difícil precisar em apenas uma coisa a influência da internet e das redes sociais nesse quadro. Por um lado, é fato que houve uma invasão cada vez maior na vida privada e no tempo das pessoas em que os conteúdos e a propaganda viraram praticamente uma coisa só. Por outro lado, o espaço possibilitou a produção de agentes que eram completamente incapazes da mesma produção em outros meios. Mas seria justamente por essa produção estar suficientemente alinhada ao status quo que ela é propagada?

No contexto da análise do presente texto, essa Cultura Pop é produzida dentro de um contexto cultural e histórico próprios, desde estilos a símbolos empregados, porém são "comprados", apropriados por um público não pensado originalmente que passa a produzir uma leitura própria dessas produções. “O momento de uma dialética é a estrutura do objeto, como sistema fixo de relações, e a resposta do consumidor como ‘livre’ (grifo nosso) inserção e ativa recapitulação daquele mesmo sistema” (Eco, 2015, p. 29).

É nesse ponto, então, que Roger Chartier pode nos trazer uma grande contribuição. Nesse sentido, buscamos compreender uma análise dos jogos eletrônicos a partir de sua dimensão de apropriação e representação de conceitos sociais e históricos. Tais conceitos se manifestam tanto pela simbologia e pelo visual escolhido quanto pela própria construção narrativa empregada. Ao mesmo tempo que essa construção ainda produz uma sobrevida ao lidar com as recepções da obra.

Em seu texto público no editorial de primavera dos *Annales* intitulado "O mundo como Representação", Chartier discute questões pertinentes à problemática das ciências humanas no século XX. Segundo o autor, existe uma divisão que precisa ser observada entre aquele que escreve uma obra e aqueles que leem. A pesquisa foi organizada a partir do estudo de uma classe específica de objetos impressos, da análise das práticas de leitura, em sua diversidade, ou ainda da história de um texto específico, apresentado a públicos distintos de formas muito diferentes. A primeira hipótese sustenta a construção de sentido que ocorre através da leitura (ou escuta) como um processo histórico determinado cujos modos e modelos variam de acordo com os tempos, os lugares e as comunidades. A segunda consideração é que os múltiplos significados e as formas como um texto é recebido pelos seus leitores ou ouvintes (Chartier, 1988).

A partir da análise de Mendes (2019), podemos pensar além de atribuir ao público leitor dos jogos eletrônicos um papel de intérprete e de produtor dessa cultura. Essa leitura não pode ser entendida apenas como uma interpretação do outro a partir de si próprio, mas

uma inserção de si sobre aquela simbolização. Mesmo que essa inserção ainda esteja distante dos planos do autor da obra, na realidade, o próprio autor (ou autores) da obra, ao lidar com materiais históricos, produz a mesma relação. No campo da representação, as palavras, pensamentos e expressões expressas têm um significado distinto do que é apresentado. O imaginário, enquanto representação do mundo real, é sempre uma referência a um "outro" ausente. O imaginário fala, reporta e evoca outras coisas que não estão explícitas e presentes. Este processo, portanto, envolve a relação entre significantes (imagens, palavras) e seus significados, representações e significados (Castoriadis), processo este que envolve uma dimensão simbólica (Pesavento, 1995).

Essa ponte do real com os jogos, e por que não do passado, já que falamos de produções anteriores em anos, décadas e até séculos; é percebida por Huizinga (1993) ao analisar as estruturas e simbologias que compõem os jogos. De acordo das regras que devem ser seguidas até os espaços e a idealização de quem pode e quando pode se jogar, uma análise desses conceitos e o ponderar de novas estruturas das mídias atuais, ao qual o autor não pôde vislumbrar em seu tempo; mas que poderia ser repensada no contexto aqui trabalhado. “No videogame, o sujeito da enunciação torna-se dinâmico, uma vez que o perfil de enunciatário projetado pode variar, dentro de um mesmo objeto, não apenas como resultado da escolha de figuras pelo enunciador, mas pelos diferentes efeitos de sentido que tais escolhas despertam no enunciatário” (Angelo, 2015, p. 50).

Dentro da concepção simbólica produzida a partir da leitura do sujeito que incorpora a própria realidade e a carga cultural própria desse mesmo sujeito a essas imagens, sons e símbolos produzidos em jogos eletrônicos e oriundos de um contexto que denominamos Cultura Japonesa, sugere-se a produção de interpretações únicas ou significativamente singulares, contudo não separadas. Ou seja, é uma leitura que denota um saber histórico na obra que passa a ser apropriada no que poderíamos compreender, por exemplo, como uma leitura fruto da cultura brasileira inserida no mundo globalizado, repartida internamente, que exporta e importa a referida cultura pop em números cada vez maiores. Exportação essa que, no contexto do século XXI, possui a particularidade de não ser mais de produção hegemonicamente Ocidental, mas é massivamente produzida e exportada do extremo Oriente asiático para o Ocidente.

Em outras palavras, consideramos que os jogos eletrônicos, enquanto uma obra de arte produzida, se colocam como um meio “entre a abstrata categoria da metodologia científica e a matéria viva de nossa sensibilidade; quase como uma espécie de esquema transcendental que

nos permite compreender novos aspectos do mundo” (Eco, 2005, p. 158). Dessa forma, compreender as relações do presente com o passado por diferentes grupos e suas culturas, do discurso histórico e as influências da formação de uma memória histórica. “Os textos manifestam-se na articulação entre um plano de conteúdo e um plano de expressão. São dotados de um todo de sentido, orquestrados e organizados para que um enunciador possa pôr em prática o seu fazer persuasivo em relação a um enunciatário” (Angelo, 2015, p. 50).

## 1.2 Características Culturais da Produção Japonesa de Jogos Eletrônicos: práticas, desenvolvimento e criações

Se o surgimento dos jogos eletrônicos nos Estados Unidos foi fruto da Segunda Guerra Mundial, o surgimento dessa indústria no Japão pode ser entendido como outro fruto desse mesmo contexto. Nos momentos finais da Segunda Guerra Mundial, o Japão, enquanto um dos países derrotados, passou por profundas mudanças estruturais que alcançaram desde a economia até a educação, se alongando pelas questões agrária e urbana, legislação, organização social, dentre outros. Essas mudanças foram fruto das demandas estipuladas pelos vitoriosos da guerra no Pacto dos Cinco Artigos (1946) e pela perda de territórios conquistados, principalmente na China e Coreia durante o século XX. Esse pacto afetou diretamente as principais figuras políticas e ideológicas japonesas, como o imperador, que passou a ser apenas uma representação simbólica do estado, reduzindo os poderes políticos; as forças militares japonesas, que foram reorganizadas; e as forças econômicas que, com as sanções impostas e os prejuízos estruturais, entraram em declínio. (Yamashiro, 196, p. 186).

Para além desses, o Japão ainda teve que lidar com a difícil tarefa de indenizar países no pós-guerra, em especial os que foram vítimas de crimes de guerra pelos japoneses. Conseqüentemente, a economia japonesa ficou praticamente em ruínas com a perda da extração de recursos naturais pela exploração da mão de obra escrava na Coreia e na China. A soma das indenizações chegou ao patamar de US\$ 1.012.080.000,00 (Sakurai, 2007). Esse não foi um processo fácil. Considera-se que pensar o processo de mudanças do pós-guerra no Japão como acabado é um equívoco, pois o conflito de ideais e, especialmente, de identidade de um país que se manteve fechado por séculos e via-se como distinto de todo o resto do mundo versus o abrir portas para o mundo que começava a entrar na globalização não poderia desaparecer nem mesmo em algumas décadas (Sakurai, 2007).

É nesse contexto de instabilidade, incerteza e conflitos no campo das mentalidades que se consolida a indústria cultural japonesa, ou como passa a ser chamada, a indústria da cultura pop, onde surge a indústria dos jogos eletrônicos. Para um primeiro esforço necessário de definição, esclarecemos que entendemos ‘Cultura Pop’ como toda aquela produção feita para o consumo em massa (Soares, 2020).

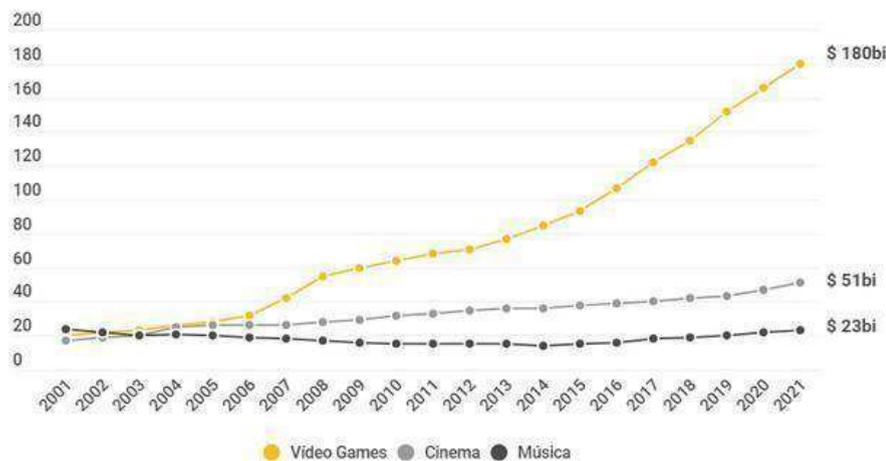
Como é sabido, o cinema e a música são geralmente associados a essa definição, mas, nem de longe, o conceito limita-se apenas aos dois. Nas sociedades contemporâneas, poderíamos citar outros exemplos, tais como: as histórias em quadrinhos, a indústria das séries e animações. O Japão, por sua vez, iniciou sua produção, marcada pelo acompanhamento de sua vanguarda no campo da tecnologia e comunicação, sobretudo televisão, hardware e internet. Dessa forma, expande-se o seu leque de produções para novas mídias tecnológicas, como os jogos eletrônicos e a digitalização das mídias já existentes naquela época. Nessa linha, percebe-se no contexto atual um elevado crescimento de produção e consumo de uma indústria compreendida como ‘Cultura Pop’, com a cada vez maior e mais rápida produção desse conteúdo com orçamentos astronômicos de milhões e faturamentos bilionários.

É inegável a quase hegemonia estadunidense na produção e disseminação de peças denominadas como parte da Cultura Pop em escala global, especialmente no século XX. A influência da Cultura Pop nas sociedades contemporâneas não pode ser ignorada, e, de fato, a academia não a ignorou com o surgimento de trabalhos que contemplam o impacto econômico, social, político e a importação de valores e ideologias através dessas mídias, como nas obras de Célia Sakurai (2007) e Cristiane A. Porto (2007).

O século XXI, no entanto, apresenta um fenômeno inédito e surpreendente em termos do que normalmente nos acostumamos a acompanhar na “Cultura Ocidental”. Trata-se do surgimento da indústria de entretenimento do Leste Asiático e do sucesso na importação de produções do Extremo Oriente no Ocidente. Mais especificamente, o Japão e, mais recentemente, a Coreia do Sul e a China, surgem como produtores massivos desse tipo de mercadoria. No Japão, no campo lúdico-eletrônico, acompanhamos o crescimento em um volume muito maior que qualquer outro país da Ásia, com produções de características próprias. Se, por um lado, o Japão foi tido como um “apropriador dos costumes ocidentais” no campo econômico e até mesmo cultural, se “ocidentalizando”, por outro lado, percebe-se que, nos últimos anos, o país do sol nascente já adquiriu o papel de produtor/exportador. Um

processo que se inicia com o cinema, por volta da década de setenta e oitenta, e o boom dos jogos eletrônicos nas décadas seguintes.

**Gráfico 1 - Crescimento de Receita de Jogos Eletrônicos, Cinema e Música no Mundo**



Fonte: Newzoo (2022)

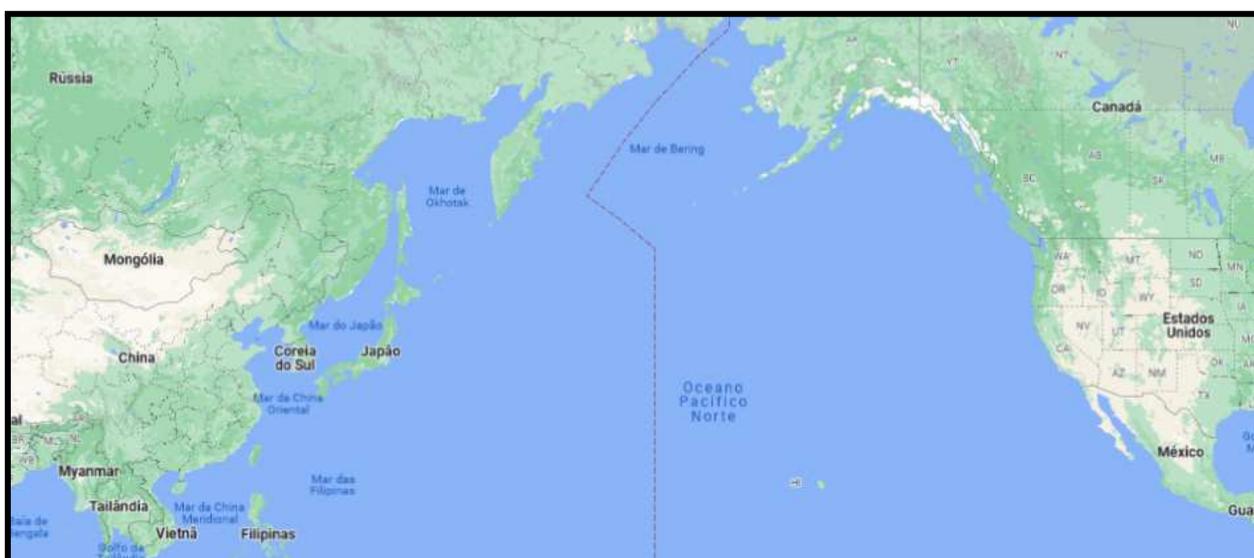
A produção e exportação da indústria da "Cultura Pop Japonesa" se expandiu de forma a atingir o interior dos países ocidentais, fenômeno impensável para sujeitos de outras épocas. As mídias dessa Cultura Pop, no entanto, são produzidas dentro de um contexto histórico e cultural distinto, com símbolos e significados próprios daquele contexto. Essas mesmas produções são importadas ao Brasil, onde são transpassadas por um processo de leituras e apropriações (Chartier, 1986), de tal forma que, para além dos seus efeitos de consumo de mercado, percebe-se a prática da instrumentalização dessas mídias em salas de aula para o ensino de história.

O Japão se encontrava em um cenário devastado pela guerra. Duas bombas atômicas, os custos das guerras, as sanções dos vitoriosos sobre o país e o fim dos recursos das colônias e da mão de obra análoga à escravidão; além do sentimento de humilhação do país que teve todo o seu sistema e símbolos culturais alterados. A mobilização para reerguer o Japão dos escombros teve que ser gigantesca. As primeiras grandes necessidades japonesas estavam na alimentação e saúde. Dessa forma, utilizando o sentimento nacionalista exacerbado da época (Sakurai, 2023), o país repete a mesma tática que havia utilizado com os americanos no começo do século, ou seja, envia os seus jovens para os grandes centros do saber para aprender e trazer o conhecimento de volta para casa com o objetivo de passar a produzir internamente. Em pouco tempo, o Japão já apresentava grandes sinais de melhora com a

construção de fábricas de fertilizantes que ampliaram a produção interna de alimentos e reformas higienistas contra doenças infecciosas. Contudo, isso foi apenas o início.

A conjuntura internacional nas décadas seguintes ao final da guerra acabou se tornando favorável ao país. A Guerra da Coreia (1950-1953), a Guerra do Vietnã (1955-1975) e a Guerra Fria (1947-1991) obrigaram os Estados Unidos a encontrar um aliado próximo no Japão. Devido à sua posição privilegiada em relação aos países que entraram em guerra contra os EUA, o Japão tornou-se o ponto estratégico ideal como base de apoio às tropas americanas e propaganda do capitalismo ao Oriente. Por essa razão, as parcerias econômicas foram quase que obrigatórias para os interesses estadunidenses.

Figura 6 - Mapa da Zona do Pacífico entre o Leste Asiático e o Oeste da América do Norte<sup>3</sup>



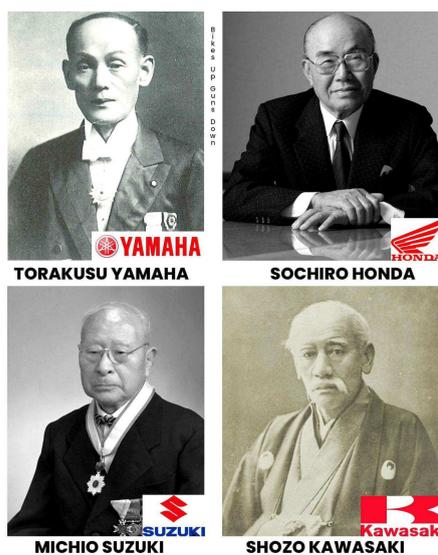
Fonte: Google (2022)

O Japão não poderia se tornar um exportador de commodities, como foi no caso brasileiro. Mesmo com o aumento na produção interna de alimentos, devido a suas dimensões geográficas limitadas, os japoneses dependiam de uma grande série de importações de outros países. A solução para esse problema foi investir na única coisa que poderiam produzir e exportar inicialmente em larga escala: conhecimento. Foi o surgimento de dois grandes fenômenos que surgiram do processo do Japão de país atrasado para a segunda maior economia no mundo já na década de 1980: o Made In Japan e, de forma mais lenta, o Colonialismo Digital.

<sup>3</sup> O Japão se tornou um ponto de acesso seguro e fácil para as tropas americanas. Ao mesmo tempo, a sua reconstrução rápida serviu de propaganda internacional do American Way (Sato, 2007)

Made In Japan refere-se ao grande avanço tecnológico do Japão nesse período. O planejamento do Estado com a criação do Conselho Científico do Japão, subordinado diretamente ao primeiro-ministro japonês, e à Agência de Ciência e Tecnologia, somado aos esforços de desenvolver a indústria interna mais abrangente possível, levou o país a ser reconhecido pelo mundo. De “país que não cria, só copia” para potência global. Já na década de 1970, o Japão possuía capacidade de produzir componentes eletrônicos muito menores e mais potentes que os seus concorrentes internacionais. Na década de 1980, a terra do sol nascente já havia superado os Estados Unidos na produção automobilística. Nomes que já se tornaram comuns no Brasil, como Honda, Nissan e Subaru, todos japoneses que ganharam importância internacional nesse período.

Figura 7 - Fundadores de Empresas Montadoras de Motocicletas Famosas No Brasil e no Mundo



Fonte: FB Motor Culture Asia (2016)

Outros nomes familiares aos brasileiros, como Toshiba e Sony, foram os grandes responsáveis pela produção em larga escala de eletrônicos. De computadores a todo tipo de eletrodoméstico, tornava-se cada vez mais difícil não encontrar um produto de origem japonesa no dia a dia. O Japão não tardou em espetacularizar os seus avanços. As duas vitrines mais importantes foram as Olimpíadas sediadas no país em 1964 e a Feira Internacional de Osaka (Expo Osaka 70). Se um dos principais fatores para a estagnação da indústria dos games foi a falta de inovação tecnológica, o Japão estava plenamente munido de capacidade para solucionar esse problema.

Figura 8 - Tokaido Shinkansen<sup>4</sup>

Fonte: Silvia Kawanami (2014)

Célia Sakurai (2007) destaca uma importante característica da cultura japonesa nesse processo. Trata-se do relacionamento do antigo com o novo tecnológico. Na imagem acima, é possível observar um templo antigo e logo à frente um trem. Até o final do século XIX, até mesmo nas principais áreas povoadas, o Japão não havia passado por um processo de industrialização e de desenvolvimento tecnológico. Dessa forma, o estilo de vida anterior a esses avanços era comum no país inteiro. Quando as mudanças reconfiguraram as cidades, o surgimento de fábricas e das estruturas modernas, as cidades ainda possuíam grande parte do seu patrimônio ancestral e grandes áreas florestais.

A grande especificidade japonesa neste contexto é que, diferentemente dos casos no ocidente, o patrimônio histórico e a natureza não foram vistos como inimigos dos avanços tecnológicos. A “locomotiva do desenvolvimento” não precisaria passar por cima de tudo e todos. A consequência disso é que as cidades japonesas, na grande maioria dos casos, modularam e comportaram a tecnologia para adequar-se a esses espaços sem destruí-los. Templos, palácios e até florestas convivem dentro de grandes metrópoles. Símbolos da natureza foram inscritos em todo tipo de novos bens domésticos provenientes dessas mudanças, de forma a aproximar o natural para casa, ao invés de pensar a natureza como externa e distante.

---

<sup>4</sup> A primeira de linha de trem bala do mundo foi inaugurada nove dias antes do início das olimpíadas de 1964. A linha que permanece ativa até hoje ligava as principais localidades Tóquio, Nagoya e Osaka (Sato,2007)

O consenso geral para este fenômeno estaria ligado, além das tradições do campesinato, aos cânones das religiões xintoístas e budistas. O xintoísmo é a religião mais antiga do país. A sua formação é creditada como herança de várias práticas xamânicas pelas ilhas japonesas, com influências dos contatos com a Coreia e China. O budismo, por sua vez, veio muito tempo depois, mas foi majoritariamente bem aceito no país. Ambas as religiões predizem noções de divindades e da relação com a natureza muito diferentes das práticas ocidentais judaico-cristãs do Ocidente. Em linhas gerais, o ser humano não é o senhor absoluto que deve se pôr acima de todas as criações do mundo. Muito longe disso, essas religiões ensinam a necessidade do respeito, da veneração dos *kamis* — que não deve ser confundido com a definição genérica de deuses — presentes nas maiores e mais antigas árvores e montanhas até as menores flores e pedras. As duas religiões exerceram grande influência na política, muitas vezes entrando em conflito pela influência. No âmbito popular, as práticas religiosas se mesclaram.

O ser japonês está ligado à preservação da tradição, porém sem menosprezar as novidades e vice-versa. Essa percepção não é apenas percebida pelos estudos da história e da cultura japonesa, mas também foi massivamente propagada pelo governo japonês como o principal cartão postal das cidades. A principal vitrine da tecnologia japonesa nesse período foi a Feira Mundial. Essa propaganda positiva, acrítica às novidades tecnológicas, custou um gigantesco financiamento do Estado japonês. A nível global, foi fundamental para a estruturação do poder geopolítico que se formaria no contexto das tecnologias digitais que vivenciamos nas últimas décadas. O que nos leva ao segundo ponto que mencionamos: colonialismo digital.

Figura 9 - Vista aérea do Pavilhão Fuji, Expo de Osaka<sup>5</sup>

Fonte: Angeloplessas (2010)

Colonialismo Digital está intrinsecamente ligado ao processo de transformação tecnológica no Japão. Esses grandes setores, e os que vieram a surgir posteriormente, até a atualidade, tiveram grande sucesso em produzir um discurso de suposta imparcialidade da tecnologia, como se essa fosse completamente desligada do mundo e suas ideologias. Percebe-se que, ao decorrer das décadas, criou-se um cenário propício ao agravamento de um “novo fetichismo da técnica, da ilusão da neutralidade tecnológica e de ingênuas crenças na libertação pelos dispositivos.” (Faustino, Lippold, 2023, p. 16).

Abismalmente distante dos discursos meritocráticos do neoliberalismo, da suposta capacidade intelectual natural dos povos das potências globais do norte e do paraíso prometido da digitalização, o conceito de colonialismo digital nos implica a olhar como todo esse aparato constrói-se a partir das contradições do capitalismo e da exploração das nações empobrecidas pelo capitalismo — afinal, a matéria-prima dos hardwares precisa vir de algum lugar —, como também, a tecnologia e suas produções são veículos formadores e reforçadores dos discursos dessas classes. “A curiosa constatação a que se chega é a de que não há capitalismo “imaterial”, assim como não é possível existir o software — como no caso de programas que simulam consoles de videogame antigos — está dentro dos circuitos de produção, circulação e consumo” (Faustino; Lippold, 2023, p. 24).

O grande ponto que buscamos tratar é que toda inovação que a indústria japonesa dos games proporcionou, assim como os outros segmentos da tecnologia, apenas se possibilitou a

---

<sup>5</sup> O tema da Expo foi “Progresso e harmonia para a humanidade”, e um total de 77 países envolvidos, incluindo os Estados Unidos e a URSS, mais 64 milhões de pessoas presentes, tornando-se uma das maiores e mais assistidas exposições da história.

partir da exploração da mão de obra barata ou análoga à escravidão dos países que compõem a periferia do capitalismo. O minério, como o ouro nos conectores e trilhas das placas-mãe, é extraído de toda sorte de legalidade ou ilegalidade para atender a uma demanda que apenas cresce no mundo. É indiscutível como a tecnologia digital passou a ser a célula vital de todos os setores, seja como parte da produção ou para ser produzida. Desde as grandes *bigtechs* responsáveis pelos servidores que coletam e tratam os dados de milhares de pessoas 24 horas por dia até a empresa que produz os tablets utilizados pelos jovens que desejam avidamente o brinquedo do filme/série/desenho/jogo que está sendo transmitido via stream.

A dimensão que as tecnologias assumiram na atualidade levou ao isolamento de todo sujeito, por desconhecimento ou impossibilidade financeira, ao acesso às instituições que se tornam acessíveis por esses meios que são de propriedade dessas mesmas *bigtechs*. Com isso, torna-se possível a segregação das comunidades vulneráveis apenas restringindo o acesso e a participação tecnológica ou mantendo-as presas nas versões mais ultrapassadas da tecnologia. Como diz a música do cantor Zé Ramalho (1992):

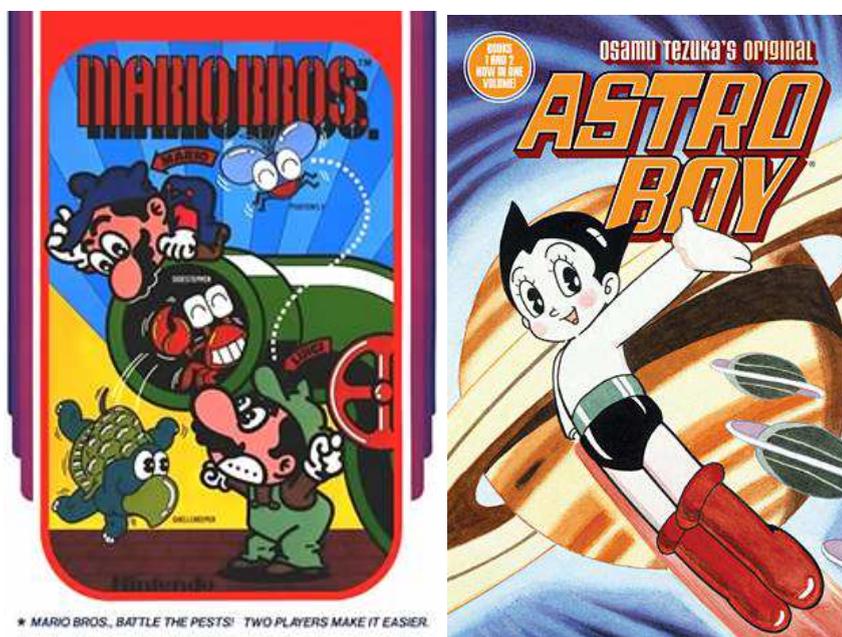
Tá vendo aquele edifício, moço?  
 Ajudei a levantar  
 Foi um tempo de aflição  
 Era quatro condução  
 Duas pra ir, duas pra voltar  
 Hoje depois dele pronto  
 Olho pra cima e fico tonto  
 Mas me vem um cidadão  
 E me diz, desconfiado  
 Tu 'tá aí admirado  
 Ou 'tá querendo roubar?

Como dissemos anteriormente, o acesso pela maioria brasileira, e podemos dizer o mesmo para todo o Sul Global, a todos esses componentes tecnológicos dos games e muitos outros bens tecnológicos se deu principalmente pela pirataria e pelos clones de qualidade inferior. Os "grandes edifícios" da música de Zé Ramalho no século XXI não são mais os de concreto do começo do século XX, mas de algoritmos e dados. Construídos a partir da exploração das mesmas mãos calejadas e apropriados pelas mesmas elites do século passado. As mudanças que esse colonialismo digital trouxe extrapolam muito a dimensão econômica e das relações de trabalho no mundo. Eco observa que essas descobertas e revoluções no mundo da ciência sempre determinaram profundas modificações na esfera da arte, para a seguir serem transpostas, através de um labor de mediações e de penetração em nível intelectual, ao terreno da organização da sociedade como grupo (Eco, 2015). Voltaremos a esse ponto mais à

frente e com maior ênfase na indústria dos jogos eletrônicos nas duas primeiras décadas do século XXI, mas antes, nos debruçaremos nas duas últimas décadas do século XX.

Em 1983, com o Japão bem posicionado como a segunda maior economia do mundo e polo da tecnologia no mundo, é lançado Mario Bros para arcade e para um novo console de mesa lançado no mesmo ano, nomeado Famicom, popularmente conhecido como *Nintendinho* ou *Nes* no Brasil. Criado por Shigeru Miyamoto, o personagem Mario e o seu irmão Luigi adentraram facilmente o imaginário popular. A sua sequência, lançada dois anos depois, Super Mario Bros (1985), bateu o recorde na indústria ao vender 40,42 milhões de cópias pelo mundo. A franquia de jogos da Nintendo, Super Mario, conta com cinquenta jogos lançados, além de títulos especiais, spin-offs e um novo lançamento de jogo anunciado em 2023. Além da produção de brinquedos, a franquia também conta com adaptações em outras mídias. Inclusive, um longa animado foi lançado em 2023 em parceria com o estúdio Illumination. Super Mario, o filme, arrecadou 1,358 bilhões de dólares. Tornando-se a segunda maior bilheteira da história do cinema para animação.

Figura 10 - Capa do Jogo Mario Bros (1982) à esquerda e Capa do Vol.1 de Astro Boy (1952) à direita



Fonte: IGN (2024) Portal Osamu Tezuka Oficial (S.D.)

O estilo visual dos jogos produzidos pela Nintendo fogia ao padrão dos produzidos nos EUA. Personagens coloridos e olhos grandes, o estilo estaria muito mais próximo do

estilo de personagens de mangás e animes japoneses. Isso ocorreu principalmente pela forte influência dos animes da época, especialmente Astro Boy (Osamu Tezuka, 1952). Diferente das grandes animações de sucesso da época, como ThunderCats (Rankin-Bass Productions e Lorimar Telepictures, 1983) e He-Man and The Masters Of The Universe (Filmation, 1983), o estilo dos irmãos Mário abusava do cartoonesco.

A empresa japonesa se consagrou na indústria dos jogos eletrônicos com outros grandes títulos, como as franquias de Pokémon e The Legend of Zelda. Ambas as franquias estão ativas e acumulando sucesso até os dias atuais. É uma das únicas três empresas no mundo que produz consoles. No entanto, apesar da força da marca mundialmente, o foco de mercado da Nintendo segue significativamente fechado para o público japonês. Percepção reforçada pelo fato de só em 2023 a Nintendo ter lançado o primeiro jogo traduzido para o português brasileiro.

Apenas em 1991 surgiu um concorrente à altura da mascote da Nintendo. Lançado pela empresa japonesa Sega para o console Sega Genesis, chamado de Mega Drive no Brasil, Sonic, The Hedgehog tornou-se outro fenômeno global. Apesar de não contar com uma franquia de tanto sucesso como seu rival Mario, Sonic também contou com uma longa série de jogos, animações e uma adaptação live action do ano de 2020 com o ator Jim Carrey ensinando o principal vilão da franquia, Robotnik (também chamado de Eggman). Essa adaptação arrecadou 306 milhões de dólares, garantindo uma sequência dois anos depois que arrecadou 400 milhões mundialmente.

Figura 11 - Capas dos Jogos Sonic, The Hedgehog (1991) à esquerda E Alex Kidd in Miracle World (1986) à direita



Fonte: Mobgames (2003)

É perceptível ao observarmos as capas dos jogos da época a tendência e a influência das animações japonesas para os jogos da época, sobretudo os grandes sucessos mundiais possuíam os traços mais significativos da tradição criada por Tezuka na década de 50. Igualmente às mudanças e criações de novos estilos nas animações, os jogos japoneses passaram por mudanças que não se limitaram a cópias das mudanças das animações. Podemos afirmar que a presença de mudanças e as criações de novos tipos de jogos são a principal diferença da indústria japonesa para a americana de jogos. Enquanto os jogos americanos produziram uma saturação pela pouca variedade, os jogos japoneses sempre possuíam algo novo a se fazer. Mesmo a quantidade superior de títulos dos jogos japoneses não precipitou, nem de perto, uma saturação como a da crise dos jogos.

Essas mudanças constantes também se apresentaram nos *hardwares* dos consoles. A indústria dos jogos eletrônicos ainda produziria uma série de consoles e aparatos periféricos com todo tipo de funcionalidade, como o caso do Game Boy Printer (1998) para os consoles portáteis da Nintendo: Game Boy, Game Boy Color ou Game Boy Advance. Trata-se de uma pequena impressora similar às máquinas de impressão de nota fiscal que reproduzia uma imagem do jogador com baixa qualidade. Apesar desses fracassos comerciais descontinuados, a indústria dos jogos não presenciou nenhuma crise no mesmo patamar da década de setenta. Ao contrário, a persistência na produção desses vários bens demonstra que a indústria japonesa compreendeu bem a lição de estagnação da indústria americana. Dessa forma, prioriza-se a produção de novos hardwares e novas formas de jogar videogame. Isso resultou na transformação da mídia dos jogos eletrônicos em experiências sensoriais múltiplas. Mesmo na atualidade, especialmente as empresas japonesas, investem milhões em novos aparatos sensoriais como resposta tátil ou gatilhos adaptáveis.

Em 1994, a gigante japonesa dos eletrônicos Sony se aventurou na indústria dos jogos eletrônicos lançando o Playstation, também chamado de Playstation One e PS1, como ficou popularmente conhecido. O console da Sony promoveu dois grandes saltos importantes na indústria que foram responsáveis por uma grande expansão da indústria. A primeira foi o surgimento dos jogos 3D. Essa mudança significativa expandiu o leque de possibilidades para os gêneros dos jogos já existentes e possibilitou o surgimento de novos, como os jogos FPS e de câmera fixa. A segunda grande mudança, talvez mais importante para a difusão dos jogos, foi a portabilidade para a mídia em CDs.

As primeiras plataformas até a década de noventa possuíam diversas limitações. O principal empecilho para a sua difusão estava no espaço de memória. Por exemplo, os arcades, apesar de possuírem uma performance superior aos consoles domésticos, comportavam apenas um jogo em sua memória. A possibilidade de portar vários jogos no mesmo arcade e até emular outros sistemas de jogos só veio a acontecer quando a sua circulação no mercado apenas sobrevivia em países mais pobres.

Mesmo que os consoles permitissem jogar diferentes jogos, os cartuchos ou fitas cassetes onde vinham os jogos possuíam o espaço de memória extremamente limitado, a ponto de afetar os jogos. Em um documentário sobre a criação do Super Mario, os desenvolvedores da Nintendo afirmaram que, para poder fazer o jogo caber no cartucho, foi preciso utilizar os mesmos sprites<sup>6</sup> em diferentes objetos. Isso causava a impressão de que os cenários do jogo eram diversos, quando na prática você estava observando a mesma coisa com outra paleta de cor.

Figura 12 - Primeira Fase do Jogo Super Mario Bros (1985): World 1-1



Fonte: Nintendo (2017)

Super Mario é um bom exemplar dessas “gambiarras” feitas pelos desenvolvedores. Na imagem da questão da primeira fase do jogo lançado para Famicom, console da Nintendo, é perceptível que as nuvens no cenário acima e os arbustos no chão possuem exatamente o

<sup>6</sup> Um sprite é o elemento base de composição de um personagem ou um objeto dentro dos jogos 2D. Para criar o efeito de movimento, são necessários vários sprites diferentes com pequenas variações do mesmo personagem.

mesmo formato. Os itens possuem os mesmos sprites com cores diferentes. Isso reduz massivamente o espaço de memória, pois, para o programa, é como se fosse um único objeto.

Os maiores jogos dos consoles de Super Nintendo (o sucessor do Nintendinho foi lançado em 1990 no Japão) e Mega Drive ocupavam entre 32 até 40MB. Bem menos que os 700MB dos jogos de PS1. O material do CD também era relativamente bem mais barato que os cartuchos e fitas. O uso dessa mídia física pela Sony não foi por acaso. O primeiro leitor de CD disponível comercialmente foi produzido pela Sony em 1982. Por essa razão, alguns jogos de PS1 eram compostos por quatro discos. O seu sucessor, Playstation 2 (2000) ou PS2, além de possibilitar uma grande melhora de performance, também introduziu os DVDs.

Além do salto em questão de espaço, outra grande mudança que os discos trouxeram, sobretudo aos países como o Brasil, foi a facilitação da pirataria. Todos os consoles e jogos ao longo da história, mesmo quando passaram a vender diretamente ao Brasil, sempre foram bens muito caros ao brasileiro. O PS1, por exemplo, que não foi vendido diretamente para o Brasil, poderia ser adquirido por 299 dólares. Para além dos custos de importação e impostos subsequentes, o valor do salário mínimo era de 70 reais, com o dólar chegando a custar 9 reais na época do lançamento do console da Sony. Além desse gasto, seria necessário importar cada um dos jogos, o que impossibilita o acesso ao conteúdo pela maioria esmagadora de brasileiros. A explicação do Brasil possuir um público gamer tão grande é justamente a pirataria.

Essas bancas ou ambulantes que vendiam esses jogos tomaram para si um sentimento de afetividade para a memória dos *gamers* no Brasil. Não se tratam de lugares físicos, estariam mais próximos do conceito de não-lugares fundado pelo sociólogo Marc Augé (2012), cujo conceito se faz presente (Hartog, 2013). Qualquer programa sobre videogame que relembra o passado cita esses lugares com saudosismo. Em certo grau, porque a ida a esses lugares representa um laço com a infância que não existe mais, mas também representa um período de maior acesso aos jogos, ainda que ilegalmente. Isso representa também um momento em que o jogo e suas significações extrapolam os limites do próprio jogo para se ligarem a espaços e relações externas preservados na memória coletiva de vários sujeitos pelo Brasil. Sujeitos que jamais se conheceram, de diversas culturas regionais, faixas etárias e condições sociais diferentes, que se ligam por uma memória comum. Uma memória que não é de um lugar físico, já que eles não foram às mesmas feiras e locadoras de jogos piratas, mas que não deixa de ter significado e importância para esses sujeitos. Inicialmente são não-lugares à medida que esses espaços de transição onde os sujeitos se mantêm anônimos,

mas passam a ser lugares à medida que se cria um vínculo com esse tipo de ambiente. O sujeito se define a partir das suas conexões e relações humanas produzidas com as bancas, ou seja, um jogador brasileiro dos anos noventa e dois mil.

Com o advento da pirataria, os custos de aquisição ficaram centrados apenas na plataforma. Essas plataformas tiveram os preços reduzidos à medida que os países mais ricos abandonaram a geração anterior. Dessa forma, muitos estabelecimentos no Brasil, principalmente Lan Houses, compravam esses consoles e copiavam o conteúdo de CDs ou DVDs originais em discos virgens. Jovens e adolescentes poderiam jogar uma infinidade de jogos mediante o pagamento do tempo de uso. A figura do feirante vendendo os jogos pirateados, o famoso "é 3 por 10", acabou se tornando um dos símbolos da comunidade gamer brasileira. Assim como o título do Playstation 2 como o "rei dos piratas" passou a circular em memes. A prática, apesar de criminosa, era muito mais atrativa do que os 49,99 dólares por uma cópia original na época.

Ao tentarmos compreender o consumo de bens culturais em países empobrecidos como o Brasil, é preciso lançar um olhar para a ilegalidade. Essa zona do chamado mercado cinza representa mais do que o mero oportunismo de um bem descartável mais barato pelo contrabando. Essa prática acaba sendo para muitos a única forma de acesso aos bens culturais. A pirataria representou, assim como para os filmes e músicas, um prejuízo financeiro incalculável para as grandes empresas e estúdios que produziram. Contudo, o gigantesco público de consumidores de jogos eletrônicos no Brasil hoje, que movimentava em média 12 bilhões ao ano, se formou em grande parte por ter tido acesso dessa forma aos videogames.

Mesmo quando olhamos para o cenário atual, essas práticas persistem. É apenas pensar em quantas famílias compartilham contas com terceiros para poder consumir o conteúdo, enquanto as empresas tentam impedir isso. Deixando de olhar o lado das empresas prejudicadas até certo ponto por esse desvio, grande parte dos sujeitos convive diariamente com o fato de que a cultura manifestada em obras ou espaços é um privilégio inacessível. Inacessível por causa das longas horas de trabalho sem folga nos fins de semana, por sequer possuir um teto para morar, pelo isolamento nas periferias, pelo sucateamento dos espaços públicos de manifestação, pelo racismo e preconceito ou pela "simples" falta de dinheiro.

Os Estados Unidos só voltariam a ter um grande nome na área de produção de jogos através das mãos da gigante dos softwares Microsoft em 2001. Seguindo o exemplo da japonesa com o uso de discos e tendo sido responsável por criar a ferramenta de criação de jogos DirectX em 1995, a Microsoft lança o primeiro X-Box ao preço de US\$299. A

estratégia da empresa na época era ganhar mercado vendendo o console abaixo do preço de custo. Em certo ponto funciona, o Xbox foi um sucesso de vendas. Cada unidade custava aproximadamente US\$425 para ser fabricada, cerca de 30% a mais que o valor do produto nas lojas e desconsiderados gastos de marketing e logística. Apesar disso, foi o PS2 que se tornou o console mais vendido na história, com mais de 155 milhões de unidades pelo mundo. Um milhão a mais que o segundo lugar no ranking. Inclusive, até hoje, o top oito de consoles mais vendidos na história é composto apenas de consoles da Sony e Nintendo, com o nono lugar sendo ocupado pelo Xbox-360 e o décimo por outro console japonês.

### 1.3 Jogando em Pleno Século XXI: ensaios de história pública

As instituições de ensino são, na atualidade, uma obrigação do Estado e um direito universal a todos os cidadãos no Brasil. Todavia, essa não é uma realidade palpável a todos os sujeitos e implica, também, na consciência de que a criação formalizada desse direito é extremamente recente. Isso nos leva a pensar que a formação de uma história pública, a consciência histórica de um sujeito, indivíduo ou grupo, se construiu historicamente, e ainda constrói hoje em dia, por diversos suportes que não sejam a escola ou instituições onde haja a atuação de profissionais capacitados da história.

Quando falamos em história pública, não nos referimos às instituições públicas que remetem à história e ao passado (museus, arquivos, monumentos, etc.), mas procuramos as formas com as quais o grande público consome conteúdo histórico, por quais razões consome, suas interpretações e reações a determinado conteúdo histórico. Junto a isso, é importante considerar as circunstâncias dessas mesmas produções e as intencionalidades que as orientam. Enquanto educadores e pesquisadores de história, pouco ou nada nos serve perpetuar um combate a esses suportes como inimigos do saber histórico e crítico, ao contrário, se faz mais necessário compreendê-los e utilizá-los ao fim de uma alfabetização da história.

Perceber que o uso de diferentes suportes que fazem uso de diferentes estímulos (visual, sonoro, estético, etc.) que são consumidos por diferentes grupos contribui para a compreensão do sujeito sobre a realidade histórica e percepções do outro no tempo e espaço. Essas construções podem ser próximas ou completamente desligadas da realidade, principalmente quando há intencionalidades ocultas nessas construções. Dentro do campo do ensino, ocorre o incentivo do uso e da produção desses materiais por profissionais da ciência, sem que para isso deixemos de fazer a crítica a esses suportes. “Fazer história pública não é só

ensinar e divulgar um conhecimento. Pressupõe uma pluralidade de disciplinas e integração de recursos diversos.” (Almeida, Rovai, 2011, p. 8) Isso porque, no contexto de intensa conectividade, esses veículos comunicacionais estão por aí sendo utilizados para diversos fins e consumidos pelo grande público. O impacto deles já adentrou a sala de aula e outras esferas sociais. O videogame, dado a sua massividade de consumidores e carência de pesquisas, enquadra-se nesse como um dos suportes comunicacionais de grande relevância. Os casos sobre os quais nos debruçamos mostram que o videogame, ao tempo que pode promover distorções e negacionismos, também está e pode ainda mais “colaborar para a reflexão da comunidade sobre sua própria história, a relação entre passado e presente.” Enfim, como tornar o passado útil para o presente” (Almeida, Rovai, 2011, p. 8).

No cenário do novo milênio em que o mundo passava a se conectar cada vez mais, a indústria dos jogos eletrônicos se deparou com um novo tipo de produtor. Essa nova categoria de desenvolvedora de jogos caracteriza-se por pequenas empresas novas, grupos pequenos de dez pessoas ou menos e produções individuais. Trata-se do surgimento de jogos “indies”. O termo indie é inglês e é uma abreviatura de “independente”, ou seja, independente. Os jogos indie são, em sua grande maioria, projetos criados por fãs de jogos de longa data. Tendem a ser mais simples do que os jogos das grandes empresas, o que costuma produzir visuais retrô na maioria. Tendem a possuir o caráter de experimentação, autoralidade e lidar com temas tabus.

Celeste (2018) é um interessante exemplar a se citar. O jogo eletrônico de plataforma foi desenvolvido pelos canadenses Maddy Thorson e Noel Berry, com arte feita pelo estúdio brasileiro MiniBoss. O jogo foi originalmente criado como um protótipo de quatro dias durante uma *game jam*<sup>7</sup>, e depois foi expandido para o seu lançamento completo. O jogo, além de ser um dos poucos a trazer uma personagem trans como protagonista, aborda uma trama com personagens lidando com problemas psicológicos, como: luto, depressão e solidão; simbolizados em certa medida na escalada da montanha Celeste que dá nome ao jogo.

---

<sup>7</sup> Um *game jam* é um encontro de desenvolvedores de jogos para efeitos de planejamento, concepção e criação de um ou mais jogos dentro de um curto espaço de tempo, geralmente variando entre 24 e 72 horas.

Figura 13 - Celeste



Fonte: Lemes (2020)

Celeste, assim como alguns outros jogos indie, se tornou um grande sucesso. Foi reconhecido e aclamado pelo público a ponto de ser comercializado nas principais plataformas de jogos. Alguns outros jogos indie desenvolvidos por indivíduos ou pequenos grupos também fizeram grande sucesso a ponto de ganhar animações, como Cuphead (2017), ou formar novas grandes empresas, como o caso da desenvolvedora francesa Ubisoft.

A grande indústria se fechou em três grandes plataformas: Playstation (Sony), Xbox (Microsoft) e uma série de consoles com diferentes nomenclaturas da Nintendo. Mesmo com o advento do PC<sup>8</sup> e a possibilidade de jogar em smartphones, é perceptível uma concentração da indústria. No caso do PC, a Microsoft exerce grande influência nos jogos produzidos para aproveitar as características desta plataforma, como jogos FPS e TPS online, enquanto as plataformas de compra ocorrem basicamente nas lojas Epic Games e Steam. Já o caso dos smartphones ocorre quase que inteiramente na plataforma da Google para Android e pela Apple no sistema IOS. A maioria dos jogos de smartphones não é jogável na plataforma de games por serem jogos muito pequenos e simples. O contrário também ocorre, mas é devido à limitação do hardware dos smartphones.

Com a Nintendo relativamente fechada ao Japão, apesar de vender ao mundo, a concorrência da indústria dos jogos é apenas disputada por duas empresas: a japonesa Sony e a americana Microsoft. Para ganhar mercado, além de outras estratégias menores ou episódicas, as empresas passaram a constituir títulos exclusivos. Esses jogos apenas funcionam na plataforma da própria empresa, não por limitação, mas por marketing. Esses

---

<sup>8</sup> personal computer ou computador pessoal.

jogos buscam tirar o máximo da performance desses hardwares específicos a fim de conquistar a atenção do público.

Essa disputa entre as empresas acabou adentrando o imaginário do público gamer, a chamada "Guerra dos Consoles". Grupos e páginas em redes sociais destinados a cada empresa se tornaram cada vez mais comuns. Trata-se de uma rivalidade amistosa, mas com a ocorrência de episódios de violência. Em certa medida, é parecido com o que ocorre entre torcidas organizadas de times de futebol. Esse fenômeno ganhou tanta notoriedade fora do mundo dos games que já virou alvo de sátiras, como a feita pela famosa série animada de humor negro South Park. Em uma trama que faz paródia da série Game of Thrones, os personagens se dividem em dois clãs em guerra em plena Black Friday americana em busca de demonstrar a superioridade de cada plataforma.

Apesar de disputarem entre si a atenção e as carteiras do mesmo público, as empresas passaram a assumir estratégias completamente distintas. Não necessariamente uma estratégia é melhor do que outra. Essa constatação não interessa ao presente trabalho, mas sim às transformações que elas causaram. Mas antes de nos atermos a elas, é necessário esclarecer que as práticas dessas empresas não são estritas umas das outras. É até possível identificar tentativas de cópia ou “arrendimentos” ao longo dos anos de certas práticas ou alegações produzidas ao longo dos anos. No entanto, também é possível observar um foco principal de cada uma delas, o que afetou significativamente toda a indústria e a liberdade artística dos produtores, diretores e demais membros.

### **1.3.1 A Microsoft e a História do XBOX: A Indústria Ocidental dos jogos eletrônicos**

A gigante dos softwares de computador, Microsoft, fez grande uso de seu portfólio e capital tanto para adentrar a indústria vendendo consoles com prejuízo quanto para direcionar a indústria para o mundo online. As primeiras empreitadas constituíram-se por jogos que traziam uma opção secundária de modo co-op<sup>9</sup>, onde um pequeno grupo de jogadores em um mapa de jogo relativamente limitado cooperam entre si através dos servidores online. Já existiam alguns MMORPG<sup>10</sup>, inspirados pelos RPG de mesa, que permitiam experiências

---

<sup>9</sup> Co-op é o termo utilizado para se referir a modos onde mais de um jogador interage ao mesmo tempo em dupla ou mais jogadores. Alguns jogos utilizam o termo equivocadamente para modos de combate ou disputa entre jogadores.

<sup>10</sup> Um jogo de interpretação de personagens online e em massa para multi-jogadores (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG) é um tipo de jogo online que suporta uma quantidade muito grande de jogadores simultâneos, a qual pode chegar a milhões, além de um ambiente de interação de estado permanente.

online. No entanto, esses jogos possuem gráficos e jogabilidade bem mais limitados à época. Neste ponto, os estúdios de jogos eletrônicos realizaram um investimento massivo em jogos online. O diferencial da empreitada da Microsoft foi tornar os jogos de consoles em experiências online por meio da criação, aquisição e suporte de estrutura de servidores online.

Surgiram desse processo os jogos como serviço. Jogos que são publicados inicialmente de graça, mas produzem rentabilidade ao coagir o jogador a gastar múltiplas vezes pequenas quantidades de dinheiro em microtransações com roupas de personagens, equipamentos, recursos, eventos especiais e conteúdos adicionais. Essa característica de gratuidade inicial não é necessariamente uma regra, apesar de representar a maioria dos casos. Alguns desses jogos como serviço, ou como passaram a ser chamados: *Life Service*, são lançados a partir de preços praticados com grandes lançamentos (300 reais ou 70 dólares em 2023) e cobram da mesma forma pelo conteúdo interno. Além disso, é necessário que o jogador pague uma mensalidade para que possa jogar online nas plataformas mesmo quando o jogo não suporte um modo offline.

Para aumentar ainda mais a lucratividade desses jogos que já possuem a característica de serem mais baratos para se produzir que os jogos com foco em narrativa, as empresas passaram a retirar a possibilidade do jogador comprar o cosmético ou item de sua preferência. Os jogos de serviço começaram a utilizar mecânicas de caça-níqueis. Esse tipo de jogo acabou por se tornar matéria de diversos casos judiciais por infringir leis de países onde a prática de cassino ou jogo de azar é banida ou proibida para menores de idade. Também houve casos em que pais desavisados descobriram que seus filhos contraíram dívidas gigantescas em jogos de celular sem nenhum tipo de notificação por parte da empresa.

Esses jogos possuem o custo de produção relativamente baixo por se tratar da produção de partidas curtas em ambientes limitados e tenderiam a uma rentabilidade elevada, ao menos é o caso dos grandes títulos online atuais e já encerrados. O ponto negativo, numa perspectiva comercial, desse tipo de jogo está na baixa quantidade de jogos que podem fazer sucesso, pois necessitam que um certo número de jogadores se dediquem continuamente apenas a esse jogo. Diferente dos jogos offlines, também chamados de “focados na narrativa”, que esgotam o conteúdo em um ou dois meses e seus jogadores logo passam para outro título ou consomem múltiplos ao mesmo tempo. Atualmente, as produtoras desses jogos fazem contratos gigantescos com várias marcas para eventos. A exemplo de Fortnite (2017), que em 2021 lançou uma skin do jogador de futebol brasileiro Neymar Junior. O jogo também já

produziu eventos em parceria com a Marvel e empresas de animação japonesa, além de músicos famosos que produziram shows online.

Outras práticas abusivas desse tipo de jogo incluem o recorte do conteúdo do jogo para venda de microtransações; a impossibilidade de jogar o jogo sem estar vinculado ao servidor online e, o mais contraditório quando pensamos no conceito de jogo, *Pay To Win*. Significa "Pagar Para Ganhar". A prática é essencialmente o que o nome diz. Huizinga (1993) percebe a vitória como o objetivo de todo jogo, mas não descarta as outras partes do processo do jogo tão fundamentais quanto e, às vezes, mais importante que ganhar. O que poderíamos ponderar é que o contexto online dos jogos (os placares em tempo real, as notificações, os micro-eventos) somado a um culto à vitória sobre os outros na sociedade tornou o prestígio do primeiro lugar mais importante do que qualquer coisa. Mais do que o processo de aprendizagem, ou a experiência do jogo, ou a aquisição de habilidades; o divertimento seria transportado do jogo para a posição de primeiro lugar. Talvez seja equivocado chamar isso de deturpação do jogo, no entanto, caberia compreender como fruto do momento histórico, logo, um fenômeno cultural.

Pensemos por outro ângulo. Muitas pessoas são fãs de futebol. Todos querem que o seu time ganhe o campeonato nacional ou internacional, mas procuram acompanhar até mesmo os jogos amistosos que não contam pontuação na classificação. O sentimento de querer ficar em primeiro não perde importância, como no caso dos eventos, mas não é o único ponto relevante. Outro exemplo que poderíamos tirar desse contexto é quando uma partida é bem jogada entre os times, com jogadas únicas e lances acirrados. Nesse tipo de jogo, mesmo a derrota não tira a importância de uma partida memorável. Como no caso em que o time brasileiro Chapecoense disputou uma partida com o time europeu Torino em 2018. Nem mesmo o torcedor mais otimista do pequeno clube brasileiro acreditava que poderia vencer um dos grandes times europeus, no entanto, o jogo atraiu um grande público apenas pela honra que seria ao time brasileiro em jogar com um grande clube. Nesse evento, a vitória não tem importância. Todos esses sentimentos se perdem nos jogos online com possibilidade de *pay to win* ou em que hackers trapaceiam no jogo com mods.

Nos últimos anos, a Microsoft passou a comprar vários estúdios de desenvolvimento de jogos grandes e pequenos, como: Supercell, Zynga, Peak, Oculus, Glu, Mojang (famosa por Minecraft), King (famoso pela febre dos smartphones Candy Crush Saga) e, a maior compra até o momento por US\$ 68,7 bilhões, Blizzard. Os casos de aquisição de estudos pela Microsoft resultaram em processos e acusações de tentativa de monopólio. Em 2022, a F.T.C.

(Federal Trade Commission) dos Estados Unidos entrou com uma liminar na justiça para impedir a aquisição. A liminar foi derrubada no começo de 2023, mas o caso cabe recurso. No Reino Unido, a C.M.A. (Competition and Markets Authority) decidiu bloquear a aquisição da empresa britânica pela americana. No entanto, a compra acabou sendo autorizada pelos órgãos de ambos os países. Além disso, em 2024, a Microsoft anunciou o fechamento de vários estúdios que haviam sido comprados.

O advento da modalidade online tornou o que antes ocorria em eventos previamente planejados em uma atividade competitiva diária. As competições deixaram de se limitar geograficamente. Agora, inclui-se nos jogos um placar em tempo real entre jogadores do mundo todo. Deixar de jogar passou a significar ficar atrás de competidores do outro lado do mundo e até a perda de dinheiro para produtores de conteúdo e competidores. Por outro lado, as competições presenciais não desapareceram. Muito longe disso, passaram a ser eventos gigantescos com cobertura televisiva. Foi o surgimento do *E-Sports*.

Um bom indício da dimensão desses eventos está na premiação. Em 2021, o campeonato realizado em Chongqing, Xangai e Pequim, na China, Honor Of Kings World Champion, premiou o primeiro lugar com 7,7 milhões de dólares. Número expressivo, mas ainda houve uma premiação maior de 8,5 milhões de dólares no campeonato de Dota2 para o time vencedor, além do valor das demais premiações. As competições online ainda encontraram espaço nas Olimpíadas. O Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou em 2023 nove games que fizeram parte do Olympic E-sports Series 2023, evento de esportes eletrônicos cujas finais serão disputadas, pela primeira vez presencialmente, na Semana Olímpica de E-sports, em Singapura.

O grande impacto produzido pelo advento do online em jogos eletrônicos, para além dos já citados, é a tentativa de inclusão de suporte online em todo tipo de jogo, mesmo os chamados focados em narrativa. Isso representou uma mudança significativa, pois demanda uma grande divisão nos grupos de trabalho da produção para o desenvolvimento do suporte. Mesmo o "Ghost of Tsushima" não escapou dessa demanda por mais lucros no jogo. Na prática, as tentativas representaram um grande fracasso. O público dos jogos offline não possuía interesse em competições, enquanto eram evidentes os prejuízos no jogo final pela divisão dos esforços das equipes. Rapidamente esses modos online tiveram os servidores desligados, o conteúdo programado cancelado ou simplesmente foram esquecidos pelas empresas. Ainda assim, esses fracassos não representaram o fim das tentativas, obrigando os

funcionários das empresas a modificarem toda a estrutura narrativa para padrões de competições online da época.

Seria equivocado responsabilizar totalmente a Xbox por todos os acontecimentos citados até aqui, principalmente, seria eliminar a produção, positiva ou não, de outros agentes e empresas em todo esse processo. O ponto principal é destacar o papel preponderante de um dos maiores conglomerados ocidentais nesse processo, sendo este papel na criação, modificação, combate ou perpetuação de determinadas práticas.

### **1.3.2 Nintendo, uma empresa japonesa**

A empresa japonesa Nintendo se tornou o tipo de nome que todo mundo que se considera gamer ou do mundo Geek<sup>11</sup> conhece, mesmo não consumindo os seus produtos. O já mencionado filme animado do Mario é uma comprovação da força internacional da marca. Ao longo dos anos, a desenvolvedora produziu um largo catálogo de jogos que se tornaram clássicos inquestionáveis amados pelo público. Parte do que difere a Nintendo das outras empresas é de jamais ter aberto os seus jogos ou qualquer propriedade intelectual para outras empresas ou plataformas, sequer para PC. As únicas exceções foram para produções audiovisuais, brinquedos e parcerias que poderiam ser contadas nos dedos. A principal prática da gigante japonesa é o controle total de sua propriedade intelectual.

Diferente das outras empresas que, apesar dos títulos exclusivos, produzem jogos para outras plataformas ou quebram a exclusividade meses ou anos depois, a Nintendo só produziu os seus jogos para os próprios hardwares. Desde o seu primeiro console, a Nintendo produziu 14 plataformas diferentes. Dessa forma, a empresa parece ter priorizado a qualidade acima da quantidade e o controle sobre a imagem de seus produtos. E, como já dito, priorizando o mercado japonês, secundarizando os mercados das grandes nações e ignorando grande parte dos países menos ricos, como o caso do Brasil no fim da década de noventa. Análogo a esse controle, está o fato de a Nintendo possuir, segundo a própria empresa, apenas três lojas físicas no mundo inteiro. Cada uma em Osaka, Tóquio e Nova York. Mesmo com o potencial lucro que produziria, a Nintendo nunca utilizou a sua marca para criar franquias espalhadas no mundo todo, como um McDonald's.

---

<sup>11</sup> Geek é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, animes, livros, filmes e séries. O termo inicialmente pejorativo passou a ser utilizado como símbolo e identidade.

O controle da empresa com o seu patrimônio ganhou fama e status de meme com o grande número de processos por direitos autorais. Um dos casos mais notórios em que a Nintendo gerou vários processos por direitos autorais e propriedade intelectual ocorreu em 2021, quando o Tribunal da Califórnia decretou que o dono do site RomUniverse pagasse US\$ 2,1 milhões em danos à Nintendo. O motivo foi a página distribuir ilegalmente ROMs<sup>12</sup> de jogos da companhia. Jogos esses que haviam saído de circulação décadas atrás para plataformas que também não eram produzidas e sequer possuíam suporte para as plataformas atuais da empresa. Para a grande maioria, os sites piratas são a única forma de acesso a esses jogos, pois mesmo que se tenha um console da década de 80, 90 em funcionamento, provavelmente não irá possuir uma cópia física do jogo pela escassez e deterioração do tempo. Também teve o caso em que a Nintendo ganhou o processo que abriu contra Gary Bowser, membro de um grupo de hackers responsáveis pelo desbloqueio do Nintendo Switch e Nintendo 3DS. Ele foi condenado a pagar uma indenização pelo resto da sua vida de US\$ 14,5 milhões à Nintendo.

A japonesa também proibiu que qualquer canal de conteúdo em plataformas digitais produzisse conteúdo em cima de seus jogos sem a produção de um contrato direto entre as partes. Desde gameplays até vídeos de curiosidades foram tirados do ar por causa da empresa. Teve um caso que virou meme entre a comunidade gamer, onde a Nintendo derrubou o vídeo que trazia o trailer do filme do Mario do canal de uma das produtoras do filme. O isolacionismo da empresa associado à qualidade de seus jogos e à afetividade nostálgica de sua história tornaram os produtos da Nintendo itens quase de luxo, especialmente nos países que precisam terceirizar as importações japonesas. Os jogos da Nintendo são consideravelmente mais caros que os das suas concorrentes e seu hardware portátil é muito menos potente, mas nem por isso é menos desejado ou aclamado pelos jogadores.

É importante ressaltar que esse tipo de produção de conteúdo em plataformas digitais como YouTube e Twitch.tv se tornou o mais importante veículo de *marketing* para a indústria dos jogos eletrônicos. Desde sua popularização, todas as empresas enviam milhares de cópias gratuitas para milhares de *youtubers* e *streamers* no mundo todo antes do lançamento, para que eles possam produzir vídeos de análises antes da semana de lançamento e *gameplays* no dia um de lançamento dos jogos.

---

<sup>12</sup> ROM (Read-Only Memory - memória só de leitura) é um circuito eletrônico de memória que pode ser lido, mas não modificado. Era o meio pelos quais os jogos eletrônicos antigos eram distribuídos, os famosos cartuchos. Mesmo com a digitalização dessa mídia, o que chegava a permitir a modificação, o nome Rom continuou a ser utilizado para se referir aos arquivos dos jogos dessa época.

Nos padrões atuais, a não prática dessa distribuição representa a insegurança do estúdio com a qualidade do próprio produto. Acarretando, dessa forma, uma massiva produção de alertas e críticas que afetam negativamente as vendas. No entanto, a Nintendo se tornou uma exceção à regra por jamais ter aderido e até combater esse tipo de conteúdo nas plataformas de vídeos. Os produtores que conseguem autorização da empresa para a produção de conteúdo precisam seguir uma série de cláusulas contratuais que não são divulgadas pelo público, mas garantem à empresa um grande controle e partes dos lucros do conteúdo terceiro produzido a partir dos seus jogos.

A principal consequência na produção dos jogos da Nintendo pelas suas práticas de comércio se revela na própria estética dos jogos. Principalmente a similaridade com as animações japonesas ao longo dos anos. Nesse sentido, a empresa japonesa se tornou um forte símbolo do Japão, muito mais do que suas concorrentes japonesas. O ex-primeiro-ministro do Japão, Shinzo Abe, fez uma aparição em um evento oficial como representante do país, vestindo-se de mascote da Nintendo no Brasil. O evento foi o encerramento das olimpíadas sediadas no Brasil, onde houve uma cerimônia de passagem para a próxima sede do evento, que ocorreu em 2021.

O governo japonês preparou para a ocasião um vídeo em que apresenta o primeiro-ministro no Japão percebendo que se atrasaria ao evento no Brasil. Ele se transforma no Mario, entra por um cano (um cano verde é um dos principais símbolos e mecânicas de todos os jogos do Mario) em Tóquio que atravessa o mundo e sai, agora o primeiro-ministro na vida real, de um cano gigante no meio do estádio do Maracanã, convidando os presentes para os próximos Jogos Olímpicos, que acontecerão em 2021 na capital do seu país. O ponto de interesse nesse evento está no uso de um personagem de jogo eletrônico como um símbolo identitário nacional para o evento, no lugar de tantos outros símbolos tidos como tipicamente japoneses: a gueixa, o samurai, os animes, a tecnologia e o karatê, que é um esporte nacional.

Essa escolha talvez deixe de ser tão surpreendente se considerarmos toda a trajetória dos jogos eletrônicos para o Japão que tratamos até aqui, mas, independentemente dessa história, não deixa de ser uma escolha por um no lugar de outros. Os jogos, o jogo em geral, se associaram a símbolos nacionais e disputas políticas desde a antiguidade. Como, por exemplo, pensar os gregos sem falar das próprias olimpíadas, cujos rituais são perpetuados até hoje? Ou o futebol para toda a história do Brasil, o chamado país do futebol? Pensando no contexto do racismo, quando os primeiros atletas negros passaram a competir e vencer nos esportes? Esses usos não são inocentes. Seus usos, como nos demonstra uma larga produção

bibliográfica, escondem interesses de ordem econômica, política e outras. Não é acaso, veremos mais nos tópicos 1.4 e 1.5, o aumento e os diferentes usos dos games na sociedade.

### **1.3.3 Uma história do Playstation**

A Sony Playstation seguiu um caminho diferente ao da sua conterrânea japonesa e da sua rival americana, apesar de relativamente mais alinhada com esta última do que com a Nintendo. A Playstation produziu uma série de consoles que objetivavam ser a base principal para os seus jogos por um período de sete a dez anos e competir com a sua concorrente principal. A lógica principal que orientou grande parte da indústria dos games em seus hardwares foi a de produzir grandes saltos tecnológicos. As mudanças que ocorriam entre as gerações se tratavam de revisões estruturais dos hardwares, tornando os consoles menores e solucionando possíveis problemas de projeto, edições especiais comemorativas e a criação de periféricos para os consoles. Bem diferente do que vemos com os smartphones ao lançarem várias edições ou reedições de seus produtos com pequenas melhorias ou mudanças quase insignificantes.

A primeira distinção que encontramos na Sony está na produção de periféricos e acessórios para o console. Desde a produção do primeiro console em 1994, a Playstation coleciona um número maior de fracassos e descontinuidades desses produtos periféricos do que sucessos, contudo, independente desse fator, a empresa não desistiu de elaborar novas formas de jogar videogame. Essa procura constante de inovação — talvez um resquício das práticas que deram origem ao estereótipo da tecnologia japonesa no século anterior — não se limitou à plataforma dos jogos. A mesma prática, com resultado diferente, pode ser vista nos jogos em si.

A partir do final da década de noventa, com o advento da tridimensionalidade, os jogos japoneses passaram a emular elementos cinematográficos. Os jogos passaram a contar com histórias e tramas mais complexas que eram apresentadas no jogo e junto ao jogo, e não somente em textos nos jogos e revistas de games. A mudança mais expressiva foi o uso de cutscenes que animavam diálogos e grandes cenas das tramas. Inclusive, produzindo as mesmas movimentações de câmera e fotografia presentes em filmes.

A estrutura dos jogos e a sua jogabilidade passaram a ser formuladas pensando na lógica de mundo proposta pela história. Por exemplo, ao invés de moedas flutuando magicamente no ar, o jogador passaria a coletar itens que tivessem sentido existir no tipo de cenário em que se encontra. Ao invés de plataformas de terra flutuantes para testar as habilidades do jogador, paredes ou portas trancadas que demandam chaves passaram a

impedir o caminho do jogador. Cenários compostos por estruturas e inimigos passaram a contar com NPCs<sup>13</sup> que simulam uma vida cotidiana orgânica, não mais parados no lugar esperando o jogador interagir. Ao evoluir da tecnologia, outros elementos que aproximam a experiência do jogo com algo realista, fluido, cinematográfico e orgânico foram adicionados. Buscou-se criar estratégias que impedissem o jogador de sair da imersão daquele mundo, como o uso de escadas ou elevadores que disfarçam as telas de carregamento e renderização. Os últimos trinta anos nos jogos eletrônicos representaram um período de intensa complexificação.

Algumas figuras proeminentes do mundo dos jogos, como Hideo Kojima<sup>14</sup>, assumiram ter sonhado com a carreira de cineasta no mundo dos filmes e séries. Contudo, acabaram tendo a oportunidade de produzir nos jogos aquilo que não puderam levar aos cinemas. O gênero de terror japonês parece ter sido um dos primeiros nessa empreitada de tornar o videogame uma experiência narrativa mais profunda. Jogos como Biohazard<sup>15</sup> (1996), Silent Hill (1999) e Fatal Frame (2001) são alguns exemplos dessa nova forma de fazer videogame. A partir desses jogos surgiu o gênero Survival Horror. Numa tradução literal: terror de sobrevivência, ou seja, um gênero de games em que o jogador deve se manter vivo. A principal diferença desses jogos para o gênero de terror em si reside no fato de o jogador controlar o personagem e tomar as decisões para sobreviver às criaturas, ao invés de apenas acompanhar um personagem. Esses jogos se inspiraram profundamente nos estilos cinematográficos e de direção japonesa. Com o passar do tempo, novos estilos e novas inspirações foram adicionados à fórmula dos jogos eletrônicos de contar uma história. Mas, apesar de tudo, tanto os primeiros anos de desenvolvimento desses jogos quanto a essência dos novos bebem dessa fonte de origem japonesa.

---

<sup>13</sup> A sigla é da frase do inglês: “Non Playable Character” que significa “Personagem não jogável”. Nos jogos eletrônicos há aqueles personagens que não podem ser controlados por você, esses personagens são conhecidos como NPCs.

<sup>14</sup> Hideo Kojima é um designer japonês de jogos eletrônicos que trabalhou para a Konami. Foi vice-presidente da Konami Computer Entertainment Japan e é o diretor-executivo e chefe de estúdio da Kojima Productions, que foi fundada em 2005 e renovada em 2015 por ele. O desenvolvedor de jogos japonês é famoso pela criação e direção de jogos da franquia Metal Gear e Death Standing.

<sup>15</sup> Precisou mudar de nome no ocidente por razões de direitos autorais de uma banda de metal que já possuía os direitos do nome Biohazard. Dessa forma, Biohazard ficou conhecido como Resident Evil, mas continua a utilizar o antigo nome na Ásia.

Figura 14 - Fatal Frame



Fonte: FatalFrameWiki (S.D.)

Figura 15 - Clock Tower 3



Clock TowerWikis (S.D.)

Por outro lado, esse processo de complexificação dos jogos possibilitou a criação e perpetuação de estigmas e determinados discursos nos jogos. É possível identificar surgimentos, continuidades e descontinuidades de práticas de hipersexualização, do estigma clichê da princesa a ser salva, empoderamento dessas figuras femininas, além de outros. Tais desdobramentos configuram momentos de mudança de perspectiva da indústria de aceitação ou não dessas práticas e/ou influência de novos sujeitos com outras mentalidades na produção desses jogos, além de constituir reações heterogêneas de aceitação ou negação simultânea por diferentes públicos que compõem os chamados gamers. O jogo de survivor horror, por exemplo, demonstra a prática recorrente de alusão ao estupro. As protagonistas são majoritariamente mulheres incapazes de revidar, enquanto os inimigos são figuras masculinas agressivas que usualmente fazem ameaças sugestivas, como passar uma arma de formato fállico ou uma língua gigantesca pelo rosto ou partes femininas da protagonista. A imagem à direita acima, *Fatal Frame* (Tecmo, 2006), é um exemplar disso, cujas skins da protagonista colegial também são sexualizadas. *Fatal Frame*, à esquerda, demonstra uma clara referência ao estilo de terror japonês popularizado no ocidente através de personagens como Sadako do filme *O Chamado* (Gore Verbinski, 1988). Na cena do jogo, a personagem busca um item no chão enquanto uma aparição surge despercebida em suas costas.

A linha que separa o momento do jogo, em que o jogador tem o controle, e o momento das cutscenes, quando o jogador apenas observa a cena, foi se tornando cada vez mais tênue até desaparecer nas obras mais ambiciosas dos games. Seria equivocado dizer que os jogos continuam emulando aspectos do cinema, uma vez que as próprias estruturas e narrativas passaram a ser escritas para as estruturas e capacidades dos jogos eletrônicos: a possibilidade do jogador escolher as respostas dos personagens, tomar caminhos diversos, a duração de dezenas de horas, além de outros. Talvez essa seja uma das principais razões do porquê tantas adaptações para o cinema de jogos famosos acabaram fracassando ou sendo alvo de críticas por descaracterizar demais o material original. O que não significa mérito ou demérito nos dois campos, apenas novas possibilidades de expressão pela arte.

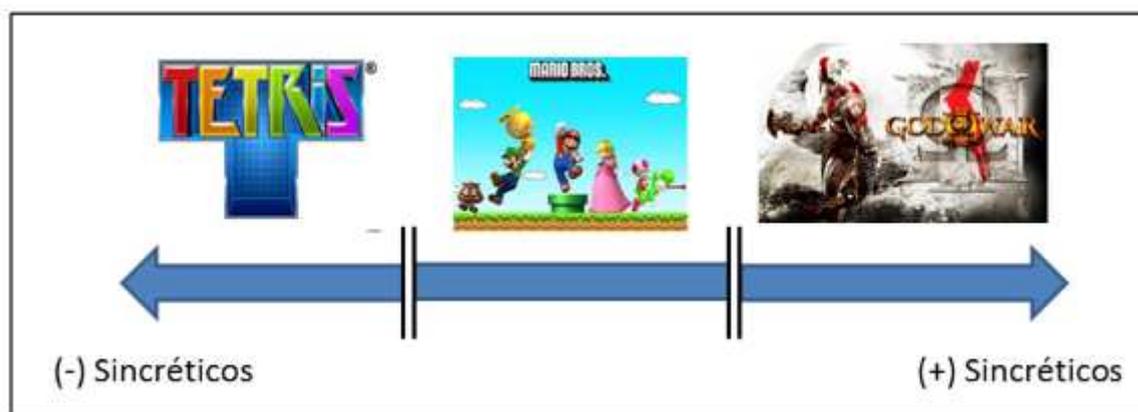
Ninguém duvida de que a arte é uma forma de estruturar um determinado material (entendendo-se por material a própria personalidade do artista, a história, uma linguagem, uma tradição, um tema específico, uma hipótese formal, um mundo ideológico). O que às vezes se põe em dúvida, mas nos colocamos a favor da tese, é que a arte pode dirigir seu discurso sobre o mundo e reagir à história da qual nasce, interpretá-la, julgá-la, fazer projetos com ela, unicamente através desse modo de formar, ao mesmo tempo que, somente pelo

exame da obra como modo de formar (tornado forma de ser formada, graças ao modo como nós, interpretando-a, a formamos), podemos reencontrar através de sua fisionomia específica a história da qual nasce (Eco, 2015).

Foi nessa linha de produção que a Sony Playstation investiu e continua investindo grande parte de seus recursos. Através de parcerias com desenvolvedores menores e, principalmente, a criação de estúdios próprios, a empresa japonesa produziu grandes sucessos que marcaram época, e também alguns fracassos. Independente do resultado final, esses jogos procuraram tirar o máximo de performance da respectiva plataforma da época com foco na narrativa, atenção a detalhes de cenário, gráficos realistas e imersividade. Esses jogos também se caracterizam por serem tentativas de novas fórmulas para os jogos, como os indies, mas com muito mais recurso e financiamento. Os grandes títulos e franquias que acompanham essa história são: God Of War, Uncharted, Horizon, Marvel's Spider-Man e, claro, "Ghost of Tsushima".

Angelo (2015) emprega uma interessante análise dessa evolução tecnológica dos jogos eletrônicos. Para o linguista em sua análise semiótica do videogame, os jogos eletrônicos passaram por um processo de sincretismo no qual foram somando em si novas tecnologias que permitiram a absorção de outras mídias e suas práticas para si próprios. Por essa razão, é fácil falar dos jogos eletrônicos a partir dos filmes, muitos dos filmes estão nos jogos, mas não devemos nos limitar a isso. Da mesma forma, existe uma grande presença da literatura, do teatro, da música e de outras artes que são experimentadas nos jogos.

Figura 16 - Evolução do Sincretismo nos Jogos Eletrônicos



Fonte: Angelo (2015)

o sincretismo, além de sua atuação no nível narrativo, tem ocorrência igualmente observada no nível discursivo e, portanto, sofre a influência da semântica discursiva, presente na utilização de temas e figuras, e da sintaxe caracterizada pela projeção

das categorias de pessoa, tempo e espaço. Jogos como God of War III mobilizam mais ativamente as categorias de pessoa, tempo e espaço, ao mesmo tempo em que se valem da tecnologia para construir uma representação realista capaz de reforçar a concretude na representação do mundo ficcional. Portanto, abrem espaço para maior atuação da semântica discursiva, ou seja, a exploração de temas e figuras, quando comparados aos outros dois jogos. (Angelo, 2015, p. 60)

Huizinga (1993) em seus estudos percebeu uma dimensão política e social nos jogos. Considerando a linguagem como um elemento fundamental pelo qual o ser humano expressa a sua compreensão, dá significado e ressignifica o mundo à sua volta, logo, a linguagem de um jogo denota uma dimensão não aparente em sua superficialidade, mas que ainda está intrinsecamente ligada à sua essência, pois “todo jogo significa alguma coisa” (Huizinga, 1993, p. 4).

Pensemos, por exemplo, que mesmo que todos os jogos possuam paralelos em comum que os define — a fuga da realidade, o exercício voluntário, o segmento de regras ditas e não ditas entre as partes, os tempos de início e fim dos jogos —, individualmente eles possuem formas de discriminação ou discursos. Citando um caso análogo, há os jogos de menina, normalmente associados ao papel da maternidade, atividades domésticas e à imagem do corpo, e jogos de menino, esses associados com um certo grau de violência e competitividade. Inclusive, com a implementação de leis que assegurem a distinção, como o caso do Decreto-lei nº 3.119 de 14 de abril de 1941, que só foi revogado quase quarenta anos depois: “Às mulheres não se permitirá a prática de desportos incompatíveis com as condições de sua natureza, devendo, para esse efeito, o Conselho Nacional de Desportos baixar as necessárias instruções às entidades desportivas no país” (BRASIL, 1941, p.7453).

Os episódios de discursos de ódio, banimento de *chats* em plataformas digitais e ataques pessoais às jogadoras da seleção brasileira na Copa do Mundo de 2023 tornam evidente a permanência desse pensamento relacionado aos jogos de futebol, mesmo com a mudança na legislação quarenta anos antes. Na indústria dos games, constitui-se um cenário de misoginia impulsionado pelo anonimato das redes sociais e reforçado por jogos que reforçam estereótipos a partir de hipersexualizações. No cenário online, constata-se que cerca de 59% das jogadoras omitem o seu gênero para evitar ataques.<sup>16</sup>

No entanto, é observável que esse cenário passou por uma mudança significativa, quase um conservadorismo nas vestimentas femininas e um aumento no protagonismo feminino em jogos nos últimos anos. O que não significou que o público, em sua grande

---

<sup>16</sup> <https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>

maioria, tenha aceitado de bom grado essa mudança e, menos ainda, abandonado a misoginia. Ainda é importante salientar outra forma de discriminação ou discurso no interior dos jogos, a de classe.

O valor social atribuído a jogos, como o xadrez, por terem sido praticados pela aristocracia em tempos passados, confere aos seus praticantes um ar de intelectualidade e refinamento. No entanto, jogos como *League of Legends*, que exigem do jogador o mesmo pensamento estratégico e antecipação de movimentos dos adversários como no caso do xadrez, são associados a pessoas fracassadas e vagabundas. Acerca da valorização social, Brougere (1998) considera que os jogos, a partir de debates no final do século XIX e início do XX, foram pensados dentre três grandes posições: “uma posição limitada, uma posição relativa e uma posição central, próxima à visão frobeliana” (Brougere, 1998, p. 114). O autor se refere a essas posições, consecutivamente, como recreação, artifício e valor educativo intrínseco. Apesar da existência de tentativas de uma racionalização dos jogos, especialmente as discussões relativas à educação, essas categorizações dos jogos dificilmente escapam a um eurocentrismo. Sobretudo, as discussões mencionadas por Brougere não escapam a uma perspectiva positivista neste período.

Acontece que “nem a palavra (jogo) nem a noção tiveram origem num pensamento lógico ou científico” (Huizinga, 1993, p. 33). A construção imagética é historicamente construída, mesmo a história tão recente do jogo eletrônico não escapa disso. Por ser um bem globalmente comercializado, alguns padrões são importados e exportados para todos os lados na comunidade conectada, contudo, isso também não exclui as particularidades que cada contexto produz. O papel do estereótipo, da perspectiva do que se deve ser o jogo e até mesmo da xenofobia afeta a valorização social. Como uma sociedade que nunca viu um jogo eletrônico e outra que é permeada pelo estilo de videogame japonês receberiam um jogo eletrônico brasileiro diferencia-se justamente pelas diferentes concepções e culturas. Se falamos algo como um jogo de cowboys, evocamos todo um imaginário ligado aos filmes americanos, porém, se mencionarmos um jogo sobre miko<sup>17</sup> (sem conhecer o significado da designação), buscaremos, ainda que inconscientemente, associá-lo com imagens previamente conhecidas. Desse processo é possível ter diferentes resultados, por exemplo: pensar na Miko apenas como uma espécie de freira de outra religião ou hostilizar a figura como uma

---

<sup>17</sup> **Miko** (巫女 lit. "Noiva de santuário") é um termo japonês que no tempo ancestral significava "xamã feminina; médium; profeta; sacerdotisa" que transmitiam oráculos divinos e atualmente significa "noiva de santuário; virgem consagrada a uma deidade" que serve a santuários shinto.

blasfêmia de uma religião pagã, ainda que obviamente não o seja. De todo modo, dependerá muito das condições materiais, históricas e culturais de seus receptores. Não é por acaso que um ocidente ainda extremamente eurocêntrico valorize positivamente e jogue muito mais jogos europeus do que jogos africanos ou dos povos originários das Américas e Caribe.

#### 1.4 Cenário Atual do Mercado dos Jogos Eletrônicos

A indústria dos games dos anos noventa para dois passou pelo sufocamento que restringiu a grande indústria a três empresas. Algumas poucas sobreviventes que produziam consoles se tornaram estúdios que apenas produziam jogos, como o caso da SEGA, que era a principal concorrente da Nintendo. Apesar do retorno dos americanos ao cenário principal pelas mãos da Microsoft, o mercado de consoles segue majoritariamente japonês.

**Gráfico 2 - Venda Global de Playstation 5 e X-box Series X/S**



Fonte: VGChartz, Playstation, Xbox, Nintendo, 2024<sup>18</sup>

Dados levantados pela VGChartz e pelos sites das empresas de jogos demonstram a discrepância dos números de vendas. Na geração atual de consoles (*Playstation 5* e *Xbox Series S|X*), para cada dois consoles da Sony vendidos, apenas um *Xbox* foi vendido, considerando ainda o fato de que o *Xbox Series S* custava metade do preço do *Playstation 5*,

<sup>18</sup> Disponível em: PS5 já vendeu 20 milhões de unidades a mais que Xbox Series X|S - TudoCelular.com  
<https://sonyinteractive.com/en/our-company/business-data-sales/>  
<https://www.gamespot.com/articles/e3-2014-399-xbox-one-out-now-xbox-360-sales-rise-to-84-million/1100-6420231/>  
[https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard\\_soft/index.html](https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/index.html)

como mostra o gráfico acima. O *Nintendo Switch*, console portátil cujo poder de processamento é inferior e os jogos são focados em jogos livres para todos os públicos, vendeu apenas no Japão mais de 30 milhões de unidades (outros 100 milhões pelo mundo) enquanto o *Xbox Series S|X* vendeu cerca de 27 milhões no mundo todo. Isso significa que a plataforma da Nintendo representa 62,8% do número total (137,40 milhões), Playstation 5 24,6% (53,85 milhões) e Xbox X/S 12,5% (27,37 milhões).

A série histórica desses jogos segue o mesmo sentido dessa geração. Como mostra a tabela abaixo, os dez consoles mais vendidos na história são quase todos japoneses.

**Tabela 1 - Jogos Mais Vendidos da História**

<b>Plataformas</b>	<b>Unidade em milhões</b>	<b>Empresa</b>
PlayStation 2	155	Playstation (Japão)
Nintendo DS	154	Nintendo (Japão)
Game Boy (e Color)	118	Nintendo (Japão)
PlayStation 1	102,5	Playstation (Japão)
Wii	101,6	Nintendo (Japão)
PlayStation 4	100	Playstation (Japão)
PlayStation 3	87	Playstation (Japão)
Xbox 360	84	Xbox (USA)
Game Boy Advance	81,5	Nintendo (Japão)
PlayStation Portable (PSP)	76,5	Playstation (Japão)

Somente em meados da primeira década do século XXI presenciou-se um aumento significativo de estúdios de jogos eletrônicos fora do Japão. No entanto, as estruturas e gêneros de jogos eletrônicos são majoritariamente japoneses. Os estúdios japoneses também são os principais pioneiros na experimentação de novas técnicas e formas de se jogar videogame. Mesmo os grandes clássicos ocidentais como *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), produzido na Polônia, utilizam, em sua grande maioria, mecânicas e estruturas utilizadas/criadas em jogos japoneses.

Esses números revelam mais do que apenas a hegemonia japonesa na indústria. Ele nos diz, ainda desconsiderando o público que consome jogos eletrônicos indiretamente por vídeos e lives ao vivo, a quantidade gigantesca de jogadores. As possíveis causas disso, como observou Huizinga (1993) em seus estudos, seriam que os jogos são efetivamente uma atividade universal. Universal não apenas entre todos os agrupamentos humanos no mundo e ao longo da história, mas também um ato universal na medida em que é praticado até por animais. Apesar de sempre serem associados às crianças, os jogos não encontram limites com o amadurecimento e envelhecimento mais avançado. O exemplo mais evidente disso está no cotidiano jogo de sinuca de bar, cartas, dominó e até mesmo os jogos eletrônicos são exemplares. A PGB (Pesquisa Game Brasil)<sup>19</sup> estima, com base no estudo que entrevistou 14.825 pessoas pelo país, que a faixa etária mais ampla dos *gamers* brasileiros se encontra entre 20 e 39 anos e representa o total de ¼ dos jogadores totais.

O fator digital ainda nos direciona a tomar certos caminhos. Primeiramente, a sua produção não demanda apenas capital — mais ou menos capital a depender da época —, mas também conhecimentos específicos da área de computação. O que influenciou decisivamente os locais de florescimento dessa indústria enquanto produtoras. O Japão, à medida que se tornou a vanguarda da produção tecnológica pela qual se construiu o *hardware* e *software* desses jogos, e os EUA como o grande império do mundo capitalista.

Segundo, os não-lugares produzidos pelos jogadores. Mesmo o Brasil sendo um dos maiores consumidores de jogos eletrônicos, foi ultrapassado por vários outros países desenvolvidos na criação de estúdios desenvolvedores de jogos. Somente em 2023 os jogos eletrônicos foram incluídos no programa nacional de fomento à cultura após repercussão negativa de uma fala polêmica do presidente Lula, já recorrente entre vários políticos no mundo, associando casos de violência com videogame.

A materialidade do *hardware* não limitou, ao contrário disso, o surgimento de espaços que rompem as fronteiras dos países que produzem para os que apenas consomem e possibilitou o surgimento de espaços de sociabilidade entre jogadores de diferentes gêneros de jogos. Inicialmente, os fliperamas<sup>20</sup>, mas sobretudo os fóruns online, os campeonatos, eventos

---

<sup>19</sup> A PGB é desenvolvida e publicada anualmente pela consultoria Go Gamers, uma empresa do SX Group, especializada no mercado de games, gamificação, game marketing e desenvolvimento de jogos. Lança anualmente pesquisas de mercado dos perfis da indústria e seus consumidores no Brasil nos últimos dez anos. Ver mais em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>

<sup>20</sup> Consoles de mesa ou domésticos sempre foram itens caros aos brasileiros. O Playstation 1, por exemplo, lançado em 1995 custava aproximadamente R\$1.270 enquanto o salário mínimo era de 100 reais. Junto a pirataria e a clonagem da Hardware, os fliperamas e lan houses que ofereciam os serviços se tornaram grandes

de cosplay, as páginas online destinadas aos mais diversos temas e os conteúdos audiovisuais de teorias, curiosidades e explicações. Esses espaços não físicos com intenso tráfego humano e de informação podem ser entendidos como não-lugares. Espaço cada vez mais comum no mundo digital no qual, ao mesmo tempo que cada vez mais se isola em casa, mais se conecta ao mundo.

Os não-lugares são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são alojados ou refugiados do planeta. (AUGÉ, 2012, p. 36)

Os não-lugares das indústrias dos jogos eletrônicos não são apenas espaços consequência da indústria em si, mas espaços físicos ou não de expressão e ação que influenciam e até determinam caminhos da indústria pelas mãos do público gamer. Também é, ao mesmo tempo, os locais onde a comunidade se comunica e disputa posicionamentos diferentes sobre diversos temas. Esses locais acabaram sendo notados por outros sujeitos sociais como possibilidade para usos e manifestações, porém adentraremos esse aspecto no próximo tópico.

### 1.5 O uso comercial e político/social da estética gamer, dos jogos e da história

Com a demanda explosiva na indústria dos jogos eletrônicos, foi uma questão de tempo até que outros setores da sociedade concluíssem que a comunidade *gamer* poderia ser uma mina de ouro a ser explorada. Nessa “corrida pelo ouro”, a largada foi queimada pelos setores comerciais privados que investiram pesadamente em propagandas com uma espécie de roupagem *gamer*. Desde produtos simples como bebidas e lanches gordurosos até instituições bancárias, procuravam mostrar como eram antenados com a atualidade dos jogadores e como seus bens e serviços teriam inúmeros paralelos com o cotidiano dos jogadores.

Vários tipos de propagandas foram produzidas por empresas que não vendiam nenhum tipo de produto que realmente se relacionasse com jogos eletrônicos. Algumas dessas propagandas justamente reforçam os estereótipos de violência e visuais hipercorridos dos games. Uma propaganda da Coca-Cola mostrava um campeonato fictício de videogame. Na

---

pontos de acessibilidade para a mídia dos jogos eletrônicos. O que esclarece a sobrevida que esses lugares tiveram em países menos desenvolvidos e áreas do interior.

maioria das propagandas ligadas a competições, esse seria o momento em que o competidor ingere o produto e melhora exponencialmente as suas habilidades, mas na propaganda em questão, os personagens do jogo percebem as pessoas tomando o refrigerante que os faz lembrar de suas famílias e amigos e passam a se recusar a lutar ou serem controlados pelos jogadores, instaurando uma paz no jogo.

A marca de sabonetes Dove lança uma propaganda problematizando o estereótipo físico feminino que ocorre nos jogos e ressalta um estudo feito pela empresa no qual 74% do público feminino dos jogos não se identifica ou não se sente representado nos jogos eletrônicos. Uma propaganda financiada pelo Banco do Brasil foi produzida com o grande boom dos e-sports. A instituição financeira, assim como outras, criou linhas de crédito para aquisição de “bens típicos dos gamers”, passou a patrocinar competições e até mesmo criou a própria competição. A peça publicitária mostrava uma “garota gamer” de cabelo colorido em sua “cadeira gamer” utilizando um *headset* com orelhas de gatinho, aparentemente um acessório gamer, flutuando em meio a outros periféricos associados a essa estética de gamer.

Outras empresas utilizaram de outras formas a estética para se destacar. Empresas buscaram destacar o seu caráter de “modernidade” e saúde no espaço de trabalho ao mostrar que os espaços de descanso dos funcionários, ou colaboradores, como enfatizam tais propagandas, possuem videogames. Emissoras de televisão como a SBT e outras empresas criaram divisões *gamer* dedicadas exclusivamente à produção de conteúdo relacionado com videogames. No caso, a emissora do empresário criou canais, páginas nas redes sociais e o site SBT Games. A sua principal concorrente, Rede Globo, investiu receosamente e criou um programa chamado Zero Um (referência ao código binário) que passava de madrugada.

O chamado mundo gamer acabou atraindo a atenção de outros setores, principalmente de políticos ligados à extrema direita. Em comparação a outros setores, como igrejas evangélicas, o público gamer se mostrou muito menos estável e influenciável a discursos rasos, justamente por ser composto por diferentes grupos, muitas vezes antagônicos ou com algum grau de animosidade. No entanto, o potencial de um grande curral eleitoral era grande demais para ser totalmente ignorado. O deputado federal de extrema direita Kim Kataguiri, do partido União Brasil, é um exemplar desse fenômeno. O parlamentar incluiu nas propagandas eleitorais referências a vários jogos e produz constantemente vídeos sobre videogame em suas redes sociais. O parlamentar também é autor de uma proposta de marco legal dos games que foi alvo de críticas pelos setores brasileiros por ignorar as demandas do setor, como a regularização das profissões relacionadas à produção de jogos, e pelo parlamentar ter incluído

um chamado “Jabuti” para empresas de cassino, onde o parlamentar distorce o conceito da indústria dos jogos eletrônicos para incluir as casas de apostas com o termo “game fantasy”.

Outros políticos seguiram as mesmas práticas e passaram a incluir conteúdo gamer em suas redes e propagandas, especialmente em períodos de crise. O ex-presidente Jair Bolsonaro, por meio de decreto, baixou os impostos do setor de games com a promessa não cumprida de que zeraria os impostos e produziria grandes investimentos no setor. O político apoiador das armas também publicou com certa frequência imagens de si jogando jogos de guerra.

Políticos utilizaram de outras formas os jogos eletrônicos em suas campanhas eleitorais. No ano de 2020, foi lançado o jogo exclusivo das plataformas *Playstation 4* e *Playstation 5* *Marvel’s Spider-Man Miles Morales*. O jogo protagonizado pelo adolescente negro latino Miles Morales trouxe em seu conteúdo uma homenagem ao movimento Black Lives Matter. O fenômeno levou tanto o público de extrema direita quanto políticos do mesmo campo ideológico a se pronunciarem fervorosamente contra a homenagem ao movimento contra o racismo.

Figura 17 - Captura de Tela de *Marvel’s Spider-Man Miles Morales*



Fonte: Autor (2024)

Esse está longe de ser o único caso. A sequência do jogo trouxe uma fala em meio à sua campanha de trinta horas, onde o personagem Homem-Aranha, Peter Parker, personagem que sempre manteve em sua narrativa pelos seus 60 anos de existência uma estrita regra de

não matar após o evento da morte de seu tio por um assalto à mão armada, menciona o seu descontentamento com a existência de uma loja de armas no meio da cidade que está sendo assaltada por criminosos. Da mesma forma, a imagem de um Homem-Aranha que não mata e não é armamentista, somada a outros jogos que trouxeram protagonistas femininas e LGBTs ou figuras históricas como Karl Marx de forma destoante às visões ideológicas de grupos de extrema direita, levou a manifestações até mesmo nas casas legislativas. Esse tipo de discurso é essencialmente permeado por teorias da conspiração de sociedades secretas que controlariam a grande mídia e estariam doutrinando os jovens com pautas da chamada cultura woke<sup>21</sup>.

Esses grupos também defendem a ideia de que jogos eletrônicos tratam retóricas históricas negacionistas da forma que quiserem. Um exemplo desse tipo de jogo é um simulador de escravidão no Brasil, onde o jogador deve administrar um engenho do período colonial e aplicar castigos físicos aos escravizados. Outros jogos trazem em seu conteúdo temáticas pró-nazismo ou a outros genocídios históricos. Esses jogos acabam sendo banidos das grandes lojas oficiais após a sua existência gerar polêmica na mídia ou redes sociais. A ausência de legislação isenta as plataformas de qualquer responsabilização pela veiculação desse conteúdo.

Para Mick Prinz, da Fundação Amadeu Antonio, da Alemanha, que realiza campanhas contra o extremismo de direita e o antissemitismo, em entrevista<sup>22</sup>, "Aonde quer que seja possível aos usuários a criação de conteúdo, os extremistas de direita vão tentar usar essa brecha." É aí que surgem os mods racistas e antissemitas". Esses jogos teriam uma função de apito de cachorro para extremistas e buscaram normalizar entre os jovens e o grande público as teses de ódio desses grupos.

Ciro Ferreira Gomes, do Partido Democrático Trabalhista, no ano de 2022, iniciou um quadro em suas redes sociais chamado *Ciro Games*. O canal emulava o formato de podcast que havia eclodido durante a pandemia de Covid-19 em popularidade. Como mostra a imagem abaixo, o candidato à presidência da república utilizava em seu cenário imagens desde jogos clássicos (Luigi de *Super Mario Bros* e *Pac-Man*) até jogos populares na época

---

<sup>21</sup> Originalmente, *Woke*, como um termo político de origem afro-americana, refere-se a uma percepção e consciência das questões relativas à justiça social e racial. Na atualidade, o termo aparece com mais frequência por partidários do conservadorismo ou de extrema direita para se referir pejorativamente a qualquer ato, imagem ou fenômeno que possa ser ligado a movimentos sociais. O termo também aparece reiteradas vezes em teorias da conspiração.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://amp.dw.com/pt-br/como-extremistas-usam-games-para-espalhar-%C3%B3dio/a-68124594>

(Among Us). Eventualmente, em outros programas de entrevistas e no próprio *Ciro Games*, o candidato comentava a sua trajetória nos games, o filho mais novo que joga games e utilizava jargões do mundo dos games. *Ciro* continuou produzindo vídeos no quadro ao longo do ano das eleições, somando 46 vídeos completos e vários vídeos curtos editados nas redes.

Figura 18 - *Ciro Games*



(Fonte: *Ciro Games* #46, 2022)<sup>23</sup>

Por outro lado, alguns movimentos sociais passaram a considerar os jogos eletrônicos como um veículo comunicacional de grande alcance. O Movimento dos Trabalhadores Sem-Teto (MTST), por meio do seu núcleo de tecnologia, vem criando pequenos jogos sobre determinadas pautas ou assuntos referentes às suas pautas e distribui esses jogos online de forma gratuita.

O jogo *Saindo Do Buraco*, com a sinopse: “Experimente o cotidiano de um entregador em sua moto tendo que fugir dos buracos de São Paulo Adventure”, busca problematizar a realidade dos trabalhadores entregadores e a precarização oriunda da uberização do trabalho. *Quem Tem Fome Tem Pressa* é um jogo que critica um episódio em que policiais tentaram impedir a distribuição de alimentos do MTST na cidade de São Paulo. Por último, *Imobilidade Urbana* é o jogo mais recente do MTST que problematiza, com um tom de terror satírico — Junte os passageiros e tente sair de um trem privatizado e parado numa noite de terror — as polêmicas privatizações do governo estadual de São Paulo e a precarização da qualidade do serviço público no estado.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/live/45hrCYUir6U?si=EvF80ey43dU1qkcz>

<sup>24</sup> Link da biblioteca de jogos eletrônicos do MTST: <https://ntmtst.itch.io/>

"Ghost of Tsushima" também produziu um impacto político/patrimonial. Para além das polémicas já mencionadas de personagens femininas que não incorporam o arquétipo de princesa a ser salva, o jogo proporcionou um impacto positivo ao património material da realidade na Ilha de Tsushima. No dia 27 de novembro de 2020, cerca de 4 meses após o lançamento de "Ghost of Tsushima", um sacerdote do Santuário Tsushima Watatomi Otorii na ilha de Tsushima lançou uma campanha de arrecadação online após a destruição causada pelo tufão nº 10 que colapsou o "Heisei Otorii" no mês de setembro daquele ano.

Após a grande repercussão positiva, os sacerdotes agradeceram nominalmente aos jogadores de "Ghost of Tsushima" e demais doadores pelo grande sucesso na arrecadação.

Esta área é famosa pela descoberta de “tetsuhau” e “navios afundados” usados pelo exército mongol .

Fiquei muito surpreso quando soube desse fato.

[...]

Recebemos um enorme apoio dos jogadores de "Ghost of Tsushima", um jogo ambientado em Tsushima, e sentimos que esta é a orientação de Deus.

Atingimos 300% da nossa meta no dia 5 de dezembro. Temos um amplo círculo de apoio de pessoas na Ilha de Tsushima, pessoas com conexões com Tsushima, jogadores de "Ghost of Tsushima", que é um grande sucesso em todo o mundo, e todos os envolvidos. (Yuichi Hirayama, 2021, Disponível em: <https://camp-fire.jp/projects/view/327825>)

O grande portão Otorii foi construído em 1989, no entanto, o responsável pelo projeto na época já havia falecido quando o incidente da época ocorreu. Devido ao fato, o projeto teve algumas complicações iniciais. Por sorte, alguns dos documentos daquela época foram publicados. Isso possibilitou a confirmação de onde o Otorii foi construído e a reconstrução do monumento pode ser viabilizada, ao menos no projeto. Só então o monge xintoísta Yuichi Hirayama teve a ideia de publicar a arrecadação.

Nascido na cidade de Tsushima, Yuichi Hirayama concluiu a primeira metade do curso de doutorado na Escola de Pós-Graduação em Letras da Universidade Kokugakuin e possui mestrado em estudos xintoístas. Ele é ex-diretor da Agência do Santuário da Prefeitura de Nagasaki. Em abril de 2019, devido à doença de seu pai, ele retornou a Tsushima e continua servindo no Santuário Watatomi, onde seus ancestrais serviram por gerações. Segundo o monge, os santuários de Tsushima encontram-se numa situação grave e, dos 130 santuários pertencentes à Agência dos Santuários da Província de Nagasaki, mais de 100 poderão desaparecer devido ao declínio populacional nos próximos 80 anos. Apesar disso, os

sacerdotes locais, juntamente com a população que se manteve na ilha, procuram medidas para protegê-los.

Figura 19 - Foto de todo o portão torii desabado e Placa xintoísta enterrada na areia



Fonte: Hirayama (2021)

O Santuário Watatsumi, que consagra a deusa do mar Toyotama Hime no Mikoto, é um lugar amado pelo povo de Tsushima como um lugar espiritual. Como o trabalho seria feito no mar e o próprio torii seria transportado em voo fretado do continente, o custo total de construção ficou estimado em torno de 15 milhões a 20 milhões de ienes (cerca de 747 mil reais pela cotação de 2020). Para este crowdfunding, foi definido um valor-alvo de aproximadamente 5 milhões de ienes, que é uma parte desse valor.

O jogo "Ghost of Tsushima" não comete o anacronismo de incluir o portão que só foi construído em 1989 em seu enredo ambientado no século XIII, no entanto, os templos xintoístas exercem uma importante função na obra. Como citado pelo monge, mesmo atualmente a ilha possui uma considerável quantidade de santuários. De acordo com registros oficiais do período Edo, 455 santuários estão listados na "Tashu Shrine Magazine", e se você incluir santuários relacionados à fé Tendo, exclusivos de Tsushima, pode ter havido cerca de 1.000 santuários. A religião teve grande importância na história do Japão, ainda que tenha disputado poder e influência contra templos budistas a nível político, as práticas do Xintoísmo e a veneração aos Kamis jamais desapareceram do cotidiano do japonês.

No jogo, os santuários xintoístas espalhados pela ilha tiveram o acesso destruído pelos mongóis como uma forma de afetar a moral daqueles que resistiam ao domínio dos invasores. Uma escolha narrativa próxima dos estudos da cultura do império mongol que aceitava com grande liberdade, relativamente falando, a prática de outras religiões em seus domínios. O objetivo do jogador, após um diálogo com uma Miko xintoísta que indica os portões tori como

um caminho aos santuários e aos deuses, é chegar a esses templos e fazer uma oração por Tsushima. O jogo destaca a importância desses espaços e dos deuses para os momentos de calamidade. O jogador recebe, de certa forma, as bênçãos nesses templos ao coletar amuletos de proteção que concedem bônus de atributos ao jogador.

Para os monges, “fé e promoção são caminhos importantes e indispensáveis para os santuários.” Para reconhecer o xintoísmo e os santuários como parte da cultura tradicional do Japão e protegê-los, é necessário divulgar os santuários e promovê-los entre as pessoas religiosas” (Yuichi Hirayama, 2021, disponível em: <https://camp-fire.jp/projects/view/327825>). Para Huizinga (1993), a religião tem uma relação íntima com os jogos. Essa foi uma das teses mais polêmicas do historiador, no entanto, consideramos pertinente tal associação. Para o autor, os elementos que compõem o rito da religião, ou seja, as vestes sacramentais e dos fiéis, os rituais, o discurso, o comportamento geográfico (aquilo que deve e só pode ser feito no templo, lugares sagrados, ou em outros espaços específicos), as coreografias ordenadas, os momentos pré-estabelecidos, além de outras práticas realizadas em momentos mais específicos por poucos (os concílios da igreja católica ortodoxa, por exemplo), são experiências lúdicas dentro dos limites do jogo. Os ritos demandam uma série de regras a serem seguidas por todos os participantes, as cerimônias exigem a interpretação de papéis, as festividades assim como as celebrações ordinárias estabelecem os limites temporais e espaciais do jogo. Além disso, a própria religião muitas vezes se coloca na dimensão do desligamento/afastamento da vida cotidiana ou terrena. Se colocando como experiência atemporal na qual o sujeito deve afastar-se do mundo e sentir-se renovado após a experiência. Todas essas são características claras do jogo.

Ainda que o jogo não trouxesse especificamente aquele monumento que foi reconstruído, ele provocou nos jogadores mundo afora um sentimento de peregrinação, não do tipo de ser parte daquele lugar, mas uma ligação com aquele patrimônio que os motivou a querer preservá-los; mesmo que a maioria provavelmente jamais irá ver na vida real aqueles santuários. Ou seja, como a própria religião é uma experiência lúdica dentro de certos jogos, a experiência lúdica de videogame que é composta pelos mesmos elementos, ainda que mantendo as suas particularidades, pôde proporcionar uma certa afetividade para o xintoísmo de Tsushima. A obra "Ghost of Tsushima" ainda abordou e promoveu outros aspectos da religião e do folclore local que serão mais aprofundados no capítulo dois.

## CAPÍTULO 2 - Processos de Transformações do Guerreiro Asiático na Cultura Pop

Por muitas vezes nos deparamos com uma problemática entre dois conceitos que inicialmente parecem iguais: memória e história. O primeiro, a experiência vivida. Aquele que, para o sujeito, é o mais seguro e de fato confiável no que diz respeito ao passado. Afinal, o que mais pode ser dito para o sujeito que viu e ouviu por si só? O segundo, o campo científico que vai questionar a memória, apresentar a problemática do esquecimento, os limites da compreensão do sujeito à experiência total ou quadro maior ao se basear em si só para ler o mundo e, em última instância, questionar o próprio campo enquanto discurso autorizado de poder social e político.

No que isso diz respeito à pesquisa? Precisamente um processo em que o passado desses sujeitos históricos é evocado. Sujeitos que não estão mortos no passado, mas dos quais grupos se fazem descendentes e são afetados de diferentes formas por um longo processo em que essas histórias se tornam parte da cultura pop. Essas transformações estabelecem as bases e as formas pelas quais surge essa figura pop. Como deve ser esse guerreiro, seus valores, suas tendências, os clichês, etc. Não são regras duras e imutáveis, mas tendências e inspirações com grande influência e, em certa medida, proporcionaram as condições materiais para produção e exploração de outras figuras asiáticas.

Halbwachs (1990) em seu estudo sobre a memória mostra a não necessidade de vivência direta ao fato histórico para que haja um pertencimento para aquela memória coletiva. Citemos como exemplo quantos indivíduos ingressaram em escolas de artes marciais por causa dos filmes de kung-fu? A partir disso, esses mesmos sujeitos acabaram não apenas herdando, mas preservando e reproduzindo toda uma tradição milenar, mesmo não sendo sequer chineses e nem tendo estado na China.

“Frequentemente, é verdade, tais imagens, que nos são impostas pelo nosso meio, modificam a impressão que possamos ter de um fato antigo [...] (contudo) desde o momento em que nós e as testemunhas fazíamos parte de um mesmo grupo e pensávamos em comum sob algum aspecto, permanecemos em contato com esse grupo, e continuamos capazes de nos identificar com ele e de confundir nosso passado com o seu.” (Halbwachs, 1990. p. 27)

Um desses grupos, pode-se citar, são as escolas marciais. O contato inicial foi a cultura pop que poderia ou não ser aprofundada posteriormente pelo próprio kung-fu. Essa memória, ainda que preservada, não fica intocada. “Tal lugar, tal circunstância tomavam então

a nossos olhos um valor que não podiam ter para aqueles que os acompanhavam.” (Halbwachs, 1990, p. 33-34). Assim, ocorrem transformações do tipo estético em que determinadas formas e cores passam a ser valorizadas; além de eventos, personagens e valores que se tornam importantes, em arte, pelas circunstâncias mais próximas a nós do que ao evento histórico, como veremos a seguir.

## 2.1 A inclusão das Artes Marciais do Leste Asiático nas Mídias de Entretenimento: Uso e Concepções do Passado e das Tradições em Jogos Para Ásia E Para o Mundo

O movimento que a indústria dos jogos eletrônicos produz no que diz respeito à exploração e à representação do passado histórico ocorre em consonância com o movimento já produzido pelo teatro e cinema ao longo do século XX e período anterior. Cabe, no entanto, que o caso dos jogos eletrônicos representaria um aprofundamento mais complexo que o anterior devido à própria estrutura particular dos jogos, especialmente o design (Güntan & Ar, 2024). “The ongoing correlation between cinema and architecture has endured throughout history as both disciplines draw inspiration from the realms of art, science, and technology” (et al., 2024, p. 3).

A produção cinematográfica utiliza componentes tradicionais para compor uma perspectiva bidimensional de convenções sociais ou propagação reforçadora de tais aspectos do referido período histórico. Afinal, é necessário para essa construção o uso do repertório imagético do público, pois, caso contrário, corre-se o risco de não reconhecimento, mesmo que esses elementos estejam o mais pautados possível em um referencial acadêmico-científico. Logo, grande parte da construção imagética tem raízes no imaginário estereótipo previamente estabelecido na sociedade alvo de consumo daquele conteúdo, mas também no próprio imaginário dos seus produtores, que podem ou não ser parte do mesmo grupo de consumidores. Recai-se na discussão da cultura pop em que, por um lado, há a visão artística dos produtores e, por outro, a preocupação da empresa em entregar e agradar a maior parcela possível do público a fim de potencializar os lucros.

O aprofundamento que os videogames produzem está no resultado, pois os materiais produzidos, sejam quais forem, permanecem em um cenário tridimensional e submetido a mecânicas de interação do próprio jogo. Além disso, essa composição está em função da própria narrativa principal, comunicando diferentes informações por meio de um subtexto visual.

Para Teo (2010), o gênero de artes marciais é considerado o mais antigo da China. Observa-se que, independentemente de se ambientar em um período passado, presente ou futuro e/ou fantástico ou realista, é um gênero que evoca a figura dos heróis históricos, dos guerreiros que se sacrificaram em guerras e, principalmente, um nacionalismo orgulhoso do ser chinês. O autor ainda destaca a tradição deste gênero em incluir o fantástico dentro do repertório dos guerreiros espadachim ou marcial. “The characteristic of the fantastic, accentuating supernaturalism and the mythical, which is now accepted as part and parcel of the genre, this being a legacy of the shenguai label” (Teo, 2010, p. 99).

Essa fantasia, no entanto, não “blindou” a produção cinematográfica da preocupação com a representação histórica e o impacto no imaginário popular sobre o Estado. Seria mais preciso notar que, muito mais preocupado com a veracidade histórica, a preocupação do Estado chinês com veracidade — como veremos também de outros estados e setores sociais públicos e privados —, a dita preocupação está mais ligada à reprodução ideológica do imaginário histórico. Dessa forma, o Governo Nacional da República da China (1927 - 1948) banuiu o gênero por volta da década de trinta sob a acusação de que o gênero estaria promovendo misticismo, feudalismo, pornografia e conhecimento não científico sobre o período em que a China estaria passando para o modelo contemporâneo do referido período.

Podemos observar a ocorrência de práticas que não devem ser entendidas de forma anacrônica e desligadas do seu período, mas dentro de processos em que o uso do passado mescla mito e história, produz percepções do passado ainda que se tenha plena noção de que a obra é inteiramente ficcional e percebe-se uma repercussão a nível político. O mesmo aconteceria dentro dos jogos eletrônicos com banimentos em que se utilizou como base uma pseudo moralidade quanto à violência e sexualização quanto à própria representação do passado.

Ao mesmo tempo, os intelectuais chineses que condenaram o gênero da arte marcial viam nos heróis desses filmes uma representação importante para a desconstrução da ideia do chinês como o homem doente da Ásia. Logo, após a promulgação da lei de proibição, o Estado passou a ter controle da produção e ainda vai utilizar a figura do herói como catalisador de um imaginário nacional positivo, mas excluindo os elementos que desagravam e reforçando um discurso ideológico alinhado ao seu próprio. O que não implica que a produção anterior à lei fosse isenta, ao contrário, nenhuma produção artística pode ser vista de tal forma. Contudo, nos mostra o uso deliberado das imagens que passa a ser denominado como a Era de Ouro do cinema chinês (Teo, 2010).

Essa produção passa por uma mudança de discurso. A mudança é perceptível quando ocorre a mudança da sede das grandes produções, em que deixa-se a área de controle do Estado Chinês para a colônia sob o controle do Reino Unido. A produção de “guerreiros das artes marciais” passa a disseminar um discurso democrata-liberal ao deixar de ser produzida em Xangai e passar para Hong Kong, uma colônia britânica naquele período que não estava submetida às leis do continente como o resto do país. Cabe destacar que somente na década de oitenta a lei de banimento seria revogada. A colônia se beneficiou significativamente com a proibição, uma vez que os produtores de Xangai tiveram que migrar para poder dar continuidade a este tipo de produção.

A colônia, por sua vez, devido à sua conexão com o ocidente, foi a porta de entrada das novas tecnologias cinematográficas, como cores e som. Uma das consequências deste período foi a padronização dos filmes para o cantonês, dialeto usado em Hong Kong. Ainda segundo Teo (2010), este período ficou de certa forma intocado pelos historiadores como espécie de período de vergonha da história do cinema chinês, entre outras razões, pela clara influência e até controle estrangeiro sob a indústria. A disputa pelo uso de uma língua única e concepção de um cinema nacional perdurou por todo o período de conflito interno chinês entre o Partido Comunista Chinês e o KMT<sup>25</sup>.

Por razões de foco, iremos resumir este período a fim de apenas elucidar o tom e as circunstâncias principais dos gêneros de artistas marciais asiáticos ao mundo. Segundo Teo (2009), poderíamos considerar três movimentos dentro do gênero de artes marciais: 1. o continental, que foi o primeiro e foi produzido internamente na China; 2. O de Hong Kong, influenciado e até controlado por potências estrangeiras pelo contexto colonial; 3. o internacional, produzido para o público internacional e que, apesar do conteúdo similar, possui particularidades suficientes para distinguirmos dos demais, como veremos a seguir.

Esta última produção é a que mais interessa à presente pesquisa. Importa compreender que, dentro de um pioneirismo possibilitado pelo que podemos chamar de “cinema kung-fu”, favoreceram-se condições históricas neste período que oportunizaram a produção das obras subsequentes por parte das empresas e demanda e aceitação do público de diferentes nacionalidades. Além disso, como veremos a seguir, é possível considerar que dentro deste longo contexto encontramos raízes de práticas e padrões similares que serão reproduzidos em obras futuras.

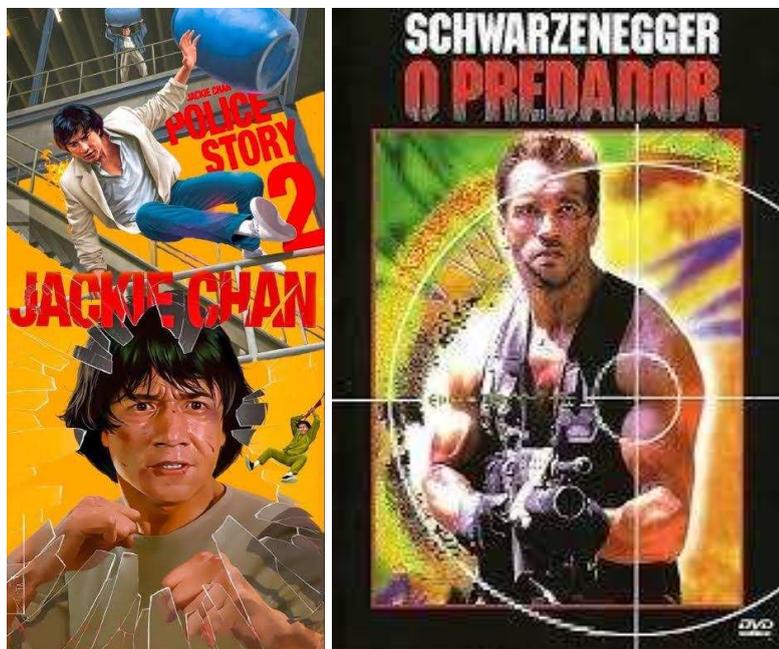
---

<sup>25</sup> Do inglês The Kuomintang (KMT), partido chinês que governou entre as décadas de 20 e 40 na China, sendo isolado para Taiwan após a derrota para o Partido Comunista Chinês.

A primeira grande diferenciação dos filmes de kung-fu populares no mundo todo é o abandono da “fantasia” nos enredos por um suposto conjunto de “lutas reais”. Por “fantasia” nos referimos às armas, itens mágicos ou habilidades obviamente mágicas dos personagens. Coisas como lançar espadas no ar para movimentar-se sozinhas, capacidade de voar ou cordas que prendem os inimigos quase como serpentes. Todas essas “fantasias” foram comuns na primeira onda continental dos filmes de artes marciais, daí a acusação de superstição.

No lugar desses aparatos fantásticos, o foco direcionou-se para o combate corpo a corpo, baseando-se em movimentos reais praticados por escolas de artes marciais chinesas. Cabe neste ponto uma discussão acerca da “luta real”. Para o grande público, este era o caso, pois, além de golpes de artes marciais, estes filmes tendiam a não utilizar efeitos e propagandeavam o não uso de dublês para as cenas. Outro aspecto que “tornava a coisa toda real” estaria na representação de corpos “reais”. Com isso queremos dizer que, ao invés de atores altos e musculosos, como era regra nos filmes de ação americanos, os heróis de ação eram homens asiáticos com corpos que correspondiam ao tipo de praticantes das artes marciais chinesas, ou seja, homens em geral baixos, com musculatura menor e magros.

Figura 20 - (esquerda) Pôster de Police Story 2 (1988) e (direita) O Predador (1987)



Fonte: AdoroCinema<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-43225/>  
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-44910/>

Outra das mudanças está na origem e discursos dos personagens, muitas vezes evidenciando o cenário e os interesses internos e externos da China. Foi o surgimento de um guerreiro humilde, pacífico, de origem comum e altruísta. A nova leva de heróis não lutaria pela glória ou pelo sonho de ser o mais forte de todos, mas principalmente por sua comunidade ou pátria frente ao vilão. O herói deixa de ser necessariamente um representante da região continental ou de Taiwan — referência ao primeiro e ao segundo recorte temporal da história do gênero de artes marciais —, mas uma figura que se coloca acima do conflito dos grupos para uma iluminação e verdadeiro entendimento das coisas. As raízes da filosofia e ideário destes personagens podem ser percebidas a partir do confucionismo. “The Confucian prototype of the ‘superior gentleman’ (junzi) is embodied by Kwan’s personification, and proceeding from his portrayal are qualities of fairness, moderation, social conservatism – all qualities he exuded forever after.” (Teo, 2009, p. 63).

Poderíamos considerar os paralelos em comum na composição destes personagens com o próprio Jin Sakai de *Ghost Of Tsushima*. Dessa forma, evidenciando a constituição imagética do que este tipo de guerreiro asiático deveria ser. Em primeiro lugar, o paralelo da força única do guerreiro protagonista em comparação aos demais, no qual sua força não advém das técnicas ou poderes mágicos, mas sobretudo de um caráter que o distingue dos demais. Para esta comparação, extrai-se uma das análises de Teo (2009): “Wong’s Po Chi Lam is recurrently beset with challenges from rival schools and masters, northern and southern – and this kind of internecine rivalry and conflict was invariably resolved by Wong’s superiority in the martial arts, but more importantly by his integrity of character.” (Teo, 2009, p. 64). Paralelamente, o que define o cerne do personagem de Sakai está em sua disposição de abandonar as tradições em prol da defesa contra os mongóis. Ao longo da narrativa, o personagem tenta unir toda a ilha que se vê marcada por conflitos e desavenças internas. As capacidades que o protagonista possui, que o distinguem dos demais, são as habilidades fruto desse “caminho desonroso”.

Em paralelo a isso, caberia ainda mencionar o uso similar do sobrenatural. Ainda que se assuma que o gênero de kung-fu internacional tenha procurado se desvencilhar da fantasia que os seus antecessores possuíam como um dos grandes focos, cabe destacar que o suposto “realismo” das lutas integra um grande acervo fantasioso de façanhas que flutuam entre o absurdo e o dificilmente possível. Essa postura é assumida no *Ghost Of Tsushima*, especialmente com as técnicas de combate em que Jin, o protagonista, é introduzido a partir de contos de lendas. Este sim, a partir do recurso que o jogo utiliza como a tradição oral de

Tsushima, usa e abusa dos exageros mitológicos. O uso desses heróis “históricos” mostra-se quanto a um acerto de contas com o passado de Ghost Of Tsushima, pois, ainda que o protagonista abandone as tradições com o objetivo de salvar a ilha, essas figuras se fazem presentes no conflito tanto por suas habilidades que exerceram um papel fundamental nessa empreitada quanto pelo fato de que sua “presença histórica” é utilizada como catalisador incentivador para que o discurso nacionalista tenha efeito.

Ao que podemos perceber, a composição dessas obras, independente de serem ambientadas historicamente ou puramente fantasia, demonstra numa primeira análise um autoengrandecimento que atende interesses escondidos a públicos fora do contexto histórico-cultural da obra. Seja um discurso nacionalista ou transacionalista. O que considera Teo (2009), numa análise mais aprofundada, é que se o considerarmos como espelhos da sociedade, estas obras mostram o desejo do que certos grupos profetizam, ou ainda mais, nos mostram a crise pela qual aquele período tem como a ordem do dia. Intencionalmente ou não por parte da produção, a grande problemática e os ideais defendidos pelos heróis não estão desligados da realidade, mas são a expressão dos anseios e interesses.

## 2.2 Os Astros do Cinema Kung-fu: anacronismos do guerreiro asiático e o início da produção nos videogames

O primeiro grande nome a bombar globalmente no gênero de kung-fu foi o do astro Bruce Lee, posteriormente sucedido por Lau Kar-leong, Jackie Chan, Sammo Hung, Jet Li e Donnie Yen. Podemos extrair de comum entre esses sujeitos o processo de mudança da localidade da produção de Hong Kong para os EUA. Cada um, dentro do próprio contexto e suas particularidades, acaba por migrar para OS EUA, onde as artes marciais se popularizam enormemente, inclusive possibilitando o grande boom de escolas marciais no ocidente. Em seu documentário autobiográfico, Chan destaca os problemas da produção estadunidense. Segundo o ator e diretor, os produtores dos EUA, apesar de observar o sucesso do gênero marcial, não possibilitam a liberdade criativa. Dessa forma, colocando diretores próprios que acarretaram fracassos de bilheteria.

Um ponto importante na carreira desses sujeitos que se tornaram ícones dos filmes de artes marciais é a leitura particular que cada um deles produziu do mesmo personagem. Wong Fei-hung (1847-1925) é um tipo de figura das artes marciais asiáticas cuja história, apesar de sabidamente ter existido, mistura-se entre mitos e fatos acerca de suas proezas físicas. De todo

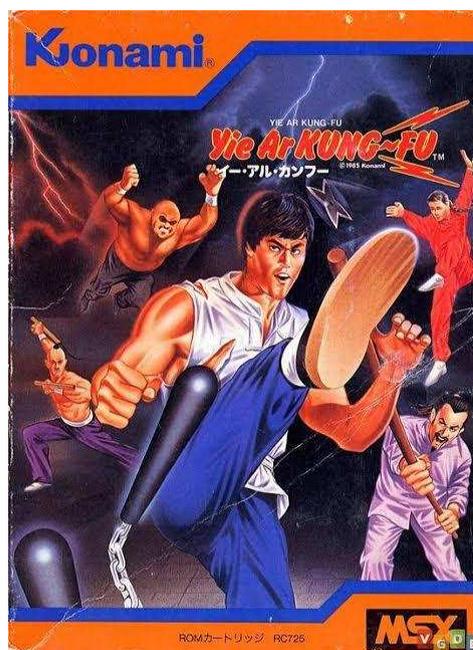
modo, Wong foi responsável por sistematizar um conjunto de técnicas de combate que se tornou uma das principais, senão principal, símbolo do imaginário da cultura pop sobre artes marciais. Trata-se do Hung Ga Kuen (洪家拳), um sistema marcial que baseia-se em estilos simbolizados em animais (tigre, garça, serpente, dragão e leopardo). Mesmo hoje, filmes como Kung-fu Panda (Dreamworks, 2008) ou até músicas mais antigas como Kung-fu Fighter do cantor Karl Douglas (1974) fazem uso dessa simbologia. Wong também é uma figura historicamente relevante para a China, sobretudo pela sua resistência aos estrangeiros. Sua história foi adaptada, para além do teatro, em vários filmes em 1976, 1978, 1991 e 2014, desconsiderando sequências e produções derivadas desses filmes.

Na análise de Teo (2009), a interpretação de Chan sobre o personagem traz um jovem Wong precoce no Kung-fu que contrasta com a visão do disciplinador ferrenho que foi considerado na vida adulta. Já na década de noventa, Wong reaparece encarnado por Jet Li na obra *Once Upon a Time In China*. Nessa interpretação, bem longe do guerreiro do punho bêbado de Chan, Li evoca um cavaleiro chinês aberto às ideias ocidentais, mesmo mantendo o aspecto do sujeito histórico de patriotismo e nacionalismo convicto.

O personagem Wong e suas interpretações, especialmente do filme de Chan, se popularizaram pela cultura pop e outras mídias. Em *The King Of Fighters* (Capcom, 1994), temos o personagem Chin Gentsai, *The Drunken Fist Master*. O personagem encarna a imagem do mestre sábio e conhecedor profundo das artes, mas também um bêbado cômico. Seu apelido é uma alusão e sua aparência se mostra uma alusão ao personagem do filme interpretado por Jackie Chan. Além dos jogos japoneses, o personagem também é referenciado em animes do Japão; dentre eles, os traços de personalidade do Mestre Kame de *Dragon Ball* (Shounen Jump, 1986) e Rock Lee de *Naruto* (Shueisha, 2002), cuja aparência e nome se assemelham ao ator Bruce Lee, e em um arco o personagem executa o estilo do “punho bêbado”.

O Japão passou a fazer uso da imagem dos guerreiros chineses significativamente cedo. Praticamente conseguindo aproveitar a primeira grande onda dos filmes de artes marciais no mundo. Um dos primeiros grandes jogos foi *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1985). Tanto na aparência do protagonista mostrada na capa do jogo a seguir quanto no nome do próprio, Lee, é óbvio a construção sob a imagem do astro dos filmes de Kung-fu Bruce Lee. Cabe destacar que o primeiro grande jogo de sucesso global com um guerreiro tipicamente japonês, um ninja, só seria lançado em 1988 com o nome *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988).

Figura 21 - Yie Ar Kung-Fu



Fonte: Internet Archive, 2024<sup>27</sup>

Cabe destacar a sinopse da história do jogo em que já formou um certo imaginário desse tipo de guerreiro e até mesmo sobre a China.

O lugar é a China antiga. A hora é o fim da Dinastia Ching! O reino inteiro está em crise por causa dos atos covardes do vilão Chop Suey Triad Gang. Em uma tentativa desesperada de eliminar a Gangue da Triade Chop Suey, o herói da nossa história, Lee, o Mestre do Kung Fu, entrou secretamente na sede do castelo da Gangue - o temido Pagode BambooShoot!! Mas... uma vez no castelo, LEE tem que enfrentar os mais mortíferos especialistas em artes marciais da Gangue Chop Suey e derrotá-los um após o outro: Wicked Wang, o lutador de bordão (bojutsu); Terrível Tao, o portador da chama; Chen, o Chainfighter; Lady Lan, especialista em facas de arremesso afiadas (shuriken); e finalmente Wily Wu, o homem misterioso!! Será que Lee será capaz de usar suas técnicas de Kung Fu para derrotar esses inimigos malignos e restaurar a paz na China Imperial? (Konomi, 1985)

Trata-se de uma evocação de uma China exótica e de uma antiguidade milenar. Os cenários ao longo do jogo compõem majoritariamente as imagens das grandes montanhas retocadas por uma névoa quase sobrenatural de onde erguem-se os templos dos monges guerreiros. Os personagens e tramas, em uma época em que as narrativas não eram o grande foco dos jogos, reúnem aspectos mais clichês e comuns que se popularizaram pelo mundo: os golpes com chutes, o ritmo de música que lembra instrumentos chineses, gangues violentas

<sup>27</sup>Disponível em: <https://archive.org/details/YieArKungFu/mode/1up>

que agem com brutalidade frente a um Estado dinástico incompetente, mulheres que se revelam “assassinas fatais”, brutamontes, etc. Todas as imagens estereotipadas são reaproveitadas incansavelmente em vários filmes. Agora vistas como indispensáveis para o gênero.

Apesar disso, outro gênero seria responsável por aprofundar mais ainda as artes marciais e guerreiros asiáticos dentro do imaginário popular da cultura pop, trata-se do gênero de luta versus. Um dos primeiros jogos nesse estilo foi Heavyweight Champ (Sega, 1976). Esses jogos iniciaram com pequenos jogos de boxe, populares na época, principalmente com o lançamento de filmes como Rocky (John G. Avildsen, 1976). Posteriormente, o gênero iria evoluir, excluindo suas particularidades, para um gênero que consiste basicamente em um torneio com lutadores do mundo inteiro. Dessa forma, colocando personagens que encarnam gêneros de lutas diversas e culturas diversas. Consequentemente, produz visões estereotipadas dessas culturas, principalmente no que diz respeito a personagens femininas que sofrem com a hipersexualização.

Karate Champ (1984) foi o primeiro jogo com foco em lutas asiáticas. Como o próprio nome indica: um campeonato de karatê. A estrutura do jogo foi reutilizada em diversos jogos posteriores, tornando-se um dos mais influentes da história. Dentre as características, uma das fundamentais está na prática do uso de “golpes reais”. Quase que uma herança dos filmes de Kung-fu utilizados até a atualidade. No final da década de oitenta e começo da década de noventa, surgem os grandes nomes do gênero de artes marciais nos jogos de luta. Dentre eles: Street Fighters (Capcom, 1987), Mortal Kombat (Netherrealm Studios, 1992), Virtual Fighter (Sega, 1993), The King Of Fighters (Capcom, 1994) e Tekken (Bandai Namco, 1994).

O aprimoramento da tecnologia possibilitou que os produtores passassem a introduzir narrativas mais complexas nesses jogos. Além disso, tornou-se comum a propaganda ostensiva da participação de lutadores reais na produção de mocap (captura de movimento) para os jogos<sup>28</sup>. Propagando dessa forma essa dita realidade. Isso não quer dizer que estes jogos abriram mão da fantasia como os filmes chineses. Ao contrário, é uma parte muito comum aos jogos o uso de “poderzinhos” que se integram no jogo quase sempre como parte da jogabilidade e não da narrativa. Esses poderes, porém, buscam se alinhar com a cultura envolvida no personagem, como o caso de Ryu, que utiliza a ideia de energia positiva e negativa e a necessidade de equilíbrio, preceitos originários do conceito de Yin Yang, do budismo e xintoísmo.

---

<sup>28</sup> ver mais em: [https://youtube.com/@bandainamcoamerica?si=HQ\\_KFSQvINN9uA\\_4](https://youtube.com/@bandainamcoamerica?si=HQ_KFSQvINN9uA_4)

Retornando à perspectiva de Guntan & Ar (2024), as particularidades apresentadas na nova mídia de jogos que o diferencia dos filmes estão principalmente no gameplay de combate. Nos filmes, possuímos uma coreografia elaborada e dirigida segundo os desígnios do diretor e o interesse da narrativa, ou seja, se em tal ponto da história procura-se mostrar a força de um personagem ou uma derrota para o prosseguimento da trama. No jogo, a coisa segue um movimento diferente, pois nem toda jogatina se envolve diretamente a uma narrativa. Temos como exemplo disso os modos de luta entre dois jogadores. Além disso, por se tratar de um jogo, a estrutura busca produzir um desafio ao jogador. Ou seja, mesmo que na narrativa o personagem seja uma coisa, independentemente do que se estabeleça sobre ele na narrativa, a tendência do jogo é tentar ganhar do jogador em um nível que este não abandone o jogo. Além disso, alguns jogos estabelecem múltiplos caminhos para a trama, logo, estabelecem margem para diferentes ações.

Dito isso, um paralelo comum em todos esses jogos que difere dos filmes é a necessidade de estabelecer um segmento completo de movimentos marciais que será utilizado à livre escolha pelo jogador e da forma que este convir utilizar. Logo, o poder de controle da produção é limitado pela ação do jogador. Ao invés de apenas escolher movimentos que parecem interessantes cinematograficamente, é necessário incluir uma série de movimentos médios, altos e baixos; movimentos de reação e contra-ataque; levantamento, bloqueio, recuo e avanço que correspondam ao estilo de arte marcial pretendido.

O resultado final fica localizado entre os interesses da obra de arte, a estética visual e o grau de liberdade que o artista marcial que participa da produção possui para projetar a sua escola de combate no jogo pelo mocap. A luta em si na gameplay perde uma direção visual, mas, ao invés de um realismo produzido pelo mocap, é preciso salientar o controle de jogadores quase que totalmente desligados das artes marciais. O campo profissional dos jogos de luta tem como foco de conhecimento os parâmetros técnicos da movimentação no software. Aspectos como contagem de frames, as próprias mecânicas do jogo, tempo de resposta do clique do botão para a máquina e mudanças em parâmetros pelas atualizações do jogo. Quase nenhum aspecto do estilo marcial tem um real peso frente a esses quesitos, o que não significa que os movimentos de cada luta não gerem impacto na competição.

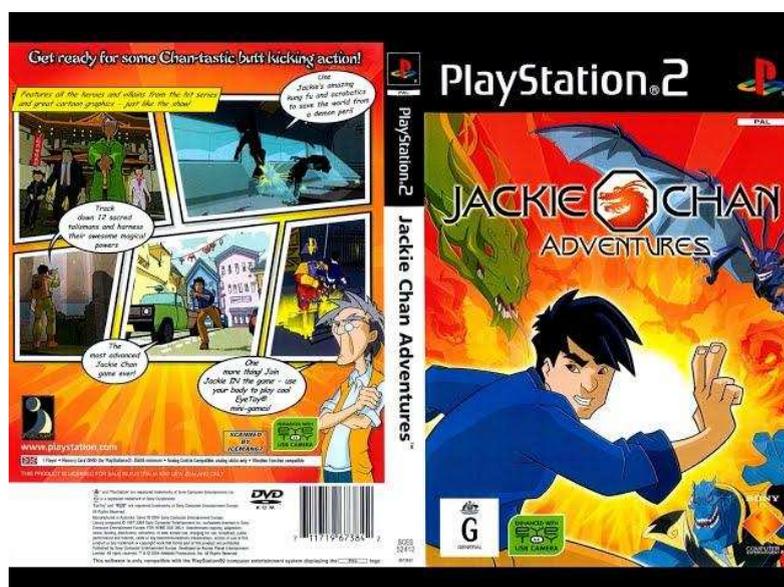
Chapman (2017), pesquisador do Instituto de Pesquisa Histórica da Universidade de Londres, traz algumas considerações do que poderíamos julgar e extrair desse realismo dos guerreiros asiáticos. Para o autor, quando nos referimos ao realismo nos jogos, não estamos nos referindo a uma reprodução necessariamente fidedigna do jogo ao material original ou

período histórico, pois tal reprodução da realidade em todas as suas especificidades é impossível em qualquer tipo de tentativa. A observância dessa realidade está na abordagem estilística de reprodução histórica, não na autenticidade dos fatos ocorridos. Ou seja, os símbolos e dinâmicas em um sentido de conjuntura social dentro da narrativa e a representação visual possuem um embasamento histórico mesmo passando-se em uma narrativa fantasiosa. Uso de exemplo alegórico um jogo que menciona que um Japão Feudal conseguiu atingir a colonização espacial. A inclusão de “Japão Feudal” implica a seleção de símbolos e práticas que representam este período num cenário hipotético, ou seja, como esses sujeitos históricos agiriam.

Este é um dos principais casos dos jogos dos anos dois mil. Utilizemos de exemplo uma das produções do próprio Jackie Chan. As Aventuras de Jackie Chan foram desenvolvidas pela Atomic Planet e lançadas pela Sony Playstation no ano de 2004. Trata-se da adaptação da animação homônima. Na história, Chan precisa enfrentar uma organização criminosa, inspirada em organizações criminosas como a Tríade, chamada A Mão Negra, em uma busca por talismãs mágicos que simbolizam o zodíaco chinês. Além de concederem poderes sobrenaturais baseados no respectivo animal, os talismãs são a chave para libertar um dragão maligno.

Neste jogo temos uma significativa mescla de diferentes contextos. Superficialmente, uma mistura entre o folclore japonês e chinês. Figuras de heróis marciais, demônios, magias e guerreiros diferentes.

**Figura 22 - Capa do jogo As Aventuras de Jackie Chan**



Fonte: Playstation, 2004

Em um nível mais profundo, percebemos um aglomerado de toda a carreira do ator Jackie Chan e das práticas do cinema Kung-fu. Chan mantém as principais características de suas produções: combates “pé no chão” baseados em estilos reais de artes marciais e o uso da comédia.

Outro jogo interessante para esse propósito de diferentes guerreiros é a franquia Soulcalibur (Bandai Namco, 1995-2018). A premissa do jogo é bem simples: colocar diferentes tipos de guerreiros usuários de armas em lutas versus. Nesse sentido, temos cavaleiros, samurais, ninjas, monges, “bárbaros” e outros. Com o passar dos anos, a franquia passou a incluir personagens de franquias famosas da cultura pop, mas sua essência permanece. Soulcalibur é uma tentativa bastante singular em utilizar tipos de guerreiros históricos até então não tão explorados nas mídias.

Na primeira década dos anos dois mil, junto a outro boom na década seguinte, vivenciou-se na indústria dos jogos eletrônicos uma ampliação massiva do gênero narrativo nos jogos. O impacto para o gênero de luta nos jogos foi a inserção de narrativas ambientadas nos folclores locais. Nesse ponto, temos de exemplo a franquia Onimusha (Capcom, 2001). O jogo histórico de fantasia se passa no período Edo em um enredo onde a figura de Oda Nobunaga encarna um vilão. O jogo ainda conta com uma série de criaturas fantásticas que mescla o sobrenatural, a religião e figuras históricas no Japão.

Outras obras buscam adaptar um contexto mais contemporâneo, mas ainda utilizando uma estética produzida ao longo do desenvolvimento dos filmes de kung-fu. Um bom exemplo desse filme está primeiramente nas adaptações dos filmes de Kung-fu, como obras de Jet Li (Jet Li: Rise to Honor, Foster City Studio, 2004). No entanto, uma produção mais autoral para o mundo dos jogos seria SIFU (Sloclap, 2022). Os paralelos com a prática e estética cinematográficas são quase óbvios aos conhecedores desses filmes. Na história do jogo, um filho (ou filha, segundo a escolha de gênero do jogador) de um mestre de um dojo tem o seu pai assassinado por um dos alunos de seu pai. O protagonista sobrevive misteriosamente e cresce treinando e buscando uma forma de se vingar do assassino do seu pai, que agora comanda toda uma organização criminosa.

A ligação da ética e força é reforçada no jogo. O jogador, ao enfrentar os chefes (os alvos da vingança na narrativa), tem a opção de matá-los ou, em um caminho bem mais desafiador ao jogador, derrotá-los duas vezes seguidas sem ceifar as suas vidas. Na primeira

escolha, o jogador se afunda em um caminho de violência e vingança desenfreada. No final, o protagonista encara o túmulo dos seus pais, percebendo que desviou-se completamente de seus ensinamentos, tornando-se igual ao vilão da história. O personagem deveria buscar vingar o ocorrido, mas não da forma que perpetua-se o ciclo de violência.

No final, ocorre uma simbolização do que o jogador precisa fazer no jogo e na narrativa. O jogador precisa obter um domínio mais elevado das mecânicas de combate, ou seja, para o final em que o personagem encarna os princípios da arte marcial, o jogador precisa ter pleno conhecimento do sistema de combate. Como dissemos, o jogador precisa poupar os chefes dos quais acaba se aprofundando ainda mais em suas histórias e traumas de vida. Para cada chefe derrotado, o personagem adquire o entendimento de um dos princípios básicos da escola marcial da sua família. Ao derrotar o último chefe, o aluno que assinou o pai do protagonista e que utiliza o mesmo estilo de combate do personagem do jogador, o personagem principal é transportado para uma área montanhosa. Área essa inspirada nas mesmas imagens de montanhas místicas chinesas. Ao chegar ao topo, o personagem se vê banhado pela luz do nascer do sol e sorri enquanto fecha os olhos em estado de paz de espírito. O jogo corta para um dojo, o que dá a entender que o personagem reabriu a escola marcial de sua família e já possui novos alunos.

O jogo dá a entender que todo o trecho das montanhas é puramente alegórico. Representa unicamente que, ao dominar não apenas o sistema de combate, mas os princípios éticos e espirituais da arte marcial, o personagem atingiu um estado de iluminação. Um pensamento enraizado nos princípios budistas presente nas artes marciais. O protagonista do jogo não possui nome mencionado e a história jamais estabelece se o sexo canônico é masculino ou feminino. O que dá a entender uma simbolização de que o caminho de iluminação independe de tais fatores.

Cada chefe representa um princípio em que eles próprios falharam em viver na prática. Dessa forma, alinhando-se ao que já falamos no texto de que se torna um discurso comum ao gênero de que a força desses guerreiros asiáticos depende também de um código ético estrito, não apenas na pura força bruta e domínio das técnicas mais letais. O próprio jogo simboliza isso ao implementar um sistema de controle complexo, ao invés dos padrões simplificados na indústria. No sistema de Sifu, tanto a defesa quanto o ataque exigem que o jogador preste atenção no posicionamento e no que o inimigo está fazendo. Da mesma forma, os comandos de execução de ação são feitos de forma que o jogador precise planejar as ações ao mesclar comandos de múltiplas execuções de botões.

### 2.3 Demônios, Sexo e Armas: reações do Ocidente às imagens e símbolos asiáticos nos jogos eletrônicos

As mídias, de forma geral, seja qual for, foram objetos de ataques por diversos grupos ao longo da história. Frases como aquilo “que está corrompendo a juventude”. Nenhum exemplo é mais preciso do que a queima de livros na Alemanha Nazista. Algo que essas perseguições a determinadas produções têm em comum é a seleção ideológica que dita o que é bom e mau. No caso da música brasileira, os gêneros perseguidos foram o samba e o funk, ambas produções afro-brasileiras. Os mesmos grupos que atacaram esses gêneros defendiam uma pretensa superioridade da música clássica europeia, logo, a produção eurocêntrica. No cinema, se os filmes são ruins, também há os filmes cultos da academia. O mesmo pode ser dito em outras mídias. Essas perseguições são relativamente comuns e serviram a todo tipo de interesse. Os videogames fogem a essa regra. Mais especificamente, não existe o jogo culto, o jogo bom, o enriquecedor ou de alta cultura. Quando os videogames sofrem a alcunha de “corromper as mentes dos jovens”, não são alguns jogos eletrônicos, mas toda a mídia foi posta como nociva.

Os jogos eletrônicos adentraram diversas polêmicas, algumas de repercussão internacional envolvendo casos de mortes. Grupos, sobretudo de caráter extremista reacionário ligados a comunidades religiosas cristãs, atribuíram equivocadamente a jogos eletrônicos simbologias demoníacas, similar à associação feita contra grupos religiosos de matriz africana ou asiática ou gêneros musicais pelo mundo. Além disso, se tornou comum acusações de “doutrinação” ou influência a nível de controle mental mesmo na época em que os jogos eram apenas alguns poucos pixels na tela. Grande parte dos bens importados do Japão nos anos finais do século XX e começo dos anos 2000 sofreu em certa medida os mesmos ataques. Ainda que a associação com o país de origem não fosse sempre explicitamente falada nos noticiários sensacionalistas, púlpitos de igrejas, programas de fofoca ou associações de pais, a frequência com a qual essas obras estrangeiras eram atacadas deixa claro o teor xenofóbico dessas histórias conspiracionistas.<sup>29</sup>

Os jogos eletrônicos, principalmente pelo contexto da produção majoritariamente japonesa, parecem ter sido levados em meio a tantas outras produções culturais asiáticas que

---

<sup>29</sup>Anjos e demônios da animação "Yu-Gi-Oh!" duelam com a opinião pública. Folha de São Paulo; São Paulo, domingo, 15 de junho de 2003. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1506200328.htm>

foram vítimas de ataques na grande mídia ocidental. Esses ataques que utilizam todo tipo de preconceito como combustível podem ter sido patrocinados e veiculados justamente pelo fato de esses bens culturais terem ganhado relevância significativa para fazerem concorrência ou apenas ameaçarem uma concorrência com as empresas ocidentais, especialmente americanas. Introduzindo posteriormente na mentalidade ocidental vários preconceitos contra a estética desses bens.

Um caso brasileiro significativo se deu com o card game Yu-Gi-Oh! (1996) de Kazuki Takahashi. No ano de 2003, o apresentador do programa Boa Noite Brasil da emissora de TV aberta Bandeirantes — denominado como “programa de variedades”, mas que na prática exercia função jornalística na perspectiva dos telespectadores — Gilberto Barros investiu em uma campanha contra o card game. Nessa época, a franquia havia se tornado sucesso mundial. Criado como um título de mangá<sup>30</sup> Yu-Gi-Oh! logo se tornou anime, jogos eletrônicos e baralho de cartas. A pirataria facilitou em grande parte a popularização da franquia, especialmente a produção paralela das cartas.

Com a fala “isso é coisa do demônio!” Gilberto Barros inflamou os ânimos dos lares brasileiros ao ponto de o apresentador colocar um pastor religioso, Alexandre Farias, para atacar a franquia com misticismos e histórias infundadas, como a “carta que matava o pai”. Com falas do pastor como “não entreguem seus filhos na mão do demônio”, era evidente o apelo para um “satanic panic”.<sup>31</sup> para o público. O programa ainda chegou a abrir espaço para que produtores de campeonato de Yu-Gi-Oh! defendessem o jogo, após pedido dos próprios à emissora. O programa já havia produzido várias matérias contra o jogo, misturando animações diferentes que não possuíam nada relacionado com a franquia, além de ser japonês, e informações equivocadas. Por fim, o programa montou uma espécie de debate mal travestido de imparcialidade entre acusação com um pastor e os referidos produtores de campeonato na defesa. O programa ainda contou com a presença de um juiz da infância e de um psicólogo. Segundo um depoimento de Luciano Santos<sup>32</sup>, um dos produtores de campeonatos de Yu-Gi-Oh, o próprio Gilberto teria lhe perguntado sobre o jogo e admitido

---

<sup>30</sup> história em quadrinhos japoneses com estilos estéticos e técnicos próprios.

<sup>31</sup>O termo em português “Pânico Satânico” é utilizado para explicar o fenômeno das décadas de 80 e 90 dos Estados Unidos onde diversas acusações de satanismo, rituais, abusos sexuais e pedófila eclodiram e foram replicados em outros lugares pelo mundo. Daí se originaram teorias conspiratórias que influenciam na política até hoje. O fenômeno gerou grande repercussão pelo mundo, influenciando positiva ou negativamente vendas, mudança de leis e banimentos de produtos pelo mundo.

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tMe-ICZAVbI>

não ter ideia sobre o conteúdo, mas que o caso havia gerado boa audiência e era isso que a emissora queria manter.

A repercussão foi devastadora para a franquia, tanto anime, videogame e card game. Como a associação era feita com o Japão, algumas outras produções também foram afetadas negativamente. Pais pelo Brasil todo destruíram e proibiram os filhos de jogarem o jogo, escolas passaram a proibir o uso das cartas nas escolas e a Rede Globo parou de transmitir o anime devido à reclassificação da animação como inapropriada para menores de doze anos no ano seguinte.<sup>33</sup> Em 2017, o apresentador do programa reconheceu a culpa em uma entrevista para a Rádio Leão<sup>34</sup>, mas afirmou que teria sido mal interpretado. Segundo Gilberto Barros, apesar de toda desinformação que havia produzido, tudo teria sido “um movimento para melhorar a juventude e crianças no Brasil [...] que o pequenininho (crianças mais jovens) não conseguiria entender o jogo”.

Importa destacar que, além do interesse das emissoras com audiência sensacionalista e o interesse de lideranças cristãs com uma retórica de “guerra santa moderna”, empresas ocidentais de animações e brinquedos se beneficiaram largamente, principalmente americanas, com o banimento ou censuras das franquias japonesas e a posterior substituição por produtos e produções ocidentais. Foi justamente nas décadas de 80, 90 e 2000 que marcaram a popularização do japop no ocidente. A crescente nipônica representou uma ameaça aos produtores ocidentais e expandia-se cada vez mais para mais áreas. Como podemos observar pelo próprio quadro atual de doramas, bandas de K-Pop, etc.; essa “guerra” contra o estrangeiro fracassou no sentido de evitar a propagação das produções asiáticas, porém produziu um considerável atraso com os banimentos e censuras que obrigavam os produtores a modificar os produtos, consequentemente produzindo novos gastos.

Mesmo atualmente, muitos produtos, inclusive o próprio Yu Gi Oh, precisam ser alterados para se “adequar” ao ocidente. Durante muito tempo, com mudança paulatina nos últimos dez ou quinze anos, a América Latina recebia apenas versões americanas ou, raras vezes por meio do mercado cinza<sup>35</sup>, versões europeias. Como exemplificado nas imagens abaixo:

---

<sup>33</sup> <https://www.jbox.com.br/materias/yu-gi-oh/>

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-pdlqYPPri0>

<sup>35</sup> Um mercado cinza, ou mercado paralelo, é o comércio de uma mercadoria por meio de canais de distribuição que, embora legais, são não oficiais, não autorizados, ou não intencionais pelo fabricante original. Muitos produtos japoneses, principalmente os jogos eletrônicos, chegam ou chegam pelo Brasil dessa forma.

Figura 23: Darksea Float (Bóia do Mar Negro) versão original japonesa e americana censurada



Fonte: Lua (2018)

Figura 24: Ultimate Offering (“Oferenda Derradeira” na versão oficial brasileira) versão original japonesa e americana censurada



Fonte: Lua (2018)

No caso de Yu-Gi-Oh!, muitas cartas foram censuradas e alteradas por questões de sexualização, ainda que quadrinhos americanos desde muitas décadas antes tenham produzido milhares de imagens de suas personagens femininas hipersexualizadas e não tenham sofrido os banimentos da mesma forma que as produções asiáticas. Outra causa de censura se deu por serem ou lembrarem símbolos religiosos que poderiam ser interpretados como demoníacos no ocidente, mesmo quando se tratava de referência religiosa e folclórica de outras culturas.

No caso dos games também houve essas alterações. Em Megaman (1987), o miniboss<sup>36</sup> Yellow Devil (diabo amarelo) teve o nome alterado para Rock Monster. Em The Legend Of Zelda (1986), o item “bíblia” foi renomeado para Livro de Magia. Em Castlevania 3: Dracula’s Curse, a mudança foi ainda mais drástica (ainda que não rara), onde partes e modelos inteiros do jogo foram retirados. Por último, o jogo Contra não manteve sequer o nome. A versão PAL<sup>37</sup> do jogo alterou o nome para Probotector e alterou os personagens humanos para robôs, a ideia seria uma forma de deixar o jogo menos violento. Em um caso raro, um jogo americano chegou a ser censurado no Japão. Se grupos americanos acusavam massivamente os jogos de violência, não geraram grande polêmica com o jogo 1943: The Battle of Midway (1987), onde você joga como um piloto americano encarregado de abater aeronaves japonesas em seu caminho para afundar o navio de guerra Yamato. No Japão, o título foi alterado para disfarçar a referência histórica.

O ponto principal nesse cenário é que a ausência de referencial cultural e histórico ou justamente a presença de determinados referenciais, como o caso do jogo americano citado anteriormente, levaram a incompreensões e conflitos jurídicos nesses jogos e outras produções. A incompreensão mais preponderante aos jogos japoneses, no entanto, é ao público final dos videogames. Mesmo que atualmente os jogadores em sua maioria sejam jovens adultos, os jogos são vistos como produtos infantis e os jogadores adultos são tidos como imaturos. E cabe destacar, de onde veio a ideia de que videogame é coisa de criança? É possível que esta resposta seja cultura.

Como dissemos anteriormente, o surgimento do jogo não teve o surgimento do pensamento lógico e científico. Sua apreciação surge em todas as sociedades e em todos os momentos históricos como uma ocupação voluntária sob determinados desígnios espaciais e temporais (regras, horário, local de jogo, início e fim de partida). Os jogos, independentemente de qual estejamos falando e de qual lugar, são promotores dos mais exacerbados sentimentos de tensão, alegria e competitividade (Huizinga, 1993). Dito isso, apesar de todas as sociedades jogarem, a concepção sobre os jogos é distinta umas das outras, mesmo quando os jogos são similares. Isso é perceptível quando se faz uma análise da linguagem, ou seja, “línguas extremamente desenvolvidas que conservaram o uso de palavras

---

<sup>36</sup> chamado mini-chefe no Brasil, trata-se de um personagem antagonista de menor importância no enredo. Geralmente um capanga do vilão principal.

<sup>37</sup> Trata-se da versão produzida para uma região específica. A região PAL é um território de publicação de jogos eletrônicos que abrange os países Austrália, Nova Zelândia e Reino Unido, às vezes variando entre países europeus.

inteiramente diferentes para as diferentes formas de jogo, tendo esta multiplicidade de termos entravado a agregação de todas as formas em um termo único” (Huizinga, 1993, p. 34).

O autor analisa como as palavras classificaram de formas distintas os jogos, quem jogava e como se jogava. Um caso interessante é o dos gregos que já possuíam a distinção de jogos infantis, jogos adultos e jogos olímpicos. Os principais críticos, como Bolkestein (1937), consideram que a visão de Huizinga sobre os jogos seria excessivamente ousada por considerar grande parte da civilização grega aos jogos. Em resposta, Huizinga defende que “é totalmente impossível separar a competição, como função cultural, do complexo ‘jogo-festa-ritual’” (Huizinga, 1993, p. 36). Para o autor, o lúdico compõe grande parte da vida social, mesmo que essa esfera seja negada.

Huizinga (1993) ainda analisa como as noções de jogos das civilizações orientais são distintas do Ocidente. Para o autor, a ideia da universalização do conceito do jogo é uma inversão tardia que, em certa medida, foi possibilitada pela facilitação da exportação internacional, pela criação das associações internacionais de esportes e pelas competições internacionais. Mas isso não apaga a herança cultural que a linguagem imprimiu sobre o jogo. No chinês, a palavra mais usada para se referir à ideia do jogo infantil seria “*wan*”, no entanto, o âmbito semântico da palavra também lhe confere a ideia de “estar ocupado”, “ter prazer em alguma coisa”, “dizer piada”, “manejar” e “apreciar o luar”. Enquanto isso, o desígnio grego de jogo infantil está próximo da ideia de “jogar algo”. Para Huizinga (1993), a ideia do campo semântico do jogo na linguagem chinesa leva à ideia de “lidar com alguma coisa com uma atenção divertida ou de se entregar a uma atividade de forma despreocupada”. Essa designação não inclui os jogos de azar ou destreza, para esses existe uma categoria de “jogo dramático”. Essa última categoria aglutina as significações semânticas mais próximas do jogo competitivo grego, mesmo que os tipos de jogos no final e as suas valorizações sociais sejam diferentes.

O jogo no japonês, por sua vez, tem uma significação própria. Uma palavra para o jogo lúdico e outra para o jogo com seriedade. São os substantivos *asobi* e *asobu*. OS significados dessas palavras estão próximos à ideia do jogo como desligamento ou afastamento do cotidiano, logo: relaxamento, recreação, divertimento, passatempo, execução, distração e outros. O que implica na compatibilidade de vários tipos de jogos sem separar necessariamente entre os infantis e adultos, como nos casos dos gregos e chineses. Huizinga (1993) ainda lembra que a palavra *asobu* possui um paralelo com a palavra latina *ludus* na significação do sentido escolar de aprendizado e simulação/interpretação de algo.

O autor ainda faz uma interessante associação do jogo com os amurais. O *bushido*, em toda a sua seriedade, rituais, simbologias e demandas de práticas constantes de elegância e cortesia, reside completamente na esfera do lúdico e do jogo. A ideia de que a atuação das formalidades pelas castas mais altas de uma sociedade não passa de um jogo. O autor ainda lembra o conceito de *asobase-kotoba*. O termo remete à forma mais formal de conversação utilizada pela alta aristocracia japonesa. É justamente esse conceito que deixa claro que, para os próprios japoneses, a vida aristocrática era algo de um jogo, por exemplo: “chegar a Tóquio” vira “brincar de chegar a Tóquio” e “soube que seu pai morreu” torna-se “soube que seu pai brincou de morrer”.

O significado do termo mais usual “videogame” remete ao uso de periféricos. Essa significação pode estar associada a definições mais antigas do jogo, como no árabe, em que a manipulação de instrumentos musicais era definida com uma palavra que também significa jogo. A sociedade contemporânea é caracterizada pela negação do lúdico e do jogo. Para esses dois campos entrelaçados, se limitaram ao infantil, enquanto a civilização é o universo da seriedade. Seriedade aqui posta como a antítese do jogo. Para Huizinga (1993), as raízes desse pensamento estariam ligadas ao humanismo. O desprezo pelo corpo, do zelo moralista e do intelectualismo na tradição judaico-cristã da reforma e contra-reforma, somado à valorização do saber e erudição humanistas, contribuiu para a desvalorização do ócio, da “bagunça” e do divertimento do jogo. O jogo só retornaria quando o lúdico fosse abandonado e tivesse sido tomado pela seriedade. Esse fenômeno é mais perceptível nas competições profissionais, mesmo sendo exercidas por crianças. Nesse espaço, o jogo é uma atividade profissional que exige até mesmo dos telespectadores um controle dos corpos, civilidade. Por exemplo, em uma partida de xadrez realizada pelas maiores associações do mundo, a torcida não torce pelos seus competidores favoritos e nem reage às jogadas mais surpreendentes como no grande estádio de futebol.

Huizinga (1993) possui uma perspectiva bastante pessimista da contemporaneidade em relação a esse cenário. Para o autor, as sociedades, nas palavras dele, “primitivas”, atribuem grande importância aos jogos, inclusive relacionando-os com rituais e presságios divinos. Os jogos atuais, apesar da grande popularidade, passam a ser vistos por meio de cálculos como o xadrez e as cartas. Essa visão fatalista do autor provavelmente está associada em parte à percepção de fim da história do século e em parte pela própria crise da teoria que seguiu ao longo de todo esse período. Na nossa perspectiva, a negação exacerbada da ludicidade está vinculada a um receio de autodepreciação que os próprios contemporâneos

colocam sobre o lúdico. Talvez não seja exagerado dizer que vivemos numa época em que as simbologias e o resgate de cerimônias nunca estiveram tão em alta como atualmente. Pensemos, por exemplo, quando houve a derrubada de estátuas e símbolos que heroicizam figuras escravagistas do passado. A disputa pelos símbolos e os sentidos que eles dão ao passado e o culto ritualístico produzidos em torno deles ou até mesmo a evocação dessas figuras para o ensino de história nas escolas centram boa parte das discussões sobre o ensino.

O cinema sempre foi um grande campo de disputa identitária, redefinido e influenciando concepções históricas ou de beleza. Quando foi lançado o filme *Pantera Negra* em 2018, época em que os filmes de super-herói inundavam o calendário anual de lançamentos de filmes, foi realizada toda uma mobilização pela exibição do primeiro filme grande de herói com um super-herói negro. O fato foi massivamente noticiado enquanto o público produzia grandes manifestações em comemoração ao dia da estreia. Demonstrando como as representações, o ritual e a celebração — todas características inerentes do lúdico — têm grande importância na atualidade.

Considerar que os videogames, principalmente os antigos, são brinquedos infantis por serem desafios cognitivos básicos ou simples experiências lúdicas, se mostra um argumento frágil ao lembrarmos, como bem observou Huizinga (1993), que todos jogamos, mesmo adultos, velhos e independentemente do gênero. O futebol não deixa de ser uma brincadeira jogada por crianças, ainda assim, possui vários campeonatos de nível nacional e internacional jogados e acompanhados por adultos e carreiras milionárias. Todo o aparato de vestir uma camisa e até as inimizades e ofensas entre times não deixam de ser por si só uma experiência lúdica. Da mesma forma, existem filmes e animações feitas tanto para crianças quanto para adultos. Com isso, podemos considerar que não se trata do meio (videogame, filme, etc.), mas do conteúdo em si que define a obra como infantil ou adulta. O que não significa que uma obra infantil possuiria menos valor cultural.

No entanto, o fenômeno de considerar os videogames dessa forma está ligado à indústria das animações americanas, mesmo os jogos sendo poneses. A formação da indústria de animações nos EUA exerceu grande influência como propaganda de guerra e doutrinação para o American Way para os mais jovens americanos e em outros países. A adaptação de contos infantis, como as feitas pelo Walt Disney, reforçou ainda mais a percepção de infantilidade. No entanto, o processo pelo qual outras nações passaram é muito diferente. Principalmente o desenvolvimento no Japão do pós-guerra, tentando se reerguer. Logo, esse elemento pedagógico não se manifestou no caso japonês com a mesma intensidade que nos

EUA. Dessa forma, as animações, tal qual os jogos eletrônicos, foram desenvolvidas nesse contexto asiático mais como uma forma de produção de histórias. O uso de cores chamativas e a adaptação de filmes animados pode ter ainda reforçado a percepção de infantil nos jogos, mas não significou a mesma impressão em outras culturas nas quais, desde cedo, se desenvolveram histórias para adultos.

Essa percepção ainda levou a outra problemática com os games, uma vez que se pensava que os jogos eram brinquedos infantis, não se imaginou a necessidade da criação da classificação indicativa que separasse jogos de teor adulto para os infantis. Não era incomum que as crianças ou mesmo os pais comprassem jogos sobre crime organizado, como a franquia *Grand Theft Auto*, ou terrores *gore*, como meros presentes de Natal.

Dentro do campo científico, pedagogia, psicologia ou psicanálise, não é identificada a correlação enormemente veiculada de que os jogos eletrônicos poderiam transformar ou influenciar significativamente o comportamento das pessoas em tendências violentas e até homicidas (Kuntner & Olson, 2008). O consenso mais geral identifica que pessoas com tendências violentas tendem a buscar jogos com visuais violentos, da mesma forma que procuravam o mesmo estímulo em filmes ou esportes que lhes parecem violentos (esportes de luta, filmes de terror ou ação, etc.). Mesmo assim, inúmeras matérias ou associações e políticos espalharam afirmativamente a causa e efeito, apesar das evidências.

Em 1991, a emissora de rádio e televisão Rede Globo produziu uma reportagem transmitida no programa Globo Repórter com a chamada.

A ampla febre do videogame, o setor que mais cresce na venda de brinquedos. As novidades criadas no Japão para milhares de crianças e adolescentes no mundo inteiro. Os adultos que jogam no computador. Os jogos que simulam a realidade. O simulador de voo que ensinam os pilotos a voar. (A Febre do Videogame, Globo Repórter, 1991)<sup>38</sup>

A reportagem foi dividida em três partes com apresentadores e focos diferentes. A primeira diz respeito ao foco em crianças interagindo com a mídia, a segunda sobre a dominância japonesa da indústria e a última sobre um simulador de avião adotado no curso de formação de pilotos no Brasil. Nos interessa destacar nessa reportagem o uso de certas terminologias e repartições discursivas ou nas práticas dessas reportagens. A matéria inicia relacionando o conteúdo do jogo com a guerra do Golfo, mesmo sem apresentar qualquer jogo com esse conteúdo, associando com uma suposta dificuldade em separar os jogos da

---

<sup>38</sup> Disponível em: <https://youtu.be/57Qj0Yf7tLQ?si=Y-BKAMpHqw4FaMP->

época (jogos de 16-bits) com o mundo real. A reportagem ainda apresenta vários erros quanto à explicação dos jogos, nomes, práticas, associando tudo com matar e morrer, e levando a concluir que os jogos levam inevitavelmente ao isolamento, mesmo com a matéria apresentando apenas pessoas que estavam jogando em eventos, grupos de amigos ou em família. As explicações sobre o funcionamento dos jogos são lúdicas, irreais em relação ao que de fato funciona em um hardware.

A segunda parte da reportagem, nas palavras do jornalista, trata da “invasão japonesa em larga escala”. No período da reportagem, o mundo dos games havia passado pela sua maior crise econômica e se encontrava em ascensão. Nesse ponto, a reportagem abandona um pouco o alarmismo para com as crianças, dando lugar aos faturamentos bilionários da indústria na época e no realismo que jogos da década de oitenta e noventa possuíam. Sobretudo, o trecho da reportagem tenta passar como o Japão é completamente dominado pelos videogames, com as filas em lojas ou o uso de videogame em escola e curso de formação de programadores, e que o mercado americano é incapaz de fazer frente.

A última parte da reportagem traz imagens da guerra, comparando-as com imagens de um jogo 2D de nave espacial. Segundo a reportagem, comparando as imagens, “entende-se por que chamaram a Guerra do Iraque de Guerra VideoGame”. A reportagem se encerra com a demonstração do simulador da aeronáutica, enfatizando-se sempre como os jogos haviam posto um patamar de realismo sem igual.

Figura 25 - Trecho da Reportagem “A Febre dos Video Game” do Globo Repórter, 1991



Fonte: Globo Repórter (1991)

Só em 1994, com o polêmico lançamento de jogos que representaram a gota d’água da questão, como Mortal Kombat, foi criado o Entertainment Software Rating Board (ESRB), um órgão não governamental de auto-regulação de classificação etária de jogos eletrônicos. O

órgão pertence à ESA (Entertainment Software Association), uma associação comercial da indústria de videogames nos Estados Unidos, que chamava-se Interactive Digital Software, mas foi renomeada em 21 de julho de 2003. Todavia, mesmo o grande logo nas capas recomendando as idades não impossibilitou pais ou matérias jornalísticas a tratarem jogos não recomendados para menores de 18 anos como brinquedos para crianças.

O caso dos games explodiu na grande mídia global quando os jovens Eric Harris e Dylan Klebold promoveram um massacre na Columbine High School no estado do Colorado, nos Estados Unidos, em 1999. O episódio resultou em 12 vítimas fatais e 21 feridos que tomaram conta de todos os noticiários pelos dias seguintes. A repercussão do caso em solo estadunidense levou à discussão acalorada sobre o acesso às armas e à cultura armamentista nos Estados Unidos.

Nesse cenário, todo tipo de figura pública surgia em vários veículos de informação afirmando a sua mais absoluta certeza na raiz do problema, que muitas vezes desviava totalmente da questão das armas de fogo. Nesse sentido, grupos, entidades ou políticos afirmaram discursos de pânico moral, alguns associando a ocorrência do massacre com uma suposta perda de valores religiosos, normalmente referindo-se a denominações cristãs, ou até mesmo valores associados com corporações militares, patriotismo. Alguns outros discursos associavam o ocorrido a teses claramente de cunho racista ou xenofóbico ao ligar a causa a grupos minorizados.

Independente de quais fossem os vilões atribuídos ou as soluções fáceis apresentadas por esses grupos, o senso comum entre esses grupos, que foi bem veiculado, era a tese de que os videogames tinham um papel de “corromper a juventude” para tais atos de violência. As matérias que noticiaram o caso enfatizavam o fato de que os culpados jogavam, centrando sobretudo que, fora esse aspecto, toda a convivência e comunidade em torno dos jovens seria “normal”. A culpa aos jogos foi atribuída reiteradas vezes, principalmente aos jogos Doom (1993) e Duke Nukem (1991), pelos quais as famílias das vítimas buscaram responsabilizar judicialmente as desenvolvedoras dos jogos por meio de processos.

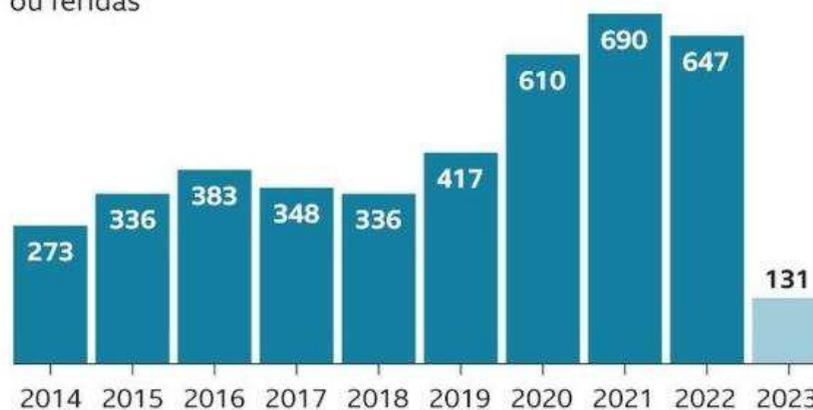
O massacre acarretou o estopim para o uso dos videogames como bode expiatório para casos de violência de toda ordem, mas principalmente ligados a escolas. As acusações nos Estados Unidos ocorreram principalmente por parlamentares do partido republicano. As acusações aumentaram ainda mais após o aumento expressivo de massacres com armas de fogo em escolas e outros atentados, semelhantes ao caso de 1999. Kevin McCarthy (líder do Partido Republicano na Casa dos Representantes) e o governador do Texas, Dan Patrick,

afirmaram que os culpados pelos atos de violência foram os videogames. Patrick apontou que o manifesto escrito por um dos atiradores citava nominalmente o jogo Call of Duty, enquanto McCarthy implorou para que o governo tomasse alguma atitude sobre o poder de influência da indústria dos videogames em uma entrevista para a Fox News<sup>39</sup>.

### Gráfico 3 - Tiroteio nos Estados Unidos

#### Tiroteios em massa nos EUA estão em alta

Incidentes em que quatro ou mais pessoas foram mortas ou feridas



Fonte: Gun Violence Archive, 2023.

Em 2019, após a ocorrência de dois atentados que ganharam grande repercussão, o presidente da época, Donald Trump, também do partido republicano, afirmou: “Temos que parar a glorificação da violência em nossa sociedade.” Isso inclui os jogos eletrônicos macabros e horripilantes que agora são comuns. É muito fácil hoje jovens problemáticos imergirem em uma cultura que celebra a violência. Temos que parar de reduzir substancialmente” (SporTV.com, 2019)<sup>40</sup>.

Em 2019, após a ocorrência de dois atentados que ganharam grande repercussão, o presidente da época, Donald Trump, também do partido republicano, afirmou: “Temos que parar a glorificação da violência em nossa sociedade.” Isso inclui os jogos eletrônicos macabros e horripilantes que agora são comuns. É muito fácil hoje jovens problemáticos imergirem em uma cultura que celebra a violência. Temos que parar de reduzir substancialmente” (SporTV.com, 2019). No Brasil, casos semelhantes ocorreram no ano de

<sup>39</sup> <https://www.thedailybeast.com/dan-patrick-and-kevin-mccarthy-go-on-fox-news-to-blame-video-games-for-la-test-mass-shootings>

<sup>40</sup> SporTV.com, Washington, EUA, 05/08/2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/trump-abre-guerra-contra-games-violentos-e-culpa-parcialmente-por-aco-es-de-atiradores.ghtml>

2023, quando um massacre foi realizado em uma creche na cidade de Blumenau-SC. O deputado federal Zé Trovão (PL/SC), em um discurso na tribuna da câmara dos deputados, chegou a pedir que o poder executivo suspendesse jogos violentos no Brasil temporariamente. O deputado de extrema direita e defensor do porte de armas utilizou como base uma informação sem fonte e não confirmada pelos investigadores de que “o agressor teria utilizado um chat de jogos violentos para se comunicar com outras pessoas antes de cometer o ataque” (TecMundo, 2023)<sup>41</sup>. Uma acusação similar foi feita pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva (PT) no mês seguinte em relação ao mesmo caso de violência. Em declaração, Lula afirmou: “Não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação. É game ensinando a molecada a matar...” (Santana, 2023).<sup>42</sup>

Já em 2024, 33 anos após a matéria produzida pela Rede Globo que tratamos anteriormente, a Rede Record de televisão transmitiu pelo programa Jornal da Record uma matéria com a chamada: “Uma comunidade dominada por organizações criminosas, esse é o tema de um jogo muito acessado por crianças...” (Jornal da Record, 2024).<sup>43</sup> Identicamente à reportagem de 1991, a matéria do Jornal da Record apresenta informações incorretas que induzem ao erro o conteúdo do jogo em si, propiciando a conclusão de que jogos tornam crianças em pessoas violentas.

#### 2.4 A historicidade das inspirações, Referências e Influências para Composição de "Ghost of Tsushima"

As inspirações de um jogo, mesmo as históricas, são sobretudo estéticas. Ainda que se admita, o que não é o caso de "Ghost of Tsushima", que as escolhas se limitaram ao referido período histórico, o que se busca na prática é convencer o outro de que aquilo seria mais ou menos assim ou daquele jeito. Mesmo um maravilhamento estético admitido é justificado como uma estética tipicamente japonesa no caso de Ghost of Tsushima, como veremos na inspiração do Cinema Samurai. Obviamente que o jogo não é obrigado a nenhum compromisso fidedigno e é necessário compreender a liberdade artística de seus compositores. Contudo, além do já mencionado uso dos profissionais da história e propaganda

<sup>41</sup> TEcMundo, Deputado Zé Trovão pede a suspensão de jogos violentos no Brasil, 11/04/2023 Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/262772-deputado-ze-trovaopede-suspensao-jogos-violentos-bra-sil.htm>

<sup>42</sup> Santana, André. 24/04/2023. Lula culpa os games por violência nas escolas e é criticado por especialistas. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/columnas/andre-santana/2023/04/22/lula-ulp-a-games-por-violencia-nas-escolas-e-e-criticado-por-especialistas.htm?cmpid=copiaecola>

<sup>43</sup> Jornal da Record, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sUfo7GXujQY&t=1769s>

da reconstrução de videogame no espaço lúdico do mapa, é notável que o processo de escolha e inspirações se dá dentro de um processo histórico específico. Mais precisamente, a inspiração do patrimônio histórico se deu na disputa de forças que compõem a seleção e produção de patrimônio histórico japonês. Os castelos preservados, os descendentes de clãs de famílias altamente prestigiadas, a construção de museus públicos ou privados e os “tesouros” nacionais que são preservados.

Todos esses elementos serviram, principalmente, para modelos visuais. Há, no entanto, um elemento fundamental que irá reger o uso de todos os elementos escolhidos: a inspiração estética cinematográfica. Como bem dito na entrevista com o diretor, Fox coloca-se como um paralelo do Far Oeste Espaguete (a produção de filmes de temática cowboy velho-oeste produzida por italianos no século XX). As inspirações do "Ghost of Tsushima" se deram pelas obras de Akira Kurosawa.

Quando falamos em samurais, evocamos quase automaticamente imagens em nossas cabeças de todo o arquétipo do guerreiro. É muito fácil achar nas plataformas digitais vídeos imaginando um combate entre samurais contra cavaleiros ou vikings, gladiadores e outros estereótipos de guerreiros de outras épocas. Esses guerreiros são vistos pelo público geral como representações de certas culturas e, muitas vezes, do ideário masculino. O samurai é, sem sombras de dúvidas, a representação do Japão pelo mundo, apesar de existirem outros “guerreiros” como os ninjas. Esse quadro se precipitou por meio da exportação da cultura pop japonesa. No Japão, os filmes de samurais foram tão populares que acabaram se tornando um gênero cinematográfico.

O *Jidaigeki* significa algo como drama de época ou épico. Em oposição a essa terminologia, temos o *Gendaigeki*, que seria o drama na época atual. O teatro exerceu uma importante influência para a popularidade desse tipo de história no Japão. Principalmente, como os samurais vieram a se tornar as castas das grandes famílias nobres do país, essas peças acabavam sendo celebrações e enaltecimento dos próprios nobres. Por essa razão, as cortes promoveram várias peças pelo país.

Apesar de os samurais serem uma figura quase obrigatória do gênero de época, ainda existe um subgênero para quando esse guerreiro é colocado como foco principal ou algum guerreiro que, de forma ou outra, usa espadas. O gênero se chama *Chanbara* (se pronuncia *Tchambará*), que não significa nada. Alguns teorizam que o som da palavra é uma onomatopeia do som de duas espadas colidindo. Outros acreditam que seja algo a ver com a

trilha musical que era normalmente usada para as cenas de confronto, um som alto em contraste com a musicalidade mais suave no restante das cenas e obras.

Além da função de glorificação de figuras históricas e suas famílias, o Cinema *Chanbara* teve um grande uso para a política do século XX. As histórias de samurais foram utilizadas pelo governo japonês para criar um modelo de concepção de cidadão e soldado ideal. Todos seriam samurais que deveriam defender o seu senhor, o imperador, era a principal mensagem que os governos militaristas tentaram implementar no imaginário popular desse período. Obtiveram grande sucesso nisso se considerarmos todos os suicídios que foram praticados após a derrota japonesa nas guerras. O *Seppuku* era um ritual de suicídio difundido como uma prática honrosa pelos guerreiros samurais. No contexto da guerra, o suicídio foi visto como o símbolo máximo de patriotismo, que podia ser realizado por qualquer cidadão. Foi necessário que o próprio imperador viesse a público pedir para as pessoas “suportarem o insuportável” (Sato, 2007, p. 170).

Esses filmes que inspiraram o "Ghost of Tsushima" tiveram intervenção direta de governos, não apenas dos governos militaristas japoneses. Sato (2007) observa que, ao longo de todo o período militar, o governo japonês investiu pesadamente nesses filmes e, por meio dos órgãos de controle, garantiu que esses filmes repercutissem o discurso militarista. Já no período pós-guerra, os EUA passaram a ocupar o território japonês. Os estadunidenses impuseram que um órgão gerido por eles deveria aprovar os filmes japoneses. A aprovação precisava ser obtida na fase inicial de roteiro e o filme ainda poderia ser proibido depois de finalizado. “Produtores, roteiristas e diretores precisavam ser bastante criativos, para convencer os americanos de que suas produções estavam em sintonia com a nova mentalidade preconizada pelo SCAP” (Sato, 2007, p. 172).

Filmes de samurais ainda existiam no período de ocupação americana, mas era cada vez mais difícil se produzir um. O diretor Kenji Mizoguchi, para aprovar a produção do filme *Utamaro o Meguru Gonin no Onna* (1945), uma adaptação da biografia romantizada do artista do século XIX Ukiyo-e, argumentou que o protagonista era um herói nacional do Japão e um protótipo de democrata moderno. Apenas em 1954, dois anos após a desocupação oficial dos americanos, o gênero pôde se reerguer. Importa enfatizar a desocupação oficial, pois na prática não é como se tudo evaporasse no ar. Como dissemos anteriormente, os EUA mantiveram uma forte presença no Japão nas guerras que ainda ocorreriam por todo o restante do século XX.

Em 2022, o primeiro-ministro japonês Kishida Fumio, em um discurso na comemoração aos 50 anos da devolução de Okinawa ao Japão, fato que só ocorreu em 1972, reforçou como o território e seus habitantes ainda pagam o preço pela permanência de bases militares americanas no território. O território que representa 0,6% do território japonês comporta mais de 70% das bases. Os moradores ainda hoje denunciam crimes, acidentes e a destruição ambiental relacionada a essas bases. Mesmo que os americanos não estivessem oficialmente no território japonês, ainda exerceram forte imperialismo com a presença militar e influência econômica.

O filme que trouxe de volta o gênero de samurais aos cinemas foi *Shichi Nin no Samurai, Os Sete Samurais* para o restante do mundo. O filme foi dirigido por Akira Kurosawa, que se tornou um ícone da cinematografia japonesa até os dias de hoje. O filme foi gravado por dois anos, quase falindo a produtora Toho. O filme foi um sucesso internacional que levou à regravação por americanos que chamaram o “novo” filme de *Sete Homens e Um Destino*, em 1960. A obra de Kurosawa teve uma certa influência dos filmes de faroeste de John Ford, o que os diferenciava um pouco dos filmes de samurais produzidos até então. *Sete Homens e Um Destino* (1960) era de fato um filme de velho oeste que ganhou um remake em 2016. Kurosawa ganhou prestígio e prêmios internacionais no Ocidente pelos seus filmes.

Outro diretor que virou referência nessa nova onda de Samurais foi Hiroshi Inagaki, que dirigiu uma série inspirada na história de Miyamoto Musashi entre os anos 1954-1956. A explosão de filmes foi gigantesca. Estúdios, como a Toei, fundada em 1949, passaram a se especializar em filmes de samurais. Filmes como *Nemuri Kyoshiro* (Kyoshiro, O Ronin Sonolento) (1963) e *Sanbiki No Samurai* (Os Três Samurais Fora-da-Lei) (1964) são algumas das dezenas de produções que eram lançadas anualmente no Japão.

Mas nenhum dos outros diretores teve uma trajetória como a de Kurosawa. O diretor passou a adaptar contos da literatura ocidental para o contexto japonês, como *Kumonosu-Jō* (Trono de Sangue) (1957), que se inspirou em *Macbeth* de Shakespeare, e *Donzoko* (As Profundezas) (1957), inspirado nas obras de Máximo Gorky. Aqui constatamos um aspecto interessante. O samurai em que se baseia o samurai de "Ghost of Tsushima" veio de filmes baseados em histórias ocidentais e inspirações de filmes americanos. Além disso, *Per Un Pugno di Dollari* (Por um Punhado de Dólares) (1964), um dos grandes clássicos do Faroeste Espaguete — mencionado por Nate Fox — é uma refilmagem da história de *Yojimbo* (1964) de Kurosawa.

Kurosawa, que havia tido grande sucesso internacional mesmo com uma certa decadência nas bilheteiras japonesas, passou a ter problemas com produtores americanos ao tentar produzir um filme sobre o ataque japonês a Pearl Harbor. O que levou o diretor a tentar suicídio aos 60 anos de idade. Kurosawa ainda receberia uma proposta de financiamento de um filme pela União Soviética. *Dersu Uzala* (1975) conta a história de um russo que passa por uma jornada na Sibéria ao lado de um guia nativo. No final da década de 70, os diretores de *The Godfather* (O Poderoso Chefão), Francis Ford Coppola, e de *Star Wars* (Guerra nas Estrelas), George Lucas — que se autodeclarou como aprendiz de Kurosawa — convenceram a 20th Century Fox a investir em mais uma obra de Kurosawa. *Kagemusha* (*Kagemusha: A Sombra do Samurai*) foi o filme mais caro da história do Japão na sua época. George Lucas ainda demonstraria claras influências de Kurosawa na mundialmente famosa e premiada franquia de *Guerras nas Estrelas*. Kurosawa ainda exerceu forte inspiração em Quentin Tarantino no filme *Kill Bill* (2004).

Percebemos uma contradição na tentativa de Nate Fox de justificar o Samurai de "Ghost of Tsushima" como um autêntico Samurai japonês ao atribuir a sua inspiração a Kurosawa. Não negamos a produção artística do diretor, mas é irrefutável a deformação imposta por americanos nas obras japonesas. Deformação pela força bruta das armas contra o Japão e, após, pelo poder do Capital. Foi necessário para Kurosawa, e tantos outros diretores japoneses, compor seus grandes samurais para os padrões que atendessem os interesses americanos. O que nos leva novamente para aquele quadro de tensões da Cultura Pop como campo de disputas.

A filmografia do gênero Samurai, que popularizou a representação histórica do Samurai Japonês, foi uma, se não a figura mais apropriada por terceiros para interesses geopolíticos do Século XX. Primeiro, pelos próprios militaristas japoneses para propaganda pró-guerra; segundo, pelo governo estadunidense para implementação do American Way por meio da censura e do incentivo fiscal estrangeiro; e terceiro, pelos grandes conglomerados, sobretudo americanos, do cinema ocidental. Para os artistas japoneses, restou a necessidade de jogo de cintura para conseguir possibilitar as suas obras sem perder a essência artística que buscavam produzir em suas obras.

As referências de Kurosawa no "Ghost of Tsushima" não ficaram apenas nas palavras do diretor. Algumas das referências mais sutis nas personalidades dos personagens ou movimentação da câmera e outras claras reproduções de cenas inteiras dos filmes de Kurosawa. Podemos ver algumas dessas reproduções nas imagens abaixo:

Figura 26 - Sanjuro (O Último Samurai) (1962)



Fonte: Kurosawa (1962)

Figura 27- e "Ghost of Tsushima" (2020) Duelo Sob a Queda D'água



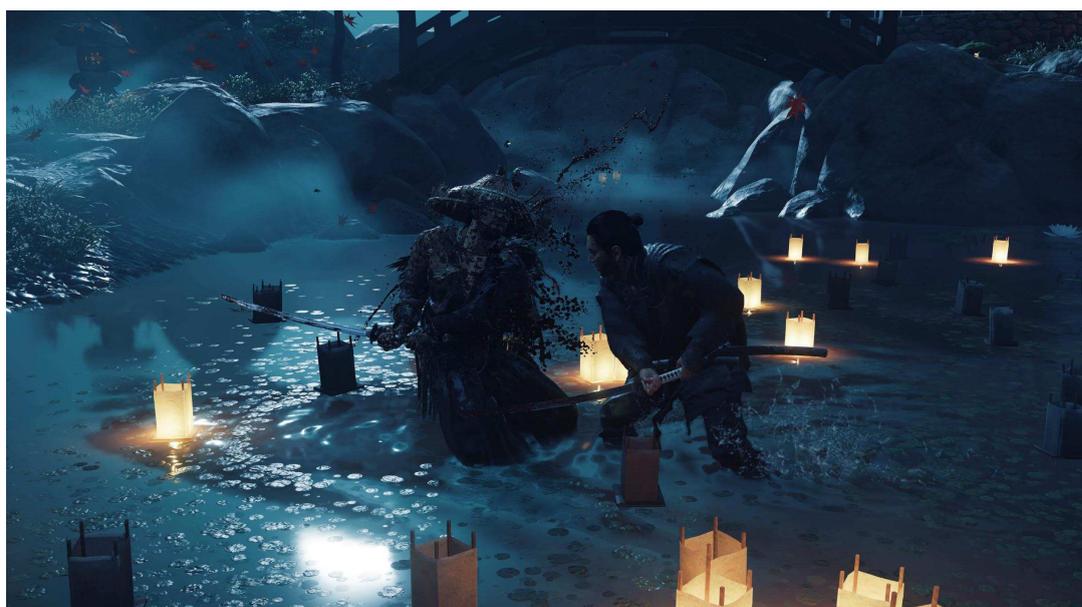
Fonte:Autor (2024)

Figura 28 - Shichi Nin no Samurai (Os Sete Samurais) (1954)



Fonte: Kurosawa (1962)

Figura 29 - "Ghost of Tsushima" (2020) A Traição de Ryuzo

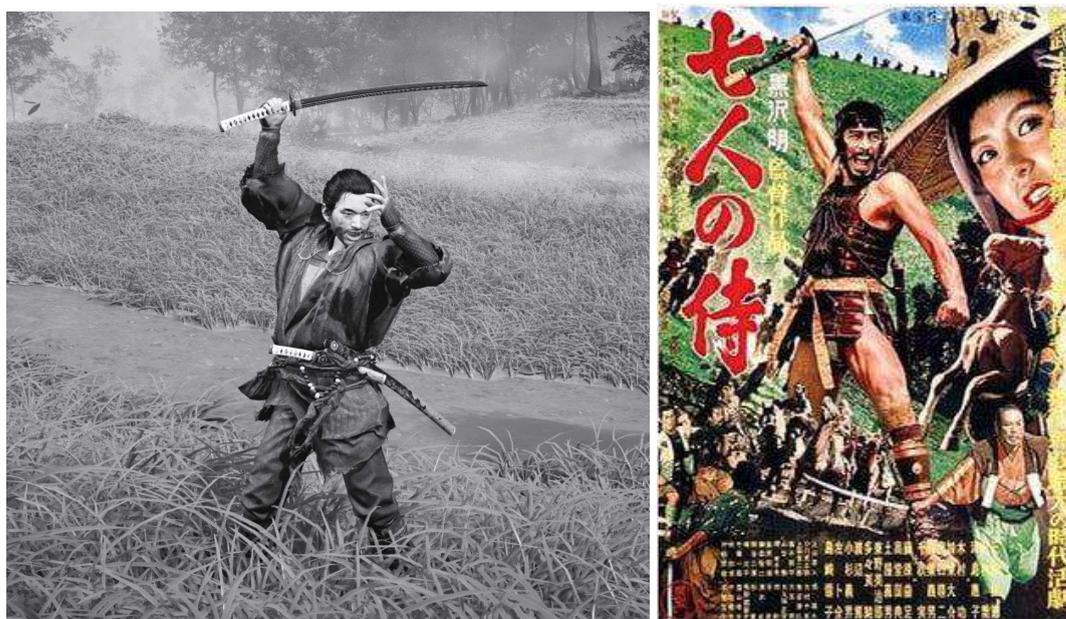


Fonte: Autor (2024)

Outras cenas também reproduzem cenas de Kurosawa ao longo do jogo. Algumas mais específicas são reproduções de pequenos arcos dos filmes, principalmente duelos ao longo do jogo. Ghost of Tsushima também inclui um modo de jogo chamado “Modo Kurosawa”. Esse modo que leva o sobrenome do diretor cria um filtro no jogo que simula o visual dos filmes preto-e-branco de samurais japoneses.

É interessante notar que a principal mecânica que se relaciona com a história do jogo trata-se da reprodução do pôster de lançamento de Os Sete Samurais e faz um paralelo quase idêntico ao filme.

Figura 30 - Jin Sakai Postura Fantasma [esquerda] e Pôster de Os Sete Samurais (1954) [direita]



Fonte: Toho Studios (1954) Autor (2024)

A “Postura Fantasma” é uma mecânica no jogo em que os adversários passam a tremer e fugir de medo do protagonista. No uso da habilidade, além da postura, o jogo ganha momentaneamente um filtro para se parecer com os filmes de Kurosawa. Os ataques do personagem passam a decepar e provocar sangramento similar ao que ocorre nos filmes Chanbara. Essa habilidade é desbloqueada no Ato 2 do jogo na missão “O Fantasma de Yarikawa”. Nessa missão, o protagonista precisa salvar uma vila que está sitiada pelos mongóis. Eis o paralelo com o filme de Kurosawa, cuja história trata-se de um samurai que é contratado para proteger uma vila contra bandidos que ameaçam as vidas dos moradores. Uma situação análoga à história do filme de Kurosawa d'Os Sete Samurais, em que os personagens precisam salvar uma vila isolada de bandidos.

Outra inspiração da estética do jogo está ligada à arte utilizada para o visual do jogo. Arte essa que é associada ao ser Samurai e buscou-se introduzi-la para “deixar um visual mais japonês”. A arte em questão é o Sumi-e (墨絵), que significa “Pintura com Tinta”. A arte surgiu na China durante a dinastia Sung (960 - 1274) em templos budistas com temática

ligada à religiosidade (Ferrari, 2009). O estilo de arte está presente no jogo através da inclusão de títulos colocados no início e final de cada missão no jogo, na estética da interface do menu de seleção e como recurso narrativo para os contos. Contos é uma classe de missões secundárias de "Ghost of Tsushima" que tratam de histórias de grandes samurais com habilidades quase sobrenaturais. Esses contos se inspiram nas próprias histórias que permeavam o imaginário popular graças à própria oralidade e ao teatro japonês.

O Sumi-e foi facilmente aceito dentro do Japão em parte pela sua semelhança com outro estilo artístico japonês empregado até hoje: *shodō* (書道), que significa “Caminho da Escrita”. Ambas as artes de raízes chinesas e com materiais de produção similares também se fazem presentes na filmografia tradicional de samurais, além de outros segmentos da cultura pop japonesa. Podemos perceber o uso na caligrafia utilizada nos pôsteres de filmes. Isso porque o domínio da escrita era parte indispensável do caminho do guerreiro. Miyamoto Musashi, em sua obra *Gorin No Sho* (O Livro dos Cinco Anéis)<sup>44</sup>, destaca a importância do aprendizado e domínio da caligrafia tanto quanto da espada. Para o guerreiro, a escrita no papel com a tinta era como o próprio domínio da espada, um golpe seguro que não tinha mais volta uma vez iniciado. O ideal do *Bunbu Ryōdō* (文武兩道), o caminho duplo da espada e do pincel, seria o padrão mais elevado que um samurai, enquanto homem de elite, deveria buscar. Para Yamahiro (2015), esse ideário teria mais força no Japão atual mais do que nunca, pois busca-se um sentido, um significado para todo o esforço do japonês e seu lugar na história.

Ao observarmos as referências para a obra, percebe-se uma alteração do estilo da arte. O sumi-e caracteriza-se por pinceladas suaves e curvas; enquanto a técnica empregada em "Ghost of Tsushima" é significativamente mais rígida e detalhada nas extremidades.

---

<sup>44</sup> Tradução da obra para o português. Miyamoto Musashi, Os Cinco Anéis. (Tradução: José Yamashiro) Barueri, SP: Novo Século Editora, 2015.

Figura 31 - O Celestial Bêbado



Fonte: Liang Kai (1140–1210), O Celestial Bêbado (潑墨仙人), tinta sobre papel xuan

Figura 32 - Captura de Imagem de "Ghost of Tsushima" O Conto de Tadayori



Fonte: Autor (2024)

Em "Ghost of Tsushima", essa tradição é retratada com outro recurso: o Haiku. Para o poeta Hidezaku Matsuda Goga, um dos grandes responsáveis por popularizar o estilo no Brasil, os haikus “são tercetos breves, versos de cinco, sete e cinco pés, ao todo dezessete sílabas.” Nesses moldes vazam, entretanto, emoções, imagens, comparações, sugestões, suspiros, desejos, sonhos... de encanto intraduzível” (Goga, 1988, p. 22). Os Haikus, ou como

são conhecidos no Brasil, Haikais, são um recurso que não influencia o combate do jogo. Caracterizam-se por uma quebra do ritmo frenético do combate para um momento de contemplação do jogador. Nele, o jogador vislumbra a natureza representada à sua frente para compor o poema. A cada verso feito, a câmera fecha-se em um plano detalhe cada vez maior. Como se, para compor o haikai, fosse necessário aprofundar-se cada vez mais naquilo à sua frente, de forma que não é possível fazê-lo em movimento. Tudo isso acompanhado por trilha musical igualmente lenta e contemplativa. O haikai representa o treinamento e disciplina da mente e do espírito do guerreiro. Sua inserção é contraditória a toda ação e violência da narrativa e gameplay, tanto quanto a imagem do Samurai poeta para o guerreiro no campo de batalha.

### CAPÍTULO 3 - O Jogo "Ghost of Tsushima" e a História

A coerência manifesta-se nos recursos plásticos empregados para destacar conteúdos da semiótica verbal, ou vice-versa, segundo os critérios evocados pelas isotopias. Surge então uma área de interseção, na qual tais manifestações são sobrepostas. Portanto, ao investigarmos, nos videogames, o emprego de elementos verbais, plásticos ou sonoros, devemos evidenciar os diferentes graus de dependência estabelecidos. Quando, por exemplo, a fonte arial é utilizada para grafar o nome na introdução de uma cidade a ser explorada pelo player character (sujeito da narrativa figurativizado no nível discursivo), temos uma geração de sentido. Se utilizarmos letras em forma de sangue, teremos uma sobreposição dos efeitos gerados pelas categorias verbal e plástica e, portanto, uma ressemantização do verbal pela atribuição de uma isotopia plástica da violência (Angelo, 2015:, p.56)

No capítulo que se segue, analisaremos as escolhas feitas em "Ghost of Tsushima". Contudo, seguindo as orientações de Dubois (1993), iremos para além da imagem final produzida, logo,

[...] fora do jogo que a anima sem comprová-la literalmente: algo que e, portanto, ao mesmo tempo e consubstancialmente, uma imagem-ato, estando compreendido que esse "ato" não se limita trivialmente apenas ao gesto de produção propriamente dita da imagem (o gesto da "tornado"), mas inclui também o ato de sua recepção e de sua contemplação. (Dubois, 2001, p.15)

No capítulo que se segue, isso implica analisarmos as decisões produzidas até mesmo antes da produção: a escolha dos estúdios que produziram o jogo, o marketing produzido sobre o jogo antes e depois do lançamento, pronunciamento dos membros da produção e CEO das empresas envolvidas, repercussão midiática anterior e posterior ao lançamento e, finalmente, o resultado final da obra. As fontes investigadas não se limitam a um único tipo,

mas consideramos, a partir da proposta de Chang, que analisaremos as escolhas feitas em "Ghost of Tsushima". Contudo, seguindo as orientações de Dubois (1993), iremos para além da imagem final produzida, logo,:

The techniques of data collection include, but are not limited to, (1) using visual tools such as free drawings of significant places, “kinsgrams,”<sup>1</sup> and “culturegrams”<sup>2</sup>; (2) inventorying people, artifacts, familial and societal values and proverbs, mentors, cross-cultural experiences, and favorite/disliked activities; (3) chronicling the autoethnographer’s educational history, typical day and week, and annual life cycle; (4) reading and responding to other autoethnographies and self-narratives; and (5) collecting other field texts such as stories of others, “storied poems,” personal journals, field notes, letters, conversation, interviews with significant others, family stories, documents, photographs, memory boxes, personal-family-social artifacts, and life experiences (Chang, 2007, p. 6-7)

Por essa razão, será considerada na análise do jogo nesse capítulo a exploração de casos paralelos que visem esclarecer determinados fenômenos produzidos nas representações históricas de "Ghost of Tsushima" como prática recorrente, crítica, autocrítica, novas práticas da indústria, inspirações ou fenômeno cultural particular de determinado grupo que se deparou com as representações da obra e particularidade artística do diretor.

Quando consideramos as manifestações no texto, não percebemos, na fase da incoerência, qualquer relação compartilhada entre as grandezas para a construção do sentido. Isso ocorre, por exemplo, quando as estratégias empregadas pelo enunciador privilegiam ou o plano de conteúdo ou o plano da expressão. Ou seja, nesse estágio, as inteligibilidades presentes na expressão ou no conteúdo mostram-se independentes e são perfeitamente identificadas, separadamente (Angelo, 2015, p. 55)

Tendo isso em mente, consideramos imprescindível localizar não apenas o diretor principal, seu trabalho e suas inspirações, mas incluir a dos outros agentes envolvidos na obra, como a direção de arte, os responsáveis pela trilha sonora e musical, as artes conceituais, atores corporais e as vozes. Os jogos eletrônicos de grande porte, como "Ghost of Tsushima", demandam um grande grupo para a sua produção. Ignorar completamente a participação individual levaria ao apagamento desses sujeitos.

Tomemos de exemplo o autor corporal de Jin Sakai. O seu trabalho principal na produção é produzir o esqueleto para os programadores usarem de base das animações de movimento. Os menores trejeitos do andar, agachar, balançar a espada e até morrer são produzidos a partir do trabalho desse sujeito. No entanto, o trabalho dele não é apenas andar, agachar, atacar e morrer; é necessário fazer todos esses movimentos como um samurai. A partir disso, podemos encontrar o que procuramos nesta pesquisa, a produção de uma

representação histórica. A partir de quais elementos eles determinam como o samurai anda? Foi com base em alguma escola de Kendo? Foi com base em uma produção ou manual? Elenca-se aí um campo de possibilidades e escolhas discriminatórias da produção do jogo. E a recepção disso? Os jogadores se convenceram de que esse seria o andar do Samurai? A movimentação de um? Julgaram que determinados elementos se devem por ser um jogo, mas outros de fato se aproximam?

Neste capítulo, buscaremos centrar apenas nesses elementos tidos como “japoneses” e como foi vendido esse Japão histórico e cultural. Nos direcionamos primeiro à propaganda do jogo e às repercussões dele dentro da indústria, analisando a coleta de dados e sua posterior propaganda em cima desses números. Em seguida, buscaremos comparar as diferentes inspirações da obra e os caminhos diferentes que foi decidido seguir.

Discutiremos a formação da trilha musical do jogo eletrônico e os usos dela ao longo da trama. A música, para além de sua função narrativa de contar a história, de falar através do som quando não se cabe palavra, nos mostra outro campo de possibilidades de representação. A música produz o clima de uma época e região. Ela evidencia onde se está naquele momento. Então, como a música me diz que estou no Japão Kamakura? Como a música indica a personalidade dos sujeitos históricos, o Jito da ilha, por exemplo. Analisaremos em seguida a figura do homem japonês guerreiro e político, a partir do qual é construída a sociedade japonesa do jogo, afinal, o ponto principal do jogo é sobre a “honra de samurai”.

Analisaremos também o uso da mitologia e das religiões no "Ghost of Tsushima" atrelado às simbologias das mecânicas de gameplay. Por exemplo, para não ter a quebra de narrativa, o jogo utiliza símbolos religiosos/mitológicos para explicar dentro daquele mundo as mecânicas de RPG utilizadas — aumento de vida, status de combate, exploração, etc. —. Consideramos importante analisar como essas figuras sobrenaturais e os membros sacerdotes influenciam a trama e o desenvolvimento do personagem.

Por último, passamos por uma análise particular de cada personagem importante dentro da trama. As figuras principais que carregam a narrativa junto do protagonista. É importante destacar que, mesmo utilizando essa separação de tópicos para organizar o texto, nenhum deles está separado no jogo. Logo, em mais de um momento, voltaremos para figuras ou eventos tratados em outros momentos, pois mostra-se prejudicial ignorar os diálogos que essas diferentes camadas produzem entre si para compor a narrativa. Como bem observou Kourt (2019) em relação ao desenvolvimento do jogo eletrônico e análise do jogo “No

Pineapple Left Behind” (Subaltern Games, 2016), em que o autor considera a presença desenfreada da influência do neoliberalismo nas escolas.

As a scholar and game designer, Bogost (2007) developed the idea that video games make claims through procedural rhetoric. He defines procedural rhetoric as “the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures” (p. IX). Procedural rhetoric is a unique tool for video games to make claims. What is possible for the player within games corresponds to a specific vision and a particular message of the game developer for the player. Through this tool, video game designers can frame video games to implement specific experiences and ways of being in the world. This component is aligned with critical pedagogy in two ways. First, it creates a space for minoritized and silenced experiences to be represented through game rules. Second, it allows for oppressive systems to be made visible in society by translating them into game rules and mechanics.. (Kout, 2019, p. 176-177)

Dessa forma, cabe pensar no "Ghost of Tsushima" como essa apropriação, que na prática se torna um manuseamento ou distorção, de uma realidade histórica produzida a partir de um contexto histórico e social inserido no presente e como um fenômeno cultural. Ou seja, como observa o próprio Huizinga: Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de imagens, numa certa imaginação da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), a nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’. (Huizinga, 1993, p. 07).

Indo mais além, pois não se trata apenas do “mundo exterior” compondo o jogo, mas de como essa territorialidade interna nos jogos afeta o mundo, extrapolando os limites do momento da partida. Especialmente, mas não exclusivamente, os jogos jogados na infância e adolescência exercem uma dimensão pedagógica que leva à reflexão no agir fora dos muros do mundo do jogo. Isso também ocorre nos jogos adultos, porém cabe considerar que as fases de formação e aprendizagem da infância e da adolescência fazem com que esse processo de construção imagética dos jogos seja muito mais significativo e mais resistente à desconstrução, na hipótese de confrontadas com fatos que contradizem esse imaginário prévio.

Dessa forma, verifica-se uma relação de ação/reprodução/ação de valores ou críticas a esses valores no jogo. Aquilo que Jörn Rüsen (2015), historiador alemão, chamou de Cultura Histórica. “Cultura histórica é o suprassumo dos sentidos constituídos pela consciência histórica humana” (Rüsen, 2015, p. 217). Em especial, interessa pensar nessa ocorrência nos jogos de ambiente histórico, pois “O jogo constrói uma micro sociedade onde se observam lutas e ajudas, o altruísmo e a abnegação racional, as identidades e as diferenças de tal modo

que, embora fantasia, fuga e ficção, o jogo e a brincadeira desembocam, tendencialmente, na reprodução da sociedade em que se inscrevem” (Piedade, 2014, p. 348).

É importante focalizar diferenças específicas que compõem os jogos eletrônicos, mas que não necessariamente estão dispostas nos demais tipos de jogos e não puderam ser analisadas por Huizinga, até porque a indústria dos jogos eletrônicos só viria a existir décadas depois do falecimento do historiador. A definição genérica que encontramos ao pesquisar a definição do “o que é um jogo eletrônico ou videogame” é: todo aquele no qual se interage por meio de periféricos conectados a uma tela usando a tecnologia do computador. Essa terminologia, ao mesmo tempo que não nos satisfaz por não indicar a diversidade de tipos de jogos eletrônicos que existem, também induz a inclusão de segmentos que não são considerados na indústria ou na comunidade gamer.

Utilizemos o xadrez, cuja existência data de mais de quatorze séculos, como exemplo. Os usuários mais antigos de computador tiveram a oportunidade de jogar um aplicativo de xadrez que já vinha instalado no sistema do Windows com a imagem 2D do tabuleiro e as 32 peças pretas e brancas realizando as mesmas movimentações. Ao olhar jogos eletrônicos como "Ghost of Tsushima", temos um ambiente tridimensional, a priori, constituído de construções que representam o período imaginado e sedimentado numa narrativa ficcional cercada de desafios ao jogador. Pela definição, ambos são jogos eletrônicos, o que buscamos distinguir entre eles é que o primeiro trata-se meramente da adaptação do formato analógico do Xadrez, enquanto o outro é irreproduzível fora do meio digital. A sua existência, características, gameplay e escolhas só foram possíveis por serem digitais.

Poderíamos argumentar que essa definição seria falha aos jogos de esporte, pois eles fazem parte do que chamamos de mundo dos games. De fato, os jogos de esportes podem ser praticados na vida real em sua maioria, dadas as devidas proporções, mas os jogos eletrônicos permitem ir para uma dimensão lúdica irreproduzível ao simular a experiência de controle ou confronto de figuras famosas dos esportes (Messi, Cristiano Ronaldo, Tony Hawk) ou situações extremas (uma montanha coberta de neve), somado com um exagero lúdico das capacidades desses esportes (corridas em pistas que fazem loops em meio a cidades e atravessando prédios). “Jogos como Tetris ou Genius têm um aspecto em comum. Ambos compartilham a tentativa renovada da superação dos desafios impostos pelos testes de habilidades proporcionados pelas regras controladas pelo videogame” (Angelo, 2015, p. 45).

A distinção do tipo de objeto que procuramos analisar aqui, que compõe o que chamamos de indústria dos games, para os demais tipos de jogos, nos faz compreender o tipo

de construção produzido nesse objeto. É por essas razões que os jogos de cassinos digitais não possuem espaço dentro das comunidades de games, ainda que em tese seriam o mesmo tipo de jogos como *God Of War* (Playstation, 2005-2022), *Dark Souls* (Fromsoftware, 2011-2016), *GTA* (Rockstar, 1997-2024), *Demon's Souls* (Fromsoftware, 2009). Ou também, a existência de alguns nichos que adaptam alguns gêneros analógicos, possibilitando uma competitividade online, mas permanece entre os grupos e eventos distintos ao público geral; pois a finalidade e o interesse dos jogos de azar acabam por ser outros totalmente diferentes dos jogos eletrônicos.

A tipologia de Caillois (1990) esclarece um pouco essas diferenças – seriam os jogos de azar do tipo *Alea*, enquanto os jogos eletrônicos estariam próximos aos conceitos de *mimicry*. Ou seja, jogos eletrônicos têm em sua essência a representação e as teatralidades. Contudo, principalmente considerando a diversidade de gêneros para jogos eletrônicos, eles também tomam para si alguns aspectos do tipo *Alea* (elemento da sorte) e até mesmo *lilnx* (vertigem e movimento). Jogos como “Ghost of Tsushima” estão dentro do espectro *mimicry*, pois trata-se antes de tudo de como seria um Samurai e o desenvolvimento da trama épica.

### 3.1 "Ghost of Tsushima": Da Propaganda a Recepção

"Ghost of Tsushima" é um jogo eletrônico exclusivo da plataforma *Sony Playstation*, desenvolvido pela empresa *Sucker Punch Productions* em parceria com a *Japan Studio*. A história acompanha Jin Sakai, um samurai que precisa proteger a Ilha de Tsushima durante a primeira invasão mongol do Japão. A sua produção levou cerca de seis anos, sendo lançado efetivamente no ano de 2020 para o *PlayStation 4* e, mais tarde, relançado para o *Playstation 5*. "Ghost of Tsushima" ainda contou com o lançamento de conteúdo adicional posteriormente: a DLC<sup>45</sup> ‘Ilha Iki’ em 2021, um modo *multiplayer online* e uma edição especial nomeada ‘*Director's Cut*’. Segundo dados divulgados pela *Sony PlayStation Japão*<sup>46</sup>, apenas em terras japonesas, o jogo alcançou a marca de um milhão de cópias. Além disso, o título alcançou a marca de 9,73 milhões de cópias vendidas mundialmente, com expectativa de facilmente superar a faixa dos 10 milhões com a atualização dos dados da empresa.

---

<sup>45</sup> Do inglês ‘Download Content’ (“conteúdo Baixável” em uma tradução livre).

<sup>46</sup> Reconhecida como uma das líderes mundiais em entretenimento interativo e digital, a Sony Interactive Entertainment (SIE) é responsável pela marca PlayStation® e sua gama de produtos e serviços, lançando o seu primeiro console em 1994. A empresa é proprietária de vários estúdios e desenvolvedores de jogos. Possui os direitos de exclusividade do "Ghost of Tsushima".

Figura 33 - Capa de "Ghost of Tsushima"



Fonte: Sucker Punch Productions (2020)

"Ghost of Tsushima" foi um completo sucesso de vendas em um ano marcado por outros grandes lançamentos, como *The Last of Us Part II* e *Call of Duty: Black Ops Cold War*, que competiram por espaço na mídia e “carteiras” dos jogadores menos abastados. Segundo dados apresentados pela NPD Group<sup>47</sup>, "Ghost of Tsushima" foi o sétimo jogo mais vendido nos Estados Unidos naquele ano. Feito expressivo ao considerar que, diferentemente da maioria dos concorrentes da lista, se trata de um título não pertencente a nenhuma franquia.

O trailer de revelação do "Ghost of Tsushima" ocorreu na edição de 2017 do Paris Game Week (PGW) entre o dia um e cinco de novembro daquele ano. O evento ocorreu na Expo Porte de Versailles, Paris, França.

---

<sup>47</sup> The NPD Group, Inc. é uma empresa americana de pesquisa de mercado fundada em 28 de setembro de 1966 e com sede em Port Washington, Nova York. Em 2017, a NPD foi classificada como a 8ª maior empresa de pesquisa de mercado do mundo, de acordo com o relatório independente AMA Gold Report Top 50.

Figura 34 - PGW 2017



Fonte: Paris Game Week (2017)

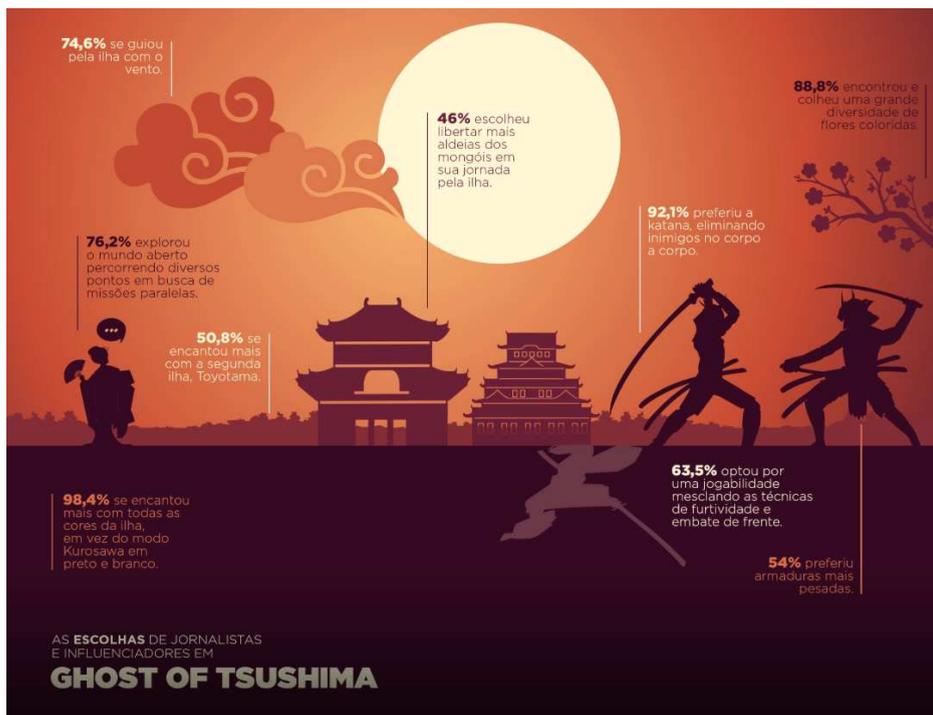
O primeiro trailer de revelação abre com uma cartela identificando o ano 1274, a frota mongol lançou-se ao mar, com aproximadamente 15000 mongóis e soldados chineses, além de 8000 guerreiros coreanos, e o local Japão. Trata-se de uma coletânea de diferentes cenários conceituais enquanto acontece um monólogo de Khotun Khan. Monólogo esse em que o principal antagonista se gaba de como havia estudado a fundo a cultura, história e geografia de Tsushima. Até o ano de 2020, foram lançados outros trailers com maior foco na gameplay do que na história. Os trailers apresentavam os diferentes recursos e estratégias de gameplay possíveis ao mesmo tempo que mostravam diferentes situações de confrontos contra os mongóis (invasão de base, situações de reféns, ataques a vilas e confrontos em áreas abertas). Logo, o foco dos trailers era mostrar aos jogadores o desafio dos inimigos, o anti-sujeito, e sua imponência atrelada à qualidade gráfica, cenários elaborados e lutas pré-prontas. Ângelo bem observa a relação da construção desse anti-sujeito, aquele contra quem se luta no jogo, para a construção da narrativa e da expectativa, construída aqui na propaganda.

Sem as dificuldades impostas pelo anti-sujeito, a performance do sujeito torna-se desmerecedora de sanção positiva e/ou negativa. A sanção está relacionada à dimensão pragmática, pois representa a contrapartida pela execução ou não das obrigações contratuais por parte do destinatário-sujeito (ibidem, 2008). O nível narrativo mostra-se rico no firmamento e na ruptura de contratos (estabelecidos entre os actantes) que garantem o início, a dinâmica e a conclusão da narrativa. Ou seja, sem o acordo entre destinador e sujeito não há o exercer do fazer persuasivo necessário para o busca do(s) objeto(s) de valor proposto(s) pelo texto. (Angelo, 2015, p. 48)

Os dados específicos das atividades dos jogadores em tempo real mostram indícios de como o Japão Medieval de "Ghost of Tsushima" foi bem vendido ao grande público. É comum o uso de diversos estudos de mercado para parâmetros e fundamentação de decisões da empresa, tais como entrevistas com consumidores, amostragem por região, eventos anuais, etc. No entanto, a indústria dos games vem adquirindo dados cada vez mais intrusivos de seus consumidores. Em 2023, a empresa japonesa *Fromsoftware* divulgou dados colhidos do seu maior lançamento do ano anterior, Elden Ring. A empresa divulgou com exatidão milimétrica o tipo de inimigo mais derrotado, quais áreas são as mais visitadas no mapa do jogo, em que momento ou tempo os jogadores mais abandonaram o jogo, padrão de jogabilidade, o total de pontos de exp. acumulados por todos os jogadores em conjunto e o total individual e global de horas jogadas. Essa prática não é novidade na indústria, mas se tornou cada vez mais comum a partir da obrigação de conectividade até para jogos que não possuem recursos online. Com isso, as empresas sabem especificamente cada passo do jogador, até mesmo quando ele sequer começou a jogar.

No caso de "Ghost of Tsushima", não é diferente. Ainda em julho de 2020, a divisão brasileira dona da plataforma Playstation divulgou dados do perfil de jogadores a partir de um grupo de 63 jornalistas e influenciadores digitais brasileiros que completaram o jogo. As informações obtidas foram compartilhadas no infográfico abaixo. Essas informações nos permitem compreender mais a fundo o jogo, pois a experiência lúdica não se limita à narrativa, mas à experiência de exercer grande habilidade dentro do jogo. A competição de narrativa, como abordamos anteriormente, está na competição indireta entre os jogadores. Aqui demonstra-se o nível de afino pela maestria dos samurais, as mecânicas de combate e da exploração daquele mundo ficcional.

Figura 35 - Perfil Global da Gameplay dos Jogadores de "Ghost of Tsushima"



Fonte: Playstation Brasil (2020)

Pouco tempo depois, a empresa ainda divulgou os dados obtidos da comunidade mundial. Os números expressivos, utilizados mais tarde em propagandas do jogo, foram produzidos em 10 dias pela comunidade desde o lançamento. Uma parte dos jogadores escapa dessa pesquisa uma vez que o sistema da plataforma *Playstation 4* havia sido hackeado, possibilitando que milhares de jogadores fizessem uso do programa para jogarem cópias pirateadas deste e de vários outros jogos. Apesar desse fato, essas informações nos orientam para o que mais atrai na obra.

Figura 36 - Dados de Perfil da Comunidade Global de "Ghost of Tsushima"





Fonte: Playstation Brasil (2020)<sup>48</sup>

Impasse, Duelos e Conflitos, por serem atos obrigatórios do jogo, contam com as maiores cifras. Assim como o gráfico brasileiro mostrou, o confronto direto em detrimento do combate à distância é a preferência geral dos jogadores, o que ocasiona a maior ocorrência desses três eventos do que seria efetivamente necessário para realizar os objetivos. Todavia, não deixa de impressionar uma média diária na casa de milhões para todas as categorias. Visitação aos Templos de Inari, Fontes Termais, Golpes no Bambu e o Andar a Cavallo, apesar de não serem necessariamente obrigatórios, são recursos importantes demais para serem ignorados. Logo, uma busca considerável, ainda que não completa, revela que esse total de cifras não é tão elevado.

o sujeito é portador de um conjunto de competências desde o início da narrativa, é possível a construção de um programa narrativo sem a atuação do adjuvante. A mesma construção não acontece sem a presença do antissujeito, responsável por introduzir na narrativa os contra programas que objetivam impedir o programa narrativo do sujeito. A ausência do antissujeito enfraquece o programa narrativo, pois descaracteriza as fases da performance e de sanção. (Angelo, 2015, p. 47)

O mesmo não poderia ser dito dos Poemas Escritos, Músicas na Flauta, Fotos Tiradas e Raposas Acariciadas. Especialmente o último item, nenhum desses eventos traz ganho ou alteração significativa a uma gameplay. Esses são eventos relacionados à imersão do jogador na obra. Nos revelam o interesse de observar, ouvir e agir nas menores nuances do jogo. Desde a busca dos melhores enquadramentos no jogo para as fotos até a beleza dos gêneros textuais dos poemas japoneses. Por serem os dados obtidos em apenas dez dias de lançamento e o jogo contar com cerca de 30 horas de gameplay, essa experiência mais lenta de observação não poderia ser captada do público nessa pesquisa com precisão para refletir a recepção mais próxima do real para os jogadores. Especialmente daqueles que se sentiram no ímpeto de

<sup>48</sup>Disponível em: [https://x.com/PlayStation\\_BR/status/1289225037468168192?mx=2](https://x.com/PlayStation_BR/status/1289225037468168192?mx=2)

finalizar o jogo mais rápido para produção de conteúdo na internet, a repetição de jogatina demanda um espaço de tempo muito maior e a parte do público que não pode contar com muito tempo livre por causa do trabalho e/ou paternidade.

Ainda um último dado que, junto aos mostrados até o momento, demonstra a receptividade do público é a platina. Esse termo vem do sistema de conquistas utilizado em praticamente todos os jogos atualmente. O sistema usado no PlayStation divide a categoria de conquistas em diferentes troféus.

**Tabela 2 - Sistema de Troféus da Playstation**

Troféu	Significado
Bronze	Nível de conquista mais baixo. Utilizados principalmente para atos básicos e eventos obrigatórios no jogo.
Prata	Nível de conquista mediano. Normalmente utilizado para gratificação de realização de missões secundárias e atos que demandem algum grau de habilidade e planejamento.
Ouro	Nível de maior dificuldade. Muitas vezes, esses objetivos são escondidos para dificultar a realização. Trata-se de objetivos que demandam muito tempo de exploração, itens e objetos completamente escondidos da vista do jogador e realizações de eventos que demandam precisão e planejamento do jogador. Em alguns casos, é relativamente comum que jogadores tenham de reiniciar dezenas de horas de gameplay para tentar uma outra vez esse tipo de conquista. Também pode ser adquirido ao atingir o objetivo final do jogo.
Platina	Troféu que originou o termo, trata-se da gratificação por conquistar todos os troféus. Logo, enquanto um jogo pode ter vários objetivos/troféus bronze, prata e ouro; cada jogo possui apenas um troféu platina.

"Ghost of Tsushima" conta com 62 troféus a serem conquistados pelo jogador, sendo considerado um game moderadamente fácil de se platinar. Ainda segundo dados da Sony Playstation, 13,6% dos jogadores realizaram a platina. Elden Ring, que é considerado relativamente bem mais difícil de platinar pela quantidade muito maior de horas de gameplay<sup>49</sup> e pela dificuldade não ajustável (diferente de "Ghost of Tsushima"), teve a marca de apenas 7,9% dos jogadores. É importante considerar que a prática de platinar não é universal entre os jogadores, assim como alguns jogos condecoram a platina em apenas uma

<sup>49</sup> Estima-se que Elden Ring leve em média 132 horas para ser platinado, enquanto "Ghost of Tsushima" leva em média 61 horas. Dados obtidos no site HowLongToBeat.

única gameplay e outros possuem eventos tão específicos como objetivo que torna a platina impossível ou realizada apenas por 0,1% dos jogadores.

### 3.2 Director's Interview, "Ghost of Tsushima" Promete ter Estudado História

Tendo esmiuçado como vislumbramos o "Ghost of Tsushima" enquanto jogo eletrônico e dentro da sua indústria, além da receptividade do jogo para o público mundial, é necessário falar do principal gênero em que a obra se localiza: Histórico. A ambientação de períodos históricos em obras ficcionais não é nenhuma “novidade no front”, seja em peças, filmes, séries, animações, etc. O que nos chama atenção, no entanto, é uma prática que vem se tornando recorrente nesse gênero. Trata-se de uma publicização de uma suposta preocupação com a fidedignidade histórica e cultural dos eventos. Antes mesmo da inicialização do menu de seleção dos jogos mais recentes, surge cada vez a mensagem de que tal jogo A ou B foi composto por uma equipe multiétnica, como se esse fato, tivesse realmente ocorrido ou não, garantisse algum grau de isenção quanto à visão de sociedade que é construída na obra. Junto a isso, as peças publicitárias passam a ressaltar cada vez mais a pesquisa histórica produzida ao longo do desenvolvimento e a participação ativa, ao menos essa informação que pretende-se passar, de historiadores e outros tipos de especialistas que, de uma forma ou outra, compõem o leque de imagens presentes na obra.

[...] Suas relações com o mundo da história não são acessório ou casuais, mas participam de sua constituição de tal maneira que parece arriscado reduzi-la a um jogo abstrato de estruturas comunicativas e de equilíbrios relacionais, em que significados, referências históricas, eficácia pragmática entrem exclusivamente como elementos da relação, siglas entre siglas, incógnitas de uma equação. Trata-se mais uma vez da disputa sobre a legitimidade de uma pesquisa sincrônica que preceda a pesquisa diacrônica e dela abstraia (Eco, 2015, p. 34-5)

No caso do "Ghost of Tsushima", não por acaso, em sua peça publicitária mais longa há a presença desses profissionais da área, os detentores do discurso autorizado, por assim dizer. A peça nomeada 'Director's Interview' trazia uma roda de conversa entre o diretor principal do jogo, o americano Nate Fox<sup>50</sup>, o ex-presidente da Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios e atual responsável por gerir as relações entre estúdios independentes, o

---

<sup>50</sup> Nate Fox coleciona uma certa quantidade de trabalhos como diretor e game designer desde 1999. No entanto, é conhecido na indústria principalmente pelo seu trabalho nos jogos da franquia inFamous (2009-2011), o soft reboot inFamous: Second Son e "Ghost of Tsushima".

japonês, Shuhei Yoshida,<sup>51</sup> e o historiador professor doutor pela Universidade de Tóquio com especialidade em história do Japão Medieval, também japonês, Kazuto Hongo<sup>52</sup>.

A abordagem proposta nesta peça publicitária se assemelha a uma prática de autoetnografia. Fox se reconhece como estrangeiro e parcial na sua perspectiva, mas justifica sua posição como positiva, uma espécie de homenagem. Utiliza como exemplo as produções italianas das décadas de 60 e 70 de Western, o chamado Faroeste Espaguete. O diretor propõe que Ghost seria uma espécie de “Cheeseburger Samurai”, uma visão americana do gênero samurai. A presença dos dois japoneses atua como uma espécie de autorização ou bênção para o conteúdo produzido em “Ghost of Tsushima”. Kazuto Hongo ressalta em suas falas iniciais uma inexistência de produções sobre o referido episódio da história das invasões, assim como a Era Edo (1603-1868) e a Guerra Civil no Japão (1868-1869). Shuhei Yoshida defende que o jogo, independente de qualquer problemática, é uma forma de trazer um novo público a vir ter interesse pela história do Japão. Ou seja, os japoneses evocam um nacionalismo para a discussão. Tsushima, na visão vendida pelo Director’s Interview, não é uma história local ou regional, mas parte da história nacional do Japão. Ignorando que o Japão era vários reinos em conflito na época e que Tsushima foi abandonada pelas forças das ilhas principais dado a sua localização geográfica.

Essa preocupação da indústria dos jogos com a ambientação histórica e cultural em suas produções, seja em um projeto que busque se adaptar a um período do passado ou trabalhar uma lenda mitológica, tem se tornado cada vez mais frequente. Mas a midiaticização dessa preocupação não é um fenômeno que sempre esteve presente. O que implica que, em alguns momentos, produziu-se uma mudança no saber-fazer que introduziu ou criou uma demanda por essa prática. Seria difícil fincar um momento específico no tempo e espaço do

---

<sup>51</sup>Shuhei Yoshida iniciou a sua carreira na Sony em 1986 e é um dos membros fundadores da divisão Playstation em 1993. O nome de Yoshida aparece em grande parte das grandes obras da playstation desde a década de 90. Em 2023 foi vencedor do BAFTA Fellowship, ou Academy Fellowship, é um prêmio pelo conjunto da obra apresentado pela Academia Britânica de Artes Cinematográficas e Televisivas em reconhecimento à "conquista notável nas formas de arte da imagem em movimento"

<sup>52</sup> Doutor em Literatura. Em 1988, ingressou no Instituto Historiográfico da Universidade de Tóquio. Em 2005, tornou-se Professor Assistente, na disciplina Iniciativa Inter Faculdade em Estudos da Informação, na Universidade de Tóquio. Tornou-se professor associado do Instituto Historiográfico da Universidade de Tóquio em 2008 e assumiu seu cargo atual em 2012. Tendo estudado história medieval japonesa com o Prof. Susumu Ishii e Prof. Fumihiko Gomi na Faculdade de Letras e Escola de Pós-Graduação da Universidade de Tóquio, ele se especializou em história política medieval e paleografia. Compilou o 5º volume de *Dainippon Shiryu* no Instituto Historiográfico. Ele foi responsável pela pesquisa de antecedentes históricos para o drama histórico da NHK, *Taira no Kiyomori*. Os trabalhos de autoria incluem *Regras da História Japonesa* (Kawade Shobo Shinsha), *História do Japão em Fracasso* (Choukroun Shinsha), *História do Japão em Desconforto* (Publicações Sankei Shimbun) e *Quais IFs na história* (Fuso Sha Publishing).

surgimento desse fenômeno, porém existem alguns casos interessantes a serem explorados nesse sentido.

A franquia de jogos God of War é um dos principais carros-chefes das produções da Sony Playstation. Criado por David Jaffe, desenvolvido pela Santa Monica Studio e lançado para o Playstation 2 no ano de 2005, God of War conta com um total de sete títulos de grande sucesso em diferentes consoles da Sony. Além de alguns relançamentos, remasterizações e série em quadrinhos. A história acompanha o personagem Kratos, um guerreiro espartano em uma jornada por vingança. A trama se ambienta inicialmente na mitologia grega, mas ao passar dos eventos passou a ser ambientada na mitologia nórdica. A mudança de mitologia ocorreu a partir do anúncio do título lançado em 2018. Houve jogos com temáticas históricas anteriores a esta franquia, alguns foram mencionados ao longo do texto. No entanto, podemos ver por meio do caso da franquia God of War, considerando sua relevância, investimento e gasto com propaganda, o surgimento dessa preocupação com uma dita curadoria histórica onde antes não havia no setor de jogos eletrônicos.

A mudança também representou uma transformação na narrativa. Os primeiros jogos da série focavam na brutalidade dos combates, grandiosidade das batalhas e certo grau de sexualização. Os primeiros jogos da franquia, lançados entre 2005 e 2013, não mencionaram a pesquisa histórica ou participação de historiadores em sua composição. Alguns títulos ainda referenciam algumas inspirações históricas nos vídeos de *making-off* do conteúdo bônus dos jogos. Bem diferente das sequências subsequentes que passaram a centrar esses elementos. Os últimos títulos, apesar de não descartar os elementos citados, passaram a se preocupar com uma trama mais dramática. Foi a partir do título de 2018 e com o lançamento da sequência de 2022, God of War Ragnarok, que a preocupação da pesquisa histórica passou a compor parte da propaganda da série.

Essa mudança acabou causando uma divisão entre o público, alguns fãs aclamando as mudanças e outros criticando. Duas figuras centram essa polêmica. A primeira foi a adaptação do deus nórdico do Trovão, Thor. Thor é estabelecido como um dos principais antagonistas da história, com caráter de grande ameaça aos protagonistas. O estúdio responsável pela produção da obra veio a público, por meio das redes sociais e peças publicitárias, reafirmar ter seguido ao máximo as descrições de relatos e a aparência dos povos segundo registros históricos. O resultado final foi muitas vezes comparado ao Thor da linha de filmes da Marvel Studios.

Figura 37 - Representações do Deus Nórdico Thor na Cultura Pop Atual



Fonte: IGN (2021) Marvel (2022)

Para além das diferenças narrativas entre os personagens, a construção visual do mesmo personagem é contrastante. Entre a imagem de um Thor com os músculos definidos, de armadura reluzente, olhos azuis e cabelos loiros impecáveis, e o Thor obeso, ruivo, de barba e cabelos desgrenhados e aspecto intimidador. O principal ponto de crítica por parte dos fãs foi a obesidade do personagem, muito longe do aspecto de status do cinema de personagens sarados. Para parte dos críticos, a fidedignidade teria sido exacerbada para a construção do personagem. As críticas vão para a direção contrária ao anúncio de outra personagem.

Angerboda (Angrboða em nórdico arcaico) é uma Jotun (Gigante) e a primeira esposa de Loki. Na mitologia nórdica, Angrboda (Angurboda, Angerboda, significado "Aquele que traz a tristeza") é uma gigante, amante do deus Loki e cultuada como a deusa do medo, devido aos seus monstruosos filhos. Ela é dita como forte, poderosa e determinada, conhecida como "A Guardiã de Járnvid (Floresta de Ferro)". As críticas centradas no visual da personagem focaram na etnia negra para a deusa nórdica. Sob acusações de termos como "lactação", o principal argumento da parcela dos fãs insatisfeitos foi de que não faria sentido haver personagens negros em uma mitologia oriunda das regiões da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia. Alegações como essa foram acusadas de serem de cunho racista, enquanto

o público insatisfeito acusa a indústria de "querer por negros em tudo agora" e desrespeitar a mitologia.

Figura 38 - Representação da Deusa Nórdica Angrboda em God Of War: Ragnarok



Fonte: IGN (2021)

Casos como o mencionado não são exclusivos do mundo dos games, mas percebe-se uma maior ocorrência na mídia de disputas relacionadas à representação dos personagens. Casos recentes como o filme *Lightyear* (2022), por apresentar um casal lésbico na trama, ou o filme da *Barbie* (2023), acusado de ser "anti-homem", ou até mesmo casos brasileiros como o *Auto da Compadecida*, por trazer um Jesus Cristo negro, e o caso da influencer catarinense, Ana Canziani, que publicou uma série de vídeos em seus stories do Instagram afirmando que as escolas de samba praticam racismo contra brancos por representar mulheres negras.

Compreendemos que locais e espaços públicos são ambientes de disputas e afirmação. Os jogos eletrônicos não estão isentos dessas disputas e, historicamente, promoveram elitismos e estereótipos. A percepção de acirramento ou aumento dessas disputas poderia estar ligada a vários fatores a serem considerados, principalmente por estarmos falando de uma mídia globalizada. No entanto, parece pertinente considerar a relação dos diferentes grupos com a sua história e representação histórica como um dos fatores abrangentes que influenciam neste campo.

Para o ocidente, a pesquisa e a pretensa fidedignidade histórica foram aceitas com muita positividade. As análises avaliativas do jogo no lançamento destacaram esse aspecto.

Essas possibilidades de significações e seus conjuntos nos levam a fórmulas que resultam no agir dos sujeitos em diversas dimensões. A relação que estabelecemos com o tempo, a nível micro ou macro, como sujeito histórico ou no interior de uma comunidade/classe, pode ser entendida dentro do conceito de ordens do tempo ou, talvez melhor chamar, regime de historicidade (Hartog, 2013). As raízes desses conceitos podem ser identificadas nas ordens de discurso de Foucault (1971) e na história do próprio tempo de Krzysztof Pomian (1999). No entanto, é preciso não confundir ou generalizar os conceitos, mas refleti-los em conjunto.

O que nos interessa extrair nesse ponto é a observação inevitável de tal questão: em que ponto ou tipo de regime de historicidade nos localizamos? A curiosidade e até a negação de ser influenciado por esse fenômeno nos levam inexoravelmente a procurarmos por sua ocorrência à nossa volta e sua possível origem ou ruptura. A própria existência de trabalhos de maior ou menor relevância, de artigos de revista a teses completas que buscam elucidar essa problemática, nos direciona a uma possível resposta independentemente dos antagonismos que um autor ou outro possa ter produzido entre si.

A mudança do regime de historicidade de uma sociedade não implica necessariamente no desaparecimento dos paradigmas que fundamentam os regimes anteriores ou que outros regimes não possam vir a coexistir através de pequenas comunidades, como o caso de grupos étnicos tradicionalistas. Tais categorias confrontam-se umas às outras, ao tempo que caracterizam e dão forma ao regime de historicidade em seu nível mais amplo.

A função da história como legitimadora e coletânea antiquária ganha outros contornos e funções. Busca-se a história em função do presente, isto é, a história-problema que busca elucidar, esclarecer as questões da ordem do dia. A história, assim como a educação, deve promover a emancipação do sujeito ao torná-lo consciente e possibilitar a sua ação política no presente como cidadão. Para que o gênero humano se torne “o homem, como um ser histórico, inserido num permanente movimento de procura, [que] faz e refaz” (FREIRE, 1981, p. 47).

No presentismo, o consumo elegeu o tempo médio e longo como os seus maiores inimigos públicos. O prazer e o consumo demandam o imediatismo e o mais breve descarte de todas as coisas. Compra-se hoje o bem que ficará obsoleto ainda nos seis meses seguintes com as versões Pro, Max ou X. Também vale notar os ataques contra as ciências humanas. Busca-se eliminá-las dos currículos escolares sob o argumento de inutilidade, pois estas não garantiriam o emprego ao jovem ao concluir o ensino médio; como se o emprego fosse o principal objetivo da educação.

Nessa progressiva invasão do horizonte por um presente cada vez mais inchado, hipertrofia, é bem claro que o papel motriz foi desempenhado pelo desenvolvimento rápido e pelas exigências cada vez maiores de uma sociedade de consumo, na qual as inovações tecnológicas e a busca de benefícios cada vez mais rápidos tornam obsoletos as coisas e os homens, cada vez mais depressa. (HARTOG, 2013, p. 147-148)

Um regime de historicidade que, por um lado, busca ou re-investiga o passado à procura de suas raízes. Ou seja, que não vislumbra uma história da escravidão, mas dos escravizados; não aquela da conquista dos portugueses sob terras virgens, mas das invasões europeias aos territórios dos povos originários das Américas. Por outro lado, busca-se lançar uma projeção de si no futuro como lembrança passada, como memória ao invés de marcha ao futuro. O presentismo cria e disputa a memória.

As mídias de entretenimento ganham relevância nesse contexto de fins do século XX e começo do XXI. Por razões ditas anteriormente, parece equivocado utilizar o termo como democratização do acesso a esse conteúdo. Os gêneros e conteúdos dessas mídias são produzidos pensando no público que interessa que o consuma. A ‘massificação’ nos parece ser, nesse sentido, uma denominação mais assertiva. O acesso, a qualidade e o conteúdo surgem na demanda e no interesse de capitalização da grande indústria, ainda que o seu público não possa ser lido como uma massa de passividade quase morta de ação.

Ao surgir uma obra que procura romantizar uma narrativa ficcional de um momento caro ao Japão, como "Ghost of Tsushima", os usos desses indivíduos autorizados por seu saber autorizado ou por seu direito de nascença possibilitam uma legitimação que é mediatizada por todos os canais possíveis. Dessa forma, busca-se livrar-se do estigma de estereotipização que a obra produz e dos discursos que essa mesma obra produz sobre o passado. O ponto inicial de Jin Sakai em "Ghost of Tsushima" é, justamente, abandonar seu código de honra, ou seja, o seu conjunto de valores.

É um consenso entre estudiosos, e até mesmo uma percepção comum entre as pessoas, que a sociedade contemporânea apresenta uma nova dinâmica no campo da informação/comunicação. O advento da internet e sua posterior difusão para a maioria da população do mundo permitiu o surgimento de novas formas de relações entre os humanos. Esses grandes setores, e os que vieram a surgir posteriormente, até a atualidade, tiveram grande sucesso em produzir um discurso de imparcialidade da tecnologia, como se essa fosse completamente desligada do mundo e suas ideologias. Percebe-se que o decorrer das décadas

criou um cenário propício ao agravamento de um “novo fetichismo da técnica, da ilusão da neutralidade tecnológica e de ingênuas crenças na libertação pelos dispositivos.” (Faustino, Lippold, 2023, p. 16). Poucas legislações no mundo possuem ou desenvolvem rapidamente algum arcabouço jurídico que contemple o cenário tecnológico. Mesmo quando a desenvolvem, a evolução tecnológica rapidamente apresenta novos desafios que tornam essas regulamentações ultrapassadas em pouco tempo.

Consequentemente, gerações nasceram dentro desse mundo conectado. As dinâmicas e relações dessas gerações são completamente diferentes das gerações que cresceram fora desse mundo, mas passaram a habitá-lo em sua fase adulta ou adolescente. A própria construção de conhecimento sofreu modificações irreversíveis. À primeira observação, o diagnóstico mais óbvio conclui a existência de uma saturação da informação (Caimi, 2012) e, podemos considerar, desinformação. Os desafios das novas problemáticas apresentadas no atual contexto relacionado ao contexto escolar no ensino fundamental e médio, sobretudo com o ensino de história, avançam tão rápido quanto o surgimento de novas tecnologias e ferramentas online, como o Chat GPT. “Uma geração inteira, de modo mais ou menos silencioso, adotou a tecnologia e desenvolveu novas estratégias de aprendizagem, de relacionamento, de convívio social, constituindo um expoente das mudanças sociais relacionadas com a globalização.” (Caimi, 2012, p. 189).

Em outro texto da mesma autora, aprofunda-se ainda mais a questão. Estudos têm demonstrado — e nossas vivências empíricas também — certo descompasso entre o ritmo com que as tecnologias avançam em diversas atividades sociais, econômicas ou mesmo na vida cotidiana e sua penetração no âmbito educativo. Essa suposta brecha entre escola e sociedade no uso das tecnologias de informação, comunicação e interação pode ser entendida sob muitos aspectos: alguns de caráter financeiro, como o alto custo de instalação e manutenção de equipamentos nas escolas; alguns de cunho educativo, como o apego a formatos pedagógicos de maior tradição ou o predomínio de certos modelos de formação dos professores; outros de natureza cultural e de mentalidade, como o receio da perda de controle sobre o processo de ensino-aprendizagem, a falta de domínio dos professores no manuseio desses suportes digitais, as mudanças que pressupõem nos papéis convencionais de professor e aluno, para enumerar apenas alguns. (Caimi, 2015, p. 199).

Ao aprofundarmos na questão, percebemos, no entanto, que o problema é bem mais complexo do que uma gestão desse conteúdo massivo e desorganizado poderia resolver. Um estudo de Chartier (1999) observa bem como a mera mudança produzida pelo e-commerce e

pela digitalização dos livros mudou significativamente o acesso, compreensão e a produção de conhecimento. Notadamente, desapareceu em muitas regiões e diminuiu significativamente em outras o acesso ou possibilidade de acesso aos espaços físicos dedicados à leitura, como as livrarias, por exemplo.

Além disso, a estrutura ou referenciais de leitura que utilizamos como meta da prática ou disciplinarização da prática de ler também não pode ser feita da mesma maneira. Para o autor, como grande parte dos livros digitais atuais não possui mais a divisão de páginas na estrutura, apenas a função scroll entre os vários parágrafos, práticas como ler X quantidades de páginas. Da mesma forma, a impressão cognitiva do volume de um livro extenso ou da própria dimensão da folha deixa de existir. Todas essas referências para dimensionar uma quantidade de consumo de informação desaparecem para dar lugar a um parâmetro de porcentagem de leitura somado aos lembretes de leitura inacabada e de promoções de novos livros que não possuem mais a limitação física.

No que versa a produção de conhecimento, segundo o estudo de Chartier, os pesquisadores, com maior exigência de quantidade sobre qualidade e repercussão de produções acadêmicas, passam a utilizar a função de localização de termos e palavras-chave no lugar de uma leitura completa de outras obras. Os que ainda mantêm por hábito uma biblioteca pessoal física, mantêm muito mais livros de entretenimento ou gosto específico, enquanto os referenciais são preservados em suas versões digitais. A própria possibilidade de acesso a essa imensa biblioteca global implica ao pesquisador que tenha em sua pesquisa um referencial bibliográfico muito maior. O caso dos livros representa um grão de areia em um grande deserto de outros tantos casos em que outros veículos ou formas de comunicação e formas de arte massificam-se tanto em sua produção quanto difusão, elevando-se para parâmetros inimagináveis para outras épocas.

Para essas gerações que desconhecem períodos de “calmaria”, diariamente acelerando cada vez mais o tráfego informacional, vivenciaram um contexto em que “Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontínuas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede de acordo com as suas necessidades. (Veen E Wraking, 2009, p. 12). Ora, engana-se quem pense que o desafio dessas tecnologias limita-se apenas às distrações dos alunos no período escolar, é também sobre a influência que esse contexto produz na perspectiva histórica dessas gerações sobre o passado. Como essas gerações que já nasceram em um contexto presentista (Hartog, 2013), que alaga-se ainda mais

conforme o seu envelhecimento, não estão submetidas às mesmas limitações fronteiriças das nações, graças à conectividade das redes online e sobrecarregadas pelas informações e mídiatizações que usam e abusam das simbologias e/ou imagens culturais e históricas?

Inicialmente, os mais otimistas olharam com bons olhos a pluralidade de perspectivas sobre fenômenos sociais presentes e passados que essas gerações teriam, no entanto, percebemos na prática a tendência isolacionista que os ambientes digitais produzem: as bolhas digitais das redes sociais; influenciando a construção de uma cultura histórica (Junior, 2014) e as representações do passado por essas gerações. Se, por um lado, essas mídias acarretam numa lembrança pela repetição e gatilhos simbólicos que essas mídias representam, por outro, essas mesmas obras promovem esquecimentos por meio das ausências e silenciamentos que estas obras promovem.

A construção da memória histórica constitui-se, para além da formação escolar formal e da vivência familiar, por meio de inúmeros dispositivos e veículos comunicacionais com os quais entramos em contato ao longo de nossas vidas. O audiovisual representou, nesse sentido, uma revolução ao inculcar de uma só vez o visual e o auditivo organizado esteticamente em narrativas para grandes grupos de pessoas no mundo. Dessa forma, envolvendo não apenas expressões artísticas, mas também a promoção de interesses públicos e privados dos detentores dos meios de produção desse conteúdo. “Vivemos em um tempo no qual, praticamente, todas as pessoas são “alfabetizadas” audiovisualmente. Vivemos imersos em um mundo de imagens, sobretudo os habitantes das cidades. A linguagem audiovisual nos é familiar, corriqueira, comum.” (Coutinho, 2006, p. 20).

Para Lyra e Capelatto (2017), em sua análise da obra animação *Valsa com Bashir*, longa documentário em formato animado lançado no ano de 2008 que conta a vivência do próprio diretor e autor na guerra no Líbano, consideram que essa obra, mesmo sendo uma animação, constitui-se como uma ferramenta de construção de história, política e memória que utiliza o suporte eletrônico com base em situações e fatos reais registrados para a construção narrativa.

Seria possível alargarmos essa perspectiva para os jogos eletrônicos sem deturpar os parâmetros estabelecidos pelos autores? Para pensarmos isso, é necessário destacar, na mesma análise, Lyra e Capelatto (2017). Os autores defendem um papel libertador da obra; numa espécie de acerto de contas com o passado que se dá através da estrutura da escolhida e até mesmo quando esta seja ficcional. Ou seja, por meio das representações e posições dos personagens numa narrativa, torna-se perceptível o lançar do olhar, o manuseio do trabalho

coletivo direcionado pelo diretor da obra. Contudo, destaca-se ainda que esse “acerto de contas” não implica necessariamente em uma superação do fato histórico, uma cura para o trauma do passado. Implica-se muito mais no confronto que nem sempre ou que poucas vezes é produzido a partir das vítimas ou os “de baixo” e seus descendentes.

Um exemplo material que podemos citar a partir do mundo dos jogos eletrônicos é *1943: The Battle of Midway* (direção: Yoshiki Okamoto, Produção: Capcom), lançado no ano de 1987. No jogo, o jogador é um membro da força aérea americana enfrentando aviões japoneses com o objetivo de enfrentar o navio *Yamato* na Segunda Guerra Mundial. O jogo trazia claros elementos, adaptações e nomes reais do conflito histórico. O jogo desenvolvido pela gigante dos games japonesa sofreu duras críticas e manifestação contra a produção por parte dos japoneses. O jogo também teve grande parte do seu conteúdo alterado na versão japonesa, trocado ou excluído a fim de mascarar as referências históricas. Uma das mudanças mais aparentes está no próprio título do jogo que, no Japão, se tornou *The Battle of Valhalla*, mesmo não havendo nenhum tipo de relação com mitologia nórdica.

Figura 39 - Capas do jogo 1943: The Battle of Midway  
(Esquerda: versão japonesa. Direita: versão USA)



Fonte: VG DEN, (S.D.)

Além disso, uma das principais máximas utilizadas nos protestos contra o jogo é a de ser uma ‘afrenta contra o sacrifício dos soldados japoneses’. Uma das possíveis explicações para que o episódio de jogo 1943 ocorresse de tal forma, ainda segundo Lyra e Capelatto (2017) em diálogo com Flusser (2002), é que a imagem possui a capacidade de representar, além do que a fotografia da época, com maior profundidade a realidade subjetiva. O que não

significa que a fotografia não possua um certo grau dessa subjetividade, muitas vezes mais explícita nas fotos artísticas, ainda que não limitada a elas. Afinal, não se trata de apenas uma captura imparcial da realidade em sua totalidade, mas do recorte intencional de uma fotografia.

O que possibilita à imagem, no caso o jogo eletrônico, evocar a memória da Segunda Guerra Mundial e seu trauma, ao assim dizer, é que “toda a combinação de movimento, câmera e, principalmente, da trilha sonora, compõe a intenção do autor [...] A animação abre espaço para o espectador, pois amplia as dimensões da realidade/ficção/sonho” (Lyra e Capelatto, 2017, p. 167-168). Ao colocar os soldados como os inimigos a serem derrotados, cria-se uma espécie de heresia ao sagrado da nação (Catroga, 2005); mesmo que no contexto do pós-guerra o rito civil de valorização e culto dos mortos da guerra tenha sido impossibilitado de ser realizado com a mesma intensidade que no período anterior à derrota japonesa. Especialmente os mais velhos que experienciaram o contexto histórico, mas também as gerações subsequentes, viram a sacralidade do passado violada pelos próprios japoneses (Sakurai, 2007)<sup>53</sup>. O episódio de jogo 1943 ainda teve o desfecho do diretor vindo a público anos depois para se desculpar pelo jogo e atribuir a ignorância da juventude à produção do jogo no formato lançado.

Mas não é apenas em eventos históricos recentes que se fazem os jogos. Figuras históricas são importantes elementos de fundação e memória coletiva para as nações. A não vivência do fato ou período histórico não implica em uma indiferença com o passado. Parte do público que protestou contra o jogo não nasceu no período, nunca lutou no conflito e não necessariamente possuía parentes que morreram na guerra.

Esses personagens históricos exercem uma considerável função para a coesão de uma identidade nacional que mescla diferentes grupos sociais que se estendem por um território, apesar das próprias contradições que esta nação possua. Figuras como Napoleão Bonaparte, Júlio César, os pais fundadores dos Estados Unidos e muitas outras que não necessariamente fizeram parte do Estado-nação, mas foram incluídas como parte importante do “mito” da fundação ou manutenção dessa nação. As artes, por sua vez, principalmente as que podem ser consumidas por grandes públicos, contribuem com a adoção ou aceitação dessas figuras em seus “pedestais”.

---

<sup>53</sup> No contexto da derrota da segunda guerra, símbolos nacionais japoneses intocados, como a família imperial que não saiu do poder por quase dois milênios, foram arrasados no sentido da perda de prestígio e mudanças significativas nas práticas do Japão pelos países vitoriosos. (Sakurai, 2023)

Com exceção de uma ou outra produção crítica, tais produções enaltecem essas figuras e até concedem uma aura mítica para esses sujeitos “fora de seu tempo” que se tornam os grandes heróis nacionais. No entanto, uma figura específica se mostra um ponto fora da curva dessa quase regra. Oda Nobunaga foi um grande daimyo do período Sengoku da história japonesa, o período de unificação do Japão. Junto de outros dois grandes personagens históricos do Japão, Toyotomi Hideyoshi e Ieyasu Tokugawa, foram responsáveis por colocar um fim ao maior período de conflito interno da história e trazer o maior período de relativa paz interna da história. As três figuras contam com um significativo acervo de patrimônio público preservado no Japão entre bens, patrimônio familiar e estátuas em sua homenagem. Também são um ponto de estudo indispensável na formação escolar japonesa e no conteúdo para qualquer um que busque estudar, ainda que superficialmente, a história do Japão.

A grande especificidade de Oda Nobunaga é que, mesmo sendo essa importante figura “positiva” e homenageada no Japão, as representações, seja por inspiração ou adaptação da vida do sujeito, figuram especialmente vilões nos jogos eletrônicos. aclamadas obras japonesas como Sekiro: Shadows Die Twice (Direção: Hidetaka Miyazaki, Tokyo: From Software, 2019) Onimusha: Warlords (Direção: Keiji Inafune, Osaka: Capcom, 2001), e Sengoku Basara (Direção Hiroyuki Kobayashi, Makoto Tsuchibayashi, Mitsuru Endo, Osaka: Capcom, 2005) trazem o personagem não como um arauto da ordem e paz que encarna os valores do ser japonês, como normalmente é produzido com este tipo de figura histórica, mas como “o” ou um dos principais vilões a serem confrontados pelo protagonista herói.

Figura 40 - Representações de Oda Nobunaga

(da esquerda para direita jogo: Sekiro/onimusha/sengoku basara)



Fonte: [sekiroshadowsdietwice.wiki](https://sekiroshadowsdietwice.wiki) (2024), [onimusha.fandom](https://onimusha.fandom.com) (S.D.), [sengokubasara.fandom](https://sengokubasara.fandom.com) (S.D.)

Importa destacar que essas obras não se tratam de adaptações ou representações de fatos históricos, logo, não buscamos apontar se tal fato A e B do jogo realmente teria acontecido ou não, mas como determinados elementos específicos, ainda que não necessariamente factíveis, incutem no imaginário para se afirmar “seria assim Oda Nobunaga”. Segundo Yamashiro (1986), o Japão apresenta uma “preservação dos valores autóctones através do tempo, numa continuidade raramente observada na história dos povos” (Yamashiro, 1986: 199). Isso deriva do isolamento histórico da nação, a identidade nacional de raça pura e um sistema educacional que só surge no formato de escolas próximo ao final do século XIX, onde é fundada a partir das reformas Meiji a Universidade Imperial de Tóquio e o ensino particular controlado por ordens budistas, xintoístas e cristãs. Dessa forma, não há uma separação entre mitos e história. Só ocorreria outra reforma no ensino e pesquisa de história a partir da derrota na Segunda Guerra Mundial. Nesse período, historiadores ocidentais passaram a investigar a história do Japão e a formar novos historiadores japoneses.

Existem dois ditados populares que ilustram a personalidade dos três grandes unificadores do Japão, dos quais Nobunaga faz parte:

Oda Nobunaga amassou o arroz,  
Hideyoshi assou o bolo,  
e Tokugawa Ieyasu o comeu.

Certa vez estavam os 3 vendo um passarinho que não queria cantar, e cada um disse:

Oda: Passarinho, se você não cantar eu te mato!

Hideyoshi: Passarinho, se você não cantar eu vou fazer você querer cantar.

Ieyasu: Passarinho, se você não cantar eu espero até que você queira.

Similar às frases, os jogos representam ao personagem uma figura de poder e violência. Poder não proveniente de seu cargo ou das suas políticas internas (reparou pontes e estradas, construiu um castelo em Azuchi e tomou medidas para facilitar as transações comerciais, ganhando a simpatia dos comerciantes japoneses e ocidentais, especialmente portugueses e espanhóis), mas de agressividade de sua personalidade. Para Didi-Huberman, em seu estudo sobre imagem

para arrancar algumas imagens àquele real. Mas também – uma vez que uma imagem é feita para ser vista por outrem – para arrancar ao pensamento humano em geral, o pensamento do “fora”, um imaginável para aquilo de que ninguém, até então

(mas isso já é dizer muito, pois tudo foi projetado antes de ser posto em prática), entrevia a possibilidade. (Didi-Huberman, 2020, p. 16)

Diferente de outras obras sobre samurais heroicos que lutam apenas para proteger as pessoas, Nobunaga é apresentado nos jogos com um gosto pessoal pela luta. As representações em si não produziram repercussões como em 1943, longe disso. O que se observa, no entanto, é uma repetição da estética ao longo de duas décadas em propostas de jogos totalmente diferentes. Director's Interview é uma peça que centra a História como tema principal. Procura já localizar o "Ghost of Tsushima" dentro de um movimento e dialogar a história ficcional com o campo científico. Seria difícil imaginar, ainda que não seja impossível, chamar um infectologista para discutir um jogo de infecção zumbi, mas a presença de um historiador não parece ter desencadeado a mesma estranheza. A presença dele, no entanto, o próprio historiador ressalta as suas décadas de pesquisa sobre o tema do jogo, produz impacto ao próprio declarar que aquele é Japão Kamakura. O que começou com uma autocrítica pelo diretor que se justifica passa para o enaltecimento pelos dois japoneses, sendo um deles o especialista.

### 3.3 Sucker Punch E Japan Studios: obras, práticas e as contribuições ao "Ghost of Tsushima"

Sucker Punch Productions é um estúdio de desenvolvimento de jogos norte-americano, sediado na cidade de Bellevue - Washington, fundado em 1997 por Brian Fleming, Chris Zimmerman, Bruce Oberg, Darrell Plank, Tom Saxton e Cathy Saxton. Atualmente, emprega mais de duzentos funcionários. O primeiro lançamento do Rocket: Robot on Wheels, gênero de plataforma, foi lançado em outubro de 1999 para Nintendo 64. O jogo não foi particularmente um sucesso, mas também não foi um fracasso, sendo lembrado pela física realista.

Apenas em 2002 a empresa teria o seu primeiro grande sucesso que se tornaria mascote da desenvolvedora: Sly Cooper and the Thievius Raccoonus. O jogo foi publicado pela Sony PlayStation exclusivamente para a plataforma japonesa, marcando assim a primeira parceria entre as empresas. O jogo também representou a primeira produção de jogo focado em narrativa da Sucker Punch. Um misto entre as animações americanas clássicas de animais antropomorfizados e filmes policiais. O jogo foi um grande sucesso e chegou a contar com

influências das músicas da obra japonesa *Cowboy Bebop* (dirigido por Shinichiro Watanabe e escrito por Hajime Yatate).

O jogo foi visto como bem recepcionado pelas empresas, e as duas obras seguintes da *Sucker Punch* seriam as continuações da mesma franquia: *Sly 2: Band Of Thieves* em 2004 e *Sly 3: Honor Among Thieves* em 2005. Todos os títulos fizeram grande sucesso e mantiveram uma consistência qualitativa entre os títulos com melhora técnica nas sequências. A crítica de fãs e jornalistas, segundo o site que aglutina críticas de diversos sites e revistas, Metacritic, dispôs avaliações positivas a todos os jogos da franquia<sup>54</sup> com média de 83 pontos.

Em 2009, começaram as produções mais ambiciosas da *Sucker Punch*: jogos focados em narrativas dramáticas de visual realista. *InFamous* é uma franquia de jogos eletrônicos dirigida pelo mesmo diretor de "*Ghost of Tsushima*", Nate Fox. O primeiro grande projeto do diretor também foi feito em parceria com a PlayStation, logo, a franquia *InFamous* também é exclusiva das plataformas da Sony. *InFamous* é fortemente inspirado nas histórias de super-heróis americanos, especialmente da editora DC Comics. A principal característica artística dessa franquia é o sistema de karma, escolhas que o jogador faz para modificar os rumos da franquia. Essas escolhas não só acabam por afetar o crescimento do personagem como a reação da população da cidade história perante Cole, o protagonista, e outros pequenos elementos ao nível da jogabilidade e da história. Essas escolhas não só acabam por afetar o crescimento do personagem como a reação dos personagens secundários perante o protagonista e outros pequenos elementos ao nível da jogabilidade e da história. Em 2011, foi lançada a sequência de *InFamous 2* e uma DLC de grande sucesso de vendas.

Em 2011, após doze anos de parceria de exclusivos e venda estimada de mais de sete milhões de jogos com as duas franquias *Sly 2* e *InFamous*, a Sony Playstation adquiriu a *Sucker Punch Productions* por cerca de 1,3 bilhões de dólares.<sup>55</sup> Nesse período, a desenvolvedora contava com cerca de 75 funcionários, número que mais que duplicou posteriormente à aquisição. Em 2014, foi lançado um soft reboot da franquia *InFamous*, um dos grandes lançamentos de estreia e propaganda do PlayStation 4. *InFamous Second Son* ainda contou com uma DLC no mesmo ano. O jogo fez grande sucesso, mantendo mais ou menos a mesma métrica qualitativa dos jogos anteriores. Todos os jogos da franquia foram

---

<sup>54</sup> Ver mais em: <https://www.metacritic.com/game/sly-cooper-and-the-thievius-raccoonus/>, <https://www.metacritic.com/game/sly-2-band-of-thieves/>, <https://www.metacritic.com/game/sly-3-honor-among-thieves/>.

<sup>55</sup><https://www.google.com/amp/s/www.uol.com.br/tilt/noticias/reuters/2011/08/02/sony-compra-desenvolvedora-de-jogos-norte-americana-sucker-punch.amp.htm>

dirigidos por Nate Fox. Os jogos de Fox possuem similaridades estruturais, ou seja, jogos de exploração com combate livre.

É um tanto impreciso determinar especificamente o que é visão artística Fox, gênero narrativo, demandas da empresa e trabalho coletivo. Porém, os jogos de Fox tendem a focar no lado humano dos protagonistas. Mesmo que esses venham a se tornar poderosos ou tenham derrotado um grande número de inimigos, eles não encaram os desafios com leviandade ou banalidade. É perceptível que esses protagonistas, apesar das suas particularidades e arcos de personagens, tendem a resultar naqueles heróis humildes, honrados e sérios. As jornadas do herói quase sempre acarretam a perda do vínculo afetivo mais próximo. Fox, especialmente neste momento de perda, gosta de deixar a escolha para o jogador. Em todos os seus jogos, ao menos no final, o jogador é posto para realizar a escolha altruísta: o sacrifício do que lhe é precioso pelo bem maior ou proteger o que importa a qualquer custo. Mesmo nos títulos para maiores de idade, a Fox não abusa ou foca na violência gráfica no combate. O seu ponto dramático é mais utilizado na subjetividade ou reação dos personagens. Nas poucas cenas explícitas, como a decapitação de um capitão mongol em "Ghost of Tsushima", o ato da violência passa rapidamente, mas sem ser censurado, para se demorar na repercussão do ato de violência para o protagonista, os personagens secundários e os NPCs daquele mundo. Mesmo no combate comum, aquele que não afeta de nenhuma forma a narrativa, Fox não faz uso da violência explícita para atrair os jogadores, mas sim o uso de estrutura de combate dinâmica que foca na ação e reação do jogador.

Logo em seguida ao lançamento de InFamous Second Son, a Sucker Punch Productions começaria a produção de "Ghost of Tsushima". Com exceção do primeiro jogo da empresa, todos os jogos da Sucker Punch Productions são exclusivos da Sony, sendo a maioria dirigida por Fox. Mesmo com a aquisição e o longo período de parceria, a Playstation, segundo entrevistas das partes, nunca chegou a intervir pesadamente na produção e, principalmente, nas escolhas artísticas dos jogos da Sucker Punch. A grande maioria contou com a participação de desenvolvedores apenas do estúdio americano. A participação da Sony Playstation estaria sobretudo no financiamento dos projetos, no entanto, não foi o caso de "Ghost of Tsushima", que teve a participação do estúdio japonês Japan Studio.

A Japan Studio é o mais importante estúdio de desenvolvimento de jogos da Sony PlayStation. Não é o responsável principal pelos maiores títulos atuais e também não é o estúdio que sempre conta com os maiores orçamentos. Ele é o mais importante por ser o mais antigo, com a maior produção de jogos e com o maior número de participações em vários

projetos, colaborando com os demais estúdios de propriedade da Sony ou que estivessem em parceria de produção. O estúdio é sediado junto à sede da PlayStation em Tóquio, com funcionários majoritariamente japoneses. Foi fundado em 1993, um ano antes do lançamento do primeiro PlayStation. O estúdio é creditado pela produção de mais de 300 jogos eletrônicos ao longo de seus 30 anos de existência, além da participação ou distribuição de outros projetos.

Shuhei Yoshida foi o responsável por supervisionar durante os noventa e dois mil. O estúdio participou da produção de todo tipo de jogo, com o crescente foco nas histórias ao longo dos anos. Yoshida atribui o sucesso do Japan Studio à prática que o próprio descreve como de base e de baixo para cima, permitindo que os jogos se desenvolvam sem uma imagem final rígida e dando grande confiança à produção de terceiros. Segundo Yoshida, esta é uma prática contrária às produções ocidentais de jogos eletrônicos.

Em 2011, Allen Becker assumiu a liderança da Japan Studio com muitas críticas às práticas produzidas pela empresa até então. Segundo Becker, isso teria permitido que o estúdio ficasse para trás em questão de tecnologia em relação aos outros estúdios. A última década representou uma mudança significativa na produção dos jogos. Os videogames passaram a ser cada vez maiores, mais complexos e mais caros para produzir; contudo, esse crescimento, como bem citamos anteriormente, também foi acompanhado pelo crescimento expressivo dos lucros dos jogos. As mudanças de Becker tentaram aproximar o estúdio japonês das práticas ocidentais, no entanto, o estúdio acabou passando por problemas financeiros que levaram à reestruturação da empresa em 2021. Vários membros e equipes foram mandados para outros estúdios da Sony para agregar novas equipes e muitos outros anunciaram o seu desligamento total da empresa. A grande maioria desses funcionários foi direcionada ao time Asobi (do japonês jogar). O time Asobi foi um grupo criado em 2012 que fazia parte do Japan Studio. O principal foco de seus membros era produzir jogos para os novos periféricos e demais recursos novos das plataformas. Em 2021, a Sony Playstation anunciou que o time Asobi se tornou um estúdio independente do Japan Studio.

Segundo Jun Wei Chiew, Artista Conceitual Principal da Sucker Punch Productions, o processo de criação do "Ghost of Tsushima" foi bastante complicado para o estúdio pela falta de referencial do que poderiam construir no contexto do período Kamakura. Como dissemos anteriormente, nesse ponto da indústria dos jogos eletrônicos, o embasamento em fontes históricas e o uso de profissionais se tornou um ponto central em grande parte da propaganda dos jogos de narrativas históricas ou inspirados em tradições folclóricas/místicas/religiosas de

outros povos. O artista conceitual atribui ao estúdio japonês a principal seleção das referências históricas do jogo. Dessa forma, é inegável a influência da estética japonesa do jogo. É preciso considerar que, da mesma forma que um historiador necessita realizar uma escolha de fontes e se admite um grau de arbitrariedade nessa escolha, mesmo pautada segundo o método científico, a Japan Studio faz a mesma escolha sem ter as mesmas implicações que o cientista da história. Segundo o relato de Chiew, a pesquisa até aquele ponto da produção foi meramente online e, segundo o próprio, largamente escassa. A forma e os resultados dessas escolhas serão destrinchados nos tópicos seguintes.

O que podemos afirmar com toda a certeza é que, independentemente do contexto de crise ou não, "Ghost of Tsushima" foi um projeto ambicioso para a Playstation a ponto de intervir com o seu principal estúdio, mesmo com o longo histórico positivo com a Sucker Punch Productions e o diretor Nate Fox. "Ghost of Tsushima" seguiu a tendência da PlayStation de focar em experiências narrativas offline, mesmo que essa empreitada possua o risco por serem jogos bem mais caros que os online. Isso se mostraria uma decisão acertada, pois, entre todo o período de produção do jogo, houve vários fracassos de jogos online que não foram capazes de retirar o público ativo de franquias famosas, como G.T.A. V e Call of Duty.

### 3.4 As Apropriações Históricas de "Ghost of Tsushima" para a Construção da Representação do Samurai e do Ser Japonês Através do Personagem Jin Sakai

A figura popular do samurai é uma produção historicamente contraditória. É uma figura que evoca um longo processo histórico desde as origens mais obscuras, perpassando os períodos mais conturbados da história japonesa, a aristocracia, as grandes famílias e o ideário japonês. Buscamos compreender os usos do passado (Hartog, 2013), os momentos evocados e silenciados que dão origem naquilo que se entende como Samurai atualmente. Para isso, é preciso passar por aquilo que realmente aconteceu na história e aquilo que busca lembrar dos samurais. Como dissemos, não queremos meramente apontar os anacronismos de Jin Sakai, mas entender o processo de produção da imagem do samurai. Se em algum momento essa imagem apenas representava o Samurai que não estava presente, em outro, essa imagem tornou-se o Samurai.

Samurai significa “aquele que serve”. O termo passou a ser utilizado quando os guerreiros ascenderam a cargos públicos ao invés de meros mercenários. Os guerreiros ou

bushi tinham como missão diária o recolhimento de impostos, mas exerciam outras funções como guarda-costas dos senhores feudais e manutenção da ordem pela força. Nos casos em que a aristocracia rural precisa permanecer muito tempo na capital, longe de suas terras, alguns samurais ficavam responsáveis pela administração. Isso levou à ascensão do poder desses guerreiros, uma vez que eles se tornaram a figura de autoridade local, enquanto a aristocracia “brincava de ir à capital”. “Os principais vassallos do shōgun [...] assumiram os poderes militares e judiciários dos antigos governadores provinciais [...], formavam uma espécie de aristocracia guerreira dentro da classe samurai, distinta dos guerreiros comuns” (Soury, 2001, p. 54).

Para Sakurai (2007), a invenção histórica do samurai nacional japonês ocorreu no fim do século XIX, quando as reformas da Era Meiji (1868-1912) reabriram as fronteiras japonesas para o resto do mundo. É interessante também analisar que foram essas mesmas reformas que retiraram os poderes legais dos samurais, fazendo-os viver na clandestinidade e sendo caçados pelo Estado. Houve então a troca de senhor feudal, para quem o samurai servia, pelo imperador, representado pelo Estado, e da casta samurai de algumas poucas famílias para todo e qualquer cidadão japonês. Posteriormente, esse simbolismo passaria a ser chamado de espírito japonês.

Mas toda essa simbologia não versa apenas sobre a força física dos Samurais, como as cenas de lutas podem fazer parecer quando assistidas recortadas. O principal ponto que toda essa nova mística tenta produzir é uma pretensa ética Samurai. Saulo (2020) analisa a recepção desse pensamento vindo pela China e na Coreia no livro de Miyamoto Musashi, no entanto, a sociedade japonesa nega qualquer símbolo de herança estrangeira. É especialmente esse livro do samurai Musashi (1584-1645), *Os Cinco Anéis*, e a obra de Yamamoto Tsunetomo (1659-1719), *Atrás da Folhagem*, que fundamentam todo um campo ético que justifica o sacrifício pela nação.

Musashi relaciona profundamente a necessidade do treinamento intelectual e o domínio espiritual de si mesmo para o aperfeiçoamento, bem além do treinamento físico. Grande parte dessa filosofia de vida está associada a preceitos do budismo e xintoísmo. Essa relação será aprofundada ao debatermos a religião de "Ghost of Tsushima". A campanha foi extremamente efetiva, não apenas no período das guerras no Japão, mas mesmo na atualidade todo o ideário produzido é consumido no mundo todo como necessário para o autoaperfeiçoamento no mundo dos negócios, especialmente as obras que citamos. A ideia de

que os empresários e investidores são os samurais da atualidade, de alguma forma herdeiros deles.

Torna-se perceptível de quais formas o jogo irá representar essas virtudes e símbolos dos guerreiros. Primeiramente, existe uma diferença gritante entre a dublagem japonesa e todas as demais. No japonês, não é utilizada a palavra samurai. Isso porque não existia o conceito como compreendemos nesse período. É utilizada a palavra Bushi (武士), que significa guerreiro. Os samurais só tornariam-se usuais quase 3 séculos depois, próximo ao fim da unificação japonesa. Mas não nos interessa o anacronismo em si, mas a percepção da necessidade de produzi-lo. Pois a presença do Bushi apenas na linguagem japonesa implica que a ausência em todas as outras línguas não é fruto de um erro na produção do jogo, mas de uma incompreensão internacional do processo histórico das castas guerreiras. Para o resto do mundo, o samurai sempre foi samurai desde o começo, ao ponto de que não chamá-lo desta forma atrapalharia a compreensão da narrativa. Isso se insere no processo da filmografia que construiu o arquétipo de Samurai no século XX. Já que lá, mesmo quando os filmes claramente chamavam-se “Ronin”, muitas traduções procuravam usar Samurai nos títulos.

Logo após o discurso de Lorde Shimura, o jogo tenta produzir uma crítica à honra Samurai. Shimura envia um dos lordes de Tsushima para o campo inimigo dos mongóis para desafiá-los a um duelo um a um. No entanto, o líder dos mongóis apenas joga uma bebida alcoólica no guerreiro e atea fogo, matando-o em agonia. Os samurais se revoltam com a cena e inicia-se o confronto. No final, o Lorde Shimura é capturado e levado como refém. Todos os samurais morrem. O jogo usa de um artifício poético nesse ponto, pois o Jin também morre simbolicamente.

Ao vislumbrar o líder mongol, Jin e Shimura avançam em direção ao inimigo, mas são atingidos por uma bomba. Vemos o corpo de Jin em meio a tantos outros mortos. Enquanto isso, ocorre uma linha de diálogo entre o líder mongol Kublai, que se apresenta como neto de Gengis Khan. Deixaremos para abordar mais profundamente esses diálogos no capítulo três.

Figura 40 - A Morte de Jin Sakai



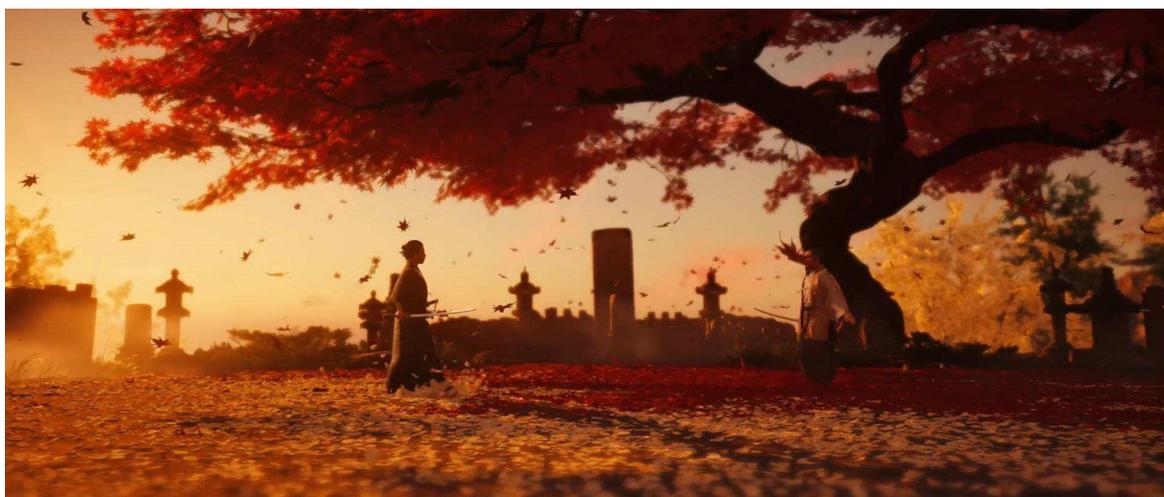
Fonte: Autor (2024)

Após levar o Lorde Shimura, retornamos à imagem do corpo de Jin na praia, ferido e alvejado de flechas. Vemos o corpo do Jin e a sua katana enterrada na areia logo em frente. Ocorre a primeira aparição sobrenatural do jogo. Um recurso usado no jogo chamado “ventos divinos” que nos orienta no mapa durante a *gameplay*. Os ventos rodeiam a espada de Jin até chegar em suas mãos. Logo o protagonista volta a se mexer, fechando o punho. Jin acorda pouco tempo depois com vários curativos. Os mongóis estão invadindo uma vila próxima nesse momento. Para a história japonesa, a escolha desses ventos como manifestação divina é significativa uma vez que os ventos divinos (Kamikaze 神風) se tornaram símbolos nacionais da predestinação japonesa. Inclusive, utilizados na Segunda Guerra Mundial para unidades da força aérea que realizavam missões suicidas (Sakurai, 2007).

Logo descobrimos que uma mulher chamada Yuna foi quem o resgatou e tratou os seus ferimentos. Ela é uma chave importante, pois é ela quem corrompe o Jin de seu caminho de Samurai. Diferente do usual do gênero chanbara, Yuna não é uma princesa a ser salva, apesar de ainda ser o interesse romântico do protagonista. Ela tenta convencer o Jin a se esgueirar para fugir do local. O protagonista se recusa, pois isso seria desonroso. A linha de missões relacionadas da Yuna trata-se de salvar várias pessoas ao longo do mapa. O principal interesse da Yuna é salvar o seu irmão e fugir, mas também se recusa a virar totalmente as costas a alguém em sua frente em perigo.

Nessa primeira missão, Jin se recusa a se esconder e volta a encarar de frente os mongóis, “como um samurai”. Isso o leva novamente à quase morte, sendo jogado de uma ponte. Ele sobrevive e foge. Na missão seguinte com Yuna, ela convence Jin a matar os inimigos furtivamente, justificando que alertar os mongóis de sua presença faria os prisioneiros serem mortos. Ao realizar o primeiro assassinato desonroso, somos transportados a um flashback do Jin sendo ensinado pelo Shimura sobre ser Samurai. Aqui é utilizado outro artifício para simbolizar o ser samurai. Nesses flashbacks entre Jin e Shimura, eles estão abaixo de uma árvore em uma área de treinamento completamente coberta por folhas vermelhas no chão. Isso muda ao final do jogo, quando Jin de fato abandonou o caminho do Samurai e se tornou o “fantasma”.

Figura 41 - Duelo Final entre Jin e Shimura



Fonte: Autor (2024)

A área circular passa a ser composta por duas cores que formam uma aparência similar ao Yin e Yang. Shimura localiza-se em cima das mesmas folhas vermelhas em que havia ensinado o Bushido (武士道) para o seu sobrinho Jin. Por sua vez, Jin se encontra sob folhas brancas. Em volta dos dois estão os túmulos de seus antepassados, quase como espectadores do duelo, observando e julgando a situação. O jogo ainda inclui um outro artifício narrativo para essas situações. O jogador pode escolher se irá enfrentar os inimigos de frente, anunciando sua presença e desafiando-os ao combate “como um samurai”, ou agir furtivamente como o “fantasma”. Se o jogador optar pelo Samurai, o clima no mapa se manterá limpo, enquanto a escolha de fantasmas fará com que o clima ficará com nuvens negras.

É perceptível uma certa contradição na história de Jin Sakai. Todo o jogo é vendido como jogo de Samurai, porém a história é sobre o personagem abandonando todos os valores e pressupostos do Bushido. Isso não é uma exclusividade de "Ghost of Tsushima", na realidade, praticamente toda a produção cinematográfica Chanbara segue da mesma forma. Isso acontece porque o grande guerreiro que simbolizou o espírito japonês, que se popularizou no mundo inteiro como identidade japonesa e que protagonizou um dos maiores sucessos de venda da Playstation do ano de 2020, nunca foi um Samurai, mas um Ronin.

Essa é uma contradição que perdurou por todo o período do cinema Chanbara e mesmo hoje. A origem desse mito que revolucionou a imagem do herói japonês transita entre uma história que possivelmente ocorreu, soterrada por inúmeras dramatizações propagadas pelos teatros Kabuki.<sup>56</sup> Nesse ponto, pouco importa se a história efetivamente ocorreu ou como ocorreu, mas o impacto que de fato causou. Para Eliade (1989), o mito oferece padrões para o comportamento humano, conferindo significado à sua existência. É comum atribuir a importância do mito apenas às sociedades antigas, como se a nossa estivesse em um estado mais elevado das coisas. É, entretanto, “não apenas explicar uma etapa na história do pensamento humano, é também compreender melhor uma categoria dos nossos contemporâneos” (Eliade, 1989, p. 10).

O mito em questão é os 47 Ronins. A história conta que os samurais de Asano tentavam salvar o seu clã pedindo ao xogum que permitisse que o irmão do falecido daimyo herdasse o clã e os bens. O pedido foi negado. O grupo de samurais sabia quem era o assassino de seu mestre, porém era impossível alcançá-lo. O grupo de samurais então planejou um grande golpe para vingar o seu mestre. Eles iriam desfazer o grupo e tomariam rumos diferentes, abandonando completamente o Bushido. Para, dessa forma, fazer com que o inimigo baixasse a guarda e os Samurais atacassem na primeira oportunidade. E assim eles cometeram crimes e desordem por toda Edo. É dito que um deles vendeu a esposa para um prostíbulo para financiar o ataque. Outro teria infiltrado a irmã na residência do alvo de vingança. Todo o resto do grupo caiu em desgraça por mais de um ano para atingir o objetivo. Eles têm êxito. Atacam o domínio, conseguem matá-lo e desfilam com a cabeça dele pela cidade. Por fim, se encaminham para o túmulo do falecido mestre, onde prestam homenagem

---

<sup>56</sup> Kabuki é uma das quatro formas tradicionais de teatro japonês (Patrimônio Intangível da Humanidade pela UNESCO, em 2005), sendo que os outros são o noh, e kyogen e o teatro de fantoches bunraku. O kabuki se desenvolveu durante os mais de 250 anos de paz do período Edo (1600-1868). Ver Mais em: [https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/kabuki.html#:~:text=Kabuki%20%C3%A9%20uma%20das%20quatro,Edo%20\(1600%2D1868\).](https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/kabuki.html#:~:text=Kabuki%20%C3%A9%20uma%20das%20quatro,Edo%20(1600%2D1868).)

e oferecem a cabeça do seu assassino vingado. É dito que só após a realização da vingança eles poderiam ir ao túmulo do mestre. Logo após, eles se entregaram às autoridades.

A história gerou grande polêmica e histeria. Alguns pensavam que os Ronins haviam cometido um grave crime ao assassinar um alto burocrata e deveriam ser executados. Outros viam como a mais perfeita obediência ao Bushido e, por isso, deveria ser conferido a eles o direito de cometer *seppuku*. No final, ocorreu a segunda opção. Seus corpos teriam sido sepultados em um templo Zen Sengakuji. Até hoje, o templo realiza um festival em homenagem aos 47 no dia 14 de dezembro. A opinião sobre a história nunca foi unânime, ainda que o grande público tenha mostrado grande apreço pelos Ronins. Tsunetomo Yamamoto, que mencionamos anteriormente, escreveu em seu livro que discordava do ato, pois os Ronin haviam abandonado a honra ao invés de terem atacado de frente o inimigo, mesmo sabendo que apenas morreriam.

Os Ronin fizeram aquilo que viria a ditar o espírito japonês: o dever universal de todo japonês em se auto sacrificar pelo bem comum e da nação. Entre a própria história e as reações a ela, observamos o cerne central da narrativa de "Ghost of Tsushima". Jin, o herói da história, decide que, pelo bem maior, deveria sacrificar tudo, inclusive a sua honra, para proteger as pessoas de Tsushima. Isso inclui utilizar de todo meio disponível, como veneno, se aliar a bandidos, ataques covardes e usar armas inimigas. Lorde Shimura é como Yamamoto, mesmo que signifique mortes, eles devem lutar com honra. Por essa razão, em uma das possibilidades de finais, o jogador pode escolher morrer com honra como os Ronins. Jin consegue salvar a ilha, porém o jogo mostra que o exemplo de Sakai levou à desestabilização política dos samurais da ilha, resultando em revoltas. Dessa forma, justifica-se a perspectiva de Shimura de que o “caminho do fantasma” teria um preço.

O ideário de herói de Tsushima é um ser que transita numa intensa contradição, assim como a imagem popular do samurai no Japão. Um herói que preza pela hierarquia social, mas que a desmantela quando esta prejudica a vida das pessoas para então retornar a ela como a forma correta de ser das coisas. Entregando-se e sendo punido por ela. Um ideário construído em um processo geopolítico de intensa violência global. Mesmo que o telespectador não tenha consciência desse processo, a genealogia desse processo se faz completamente presente. E não por que considerar o próprio quadro político atual no uso do Samurai. As últimas décadas do país levaram a grandes tensões entre o Japão e os países do Leste Asiático, principalmente a Coreia do Norte. O então primeiro-ministro japonês Shinzo Abe, o mesmo que se vestirá de Super Mario, é um dos grandes responsáveis por tentar levar as forças de autodefesa japonesa

para uma potência militar na região. Essas tensões geopolíticas não podem ser dissociadas do mesmo processo histórico da construção do ideário Samurai e seus resultados nas tensões políticas. Ou seja, a própria formação do Japão imperialista e todo o período de recuperação do pós-guerra. Essas questões estão ausentes da percepção ocidental pela ignorância quanto a esses processos históricos, mas também pela ausência dos discursos que esses mesmos povos apresentam sobre si e os outros pelos mais diversos veículos comunicacionais e, não por que, pelas próprias produções artísticas e de entretenimento que são consumidas hoje. O que nos chega hoje massivamente e de forma mais rápida é substancialmente aquilo que passa pelo filtro da mídia hegemônica ocidental e seus interesses.

### 3.5 A Construção do equipamento do Samurai: os usos nas mídias e os significados da espada, do arco e da armadura Samurai

Seria cabível apresentar uma pedra como um samurai? Ou um exemplo menos extremo, um cavaleiro de armadura prateada em um cenário de Japão Feudal e afirmar que aquele ali é um samurai? Mesmo que muitas representações do passado, independentemente de qual mídia se apresente, destoem do sujeito histórico que elas pretendem simbolizar, a sua construção não pode ser feita aleatoriamente. É necessário o uso de símbolos que evocam no imaginário coletivo a figura histórica que pretende-se trazer à tona. Apesar de a seleção desses símbolos poder, até certo ponto, ser arbitrariamente deformada por diferentes interesses de grupos diferentes, a inserção na mentalidade representa um fenômeno de longa duração na história.

Ao iniciarmos "Ghost of Tsushima", temos no personagem de Jin Sakai a imagem do "Samurai puro". O desenvolvimento da narrativa demonstra o desvio do personagem do caminho honrado do guerreiro para o fantasma. Isso é representado pela classificação do tipo de equipamento que o personagem pode vir a utilizar. No primeiro momento, temos apenas a armadura, a katana e o tantō<sup>57</sup>. Em uma das primeiras missões após os eventos da praia Komoda, onde os samurais morrem, adquirimos o arco e flecha pelas mãos de um mestre samurai, Sensei Ishikawa. Posteriormente, através das intervenções da personagem Yuna, adquirimos os "equipamentos fantasmas" e a capacidade de assassinato furtivo. Equipamentos

---

<sup>57</sup> Espada curta, cuja bainha fica junto a bainha da Katana na cintura do Samurai. A lâmina curta era utilizada cerimonialmente para o suicídio seppuki. O Samurai utiliza a lâmina menor para cortar a própria barriga e ser logo após decapitado por outra pessoa.

normalmente associados à figura dos ninjas (kunais, bombas de fumaça e explosivas, sinos de distração e venenos). Nessa classificação dupla do jogo, possuímos mais de uma árvore de habilidades<sup>58</sup> para aquilo que é do Samurai e aquilo que é ligado aos equipamentos fantasma. Para a Katana, temos o sistema de postura, cada qual destinada a um tipo específico de confronto. Postura da pedra, postura inicial com fortes influências do kendo, é destinada para enfrentar inimigos espadachins, postura da água é destinada a inimigos de escudo, postura do vento para lanceiros e posturas da lua para inimigos grandes. Diferente dos equipamentos fantasma, a aquisição dessas habilidades não representa narrativamente o desvio do bushido e simboliza, certo grau, a diversidade de técnicas que as escolas japonesas criaram ao longo dos séculos, ainda que essas últimas posturas contem com mais movimentos fantasiosos.

Além disso, o jogo possibilita a aquisição de habilidades com a katana referente às lendas místicas de grandes guerreiros. Essas lendas são inspiradas em histórias que já povoam o imaginário popular antes mesmo da criação do cinema e das animações japonesas. Figuras como o próprio Miyamoto Musashi, aos seus 16 anos de idade, tendo participado da grande batalha de Sekigahara (1600). Nesse ponto, o importante não é se Musashi realmente participou, mas o fato de que todos acreditavam. Essa aura de habilidades sobre-humanas do Samurai configura um grau a mais de respeito a essas figuras. Mesmo hoje em dia, onde não se acredita nos grandes exageros dessas histórias, as pessoas não deixam de ler Musashi, pois ainda veem nele algo que o diferencia dos demais. Todas essas histórias simbolizadas pela arma que o guerreiro dominava. Tornando-a um artefato de grande desejo. O mesmo ocorre no Ocidente com a espada do rei Arthur, a lança que perfurou o corpo de Jesus, ou até mesmo o equipamento de um grande esportista. Artefatos de pessoas que se acreditam ser excepcionais adquirem um ar sobrenatural. Sobrenatural no sentido de se desejar utilizar tal objeto, como a caneta de um grande escritor, como se o talento daquele sujeito tivesse sido impregnado em seu artefato. A katana é ligada a várias dessas figuras ao longo da história do Japão. Cria-se uma ligação com o artefato que evoca um imaginário totalmente ficcional e um passado.

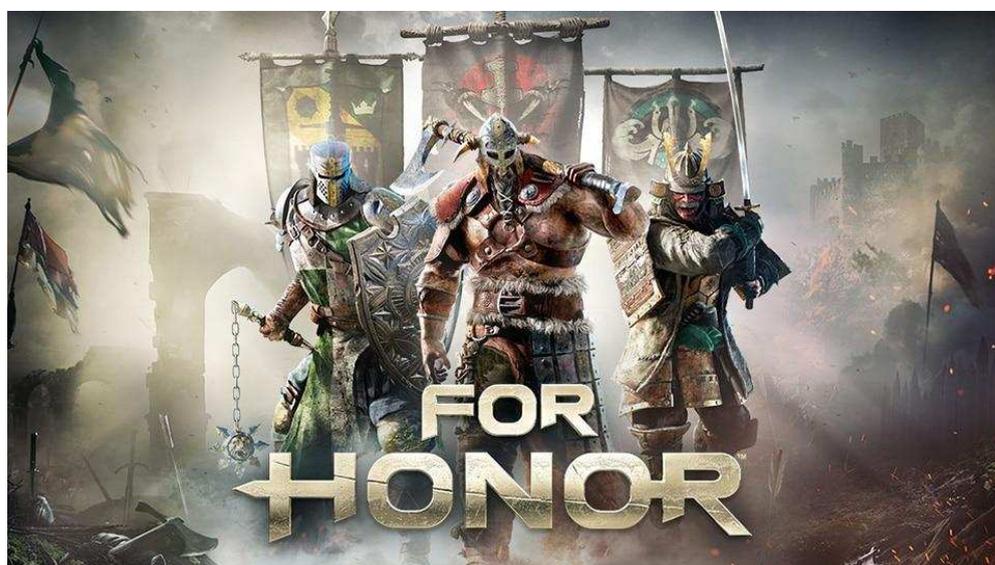
Somos apresentados a diversos tipos de armas ao longo do jogo. Sendo as japonesas essencialmente lanças simples utilizadas por aldeões hostis, arco e flecha, katana, kunais e venenos. Para as armas mongóis, vemos espadas curvas, lanças, escudos, arcos e flechas,

---

<sup>58</sup> Árvore de habilidade é um sistema organizacional utilizado para elencar diferentes habilidades de um personagem. É uma alegoria de vários galhos de árvores onde algumas habilidades mais avançadas tem outras habilidades menores como pré-requisito. A ramificação escolhida determina o tipo de personagem e suas capacidades.

alabardas, bombas, hwachas, adagas e kanabō, mesmo essa última sendo uma arma japonesa. Apesar dessa variedade de equipamentos, não utilizamos nenhuma arma corpo a corpo além da katana. Em parte, essa escolha deve-se à historicidade dessa arma para o Samurai e, para outra parte, à intencionalidade da imagem do Samurai que buscou-se empreender ao longo do último século. Efetivamente, a katana é um dos símbolos indispensáveis na culturapop japonesa. Representando o Japão quase tanto quanto o próprio samurai. Mesmo os jogos medievais ou de fantasia que se ambientam numa ideia de Europa da Idade Média têm quase como obrigação a inclusão da katana com os dizeres “uma arma de um lendário guerreiro vindo de terras distantes do oriente”. Pode-se citar de exemplo jogos como os já mencionados da empresa Fromsoftware (Dark Souls, 2011; Dark Souls II, 2014; Bloodborne, 2015; Dark Souls III, 2016; Elden Ring, 2022); porém, serão citados exemplos de fora do Japão. Como mostrado na imagem a seguir, For Honor (Ubisoft, 2017) é um jogo eletrônico desenvolvido por uma produtora francesa. O jogo se ambienta em um cenário dito medieval em que é possível escolher uma das três facções, das quais se têm cavaleiro de armadura, um guerreiro viking e guerreiros samurais.

Figura 42 - For Honor (Ubisoft, 2017)



Fonte: Ubisoft (SD)<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup>Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/for-honor>

Além desse, pode-se citar a possibilidade de se produzir uma *build*<sup>60</sup> de samurai no jogo da desenvolvedora estadunidense The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studio, 2011) com katana e armadura. Trata-se de um jogo de fantasia medieval em primeira pessoa<sup>61</sup> em que o guerreiro oriental acabou sendo escolhido para compor parte do leque de combatentes. Por último, uma das principais, se não a principal base de jogos de RPG de mesa medieval, Dungeons & Dragons (Gary Gygax & Davy Arneson, 1974), possibilita a criação de classe samurai no jogo.<sup>62</sup>

Essa arma, a katana, é normalmente associada à capacidade de destreza e velocidade do guerreiro. Característica reforçada na estrutura de jogos em que deve-se incluir pontos/habilidade em status de destreza e caracteriza-se pelo *moveset*<sup>63</sup> com vários golpes rápidos seguidos. Filmes ocidentais de ação, mesmo sem nenhuma ambientação ligada ao Japão, fazem o uso da estética do Katana, como Matrix Reloaded (Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 2003) e John Wick 3: Parabellum (Chad Stahelski, 2019). E até jogos futuristas como Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) têm uma katana como arma opcional.

A simbologia cultural da Katana na historicidade japonesa confunde-se com a origem mitológica japonesa e perpassa todos os séculos seguintes; além de ser o ponto onde se localiza a origem dos Samurais. Acontece que o surgimento dessa arma não se deu em um desenvolvimento gradual da técnica da forja e do uso dos metais, mas um surgimento repentino. Isso se dá porque o Japão não contou com uma idade dos metais convencional da maioria das civilizações no mundo. Os registros históricos associam esse recebimento com o império Han no século III e II A.C., cuja influência alcança a Península Coreana. Os registros mais antigos de objetos de ferro encontrados no Japão localizam-se ao norte de Kyûsho, posição geográfica mais próxima à Coreia e China (Yamashiro, 1986). Ou seja, o domínio do metal acabou sendo levado por delegações diplomáticas do continente para o Japão.

Segundo o historiador Thomas Donald Conlan, professor de estudos de leste asiático e história pela Universidade de Princeton, em seu livro Samurai and The Warrior Culture of Japan, 471 -1977 (2022), em que reúne a tradução de vários documentos históricos japoneses de samurais para o inglês, as espadas foram tidas como itens de grande valor desde o início.

---

<sup>60</sup>Do inglês “construir ou construção”, *build* é a seleção de itens, distribuição de pontos, habilidades e materiais no jogo necessários para a constituição de determinado arquétipo ou classe (cavaleiro, mago, ladino e outros) em um jogo eletrônico. O conceito é advindo dos jogos de RPG de mesa.

<sup>61</sup>perspectiva de câmara em jogos eletrônicos.

<sup>62</sup>[https://www.dandwiki.com/wiki/Samurai\\_\(5e\\_Class\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Samurai_(5e_Class))

<sup>63</sup>Conjunto de movimentos executados ao utilizar determinada arma ou equipamento em um jogo eletrônico ou conjunto de movimentos realizados por personagens inimigos no jogo eletrônico.

Tratam-se da troca cordial entre nobrezas em cerimoniais diplomáticos. Representam também as primeiras evidências históricas escritas japonesas. Logo, muito mais que uma simples arma, uma ferramenta para matar, a espada era um símbolo de grande status social. “[...] The earliest warriors and the ways in which swords were used as gifts and symbols of allegiance.” (Conlan, 2022, p. 1). Essas armas foram encontradas em túmulos antigos a partir de 1978 em Saitama. São túmulos grandes e de grande custo de construção, mas que perduraram por muitos séculos. Junta-se a isso o ideário japonês do respeito aos antepassados. Representado no jogo por meio da inclusão de vários túmulos ao longo do mapa da ilha, especialmente nos castelos e áreas nobres em que eles são mais valorizados como símbolo da dignidade da família nobre. E, também, numa missão secundária, onde descobre-se que pessoas estariam saqueando os túmulos. O protagonista deve punir os criminosos que, mais tarde, descobre-se serem aldeões que estavam escondendo esses objetos para não serem roubados pelos mongóis. “Paralelamente ao progresso da obra da unificação do país [...] surgem grandes sepulcros ou mausoléus que os historiadores japoneses chamam de *Kofun* (túmulos antigos) [...] São montículos de terra de formas diversas, mas a mais conhecida é aquela que tem a frente retangular e a parte superior arredondada.” (Yamashiro, 1986, p. 36).

Figura 43 - cemitério em Koyasan, no Monte Koya



Fonte: Souza (2020)<sup>64</sup>

<sup>64</sup> <https://www.gilsouza.eu/visitar-koyasan-e-o-cemiterio-okunoin/>

Figura 44 - Construção de Cemitério em "Ghost of Tsushima"

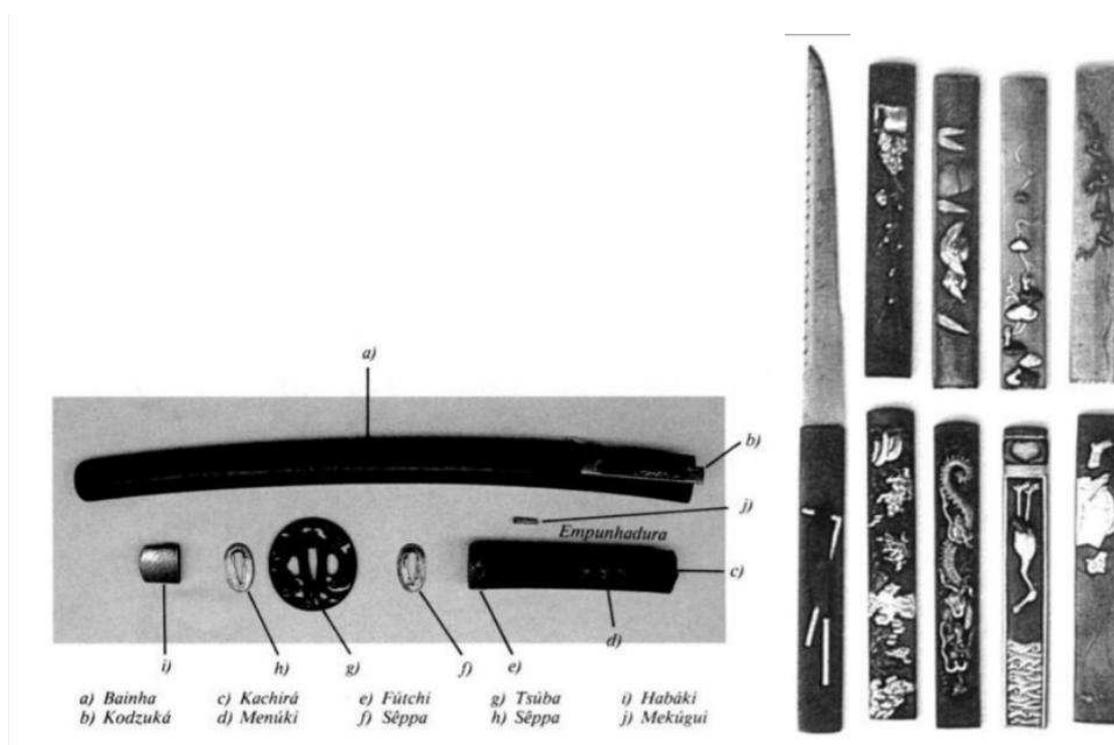


Fonte: Autor (2024)

Com isso, percebe-se uma grande restrição ao uso das espadas pela grande nobreza japonesa. Mesmo quando ocorre a migração de mão de obra especializada para o Japão em contexto de conflitos e perseguição, a produção de armas de ferro no Japão não se torna tão difundida como vemos, por exemplo, no caso da China. Isso se dá também pela limitação dos recursos da ilha Japão atrelada à recusa à destruição ambiental que uma mineração em larga escala produziria. Até mesmo a destruição de montanhas, como ocorreu nos casos da exploração predatória do colonialismo, é impensável para a cultura japonesa.

Outro fator importante que limitou a difusão das katanas é a complexidade de sua produção. O que influenciou, mas não determinou, que cada samurai tenha a sua única katana ao longo da vida. Dessa forma, cada katana é como uma digital do seu samurai. Para o Bushido, a Katana é uma representação do próprio caminho do guerreiro. Para a confecção da arma, necessita-se do trabalho de diferentes profissionais, os quais passaram a adquirir grandes status sociais pelo seu trabalho. Esse trabalho não é apenas técnico, mas também religioso. O forjador, antes de iniciar seus trabalhos, faz um ritual de purificação de si. Podemos observar na imagem abaixo todas as pequenas partes da katana.

Figura 44 - Partes da Katana



Fonte: Sakurai: 2023

Todo o processo é demorado, podendo levar até meio ano para ser concluído. No final, o forjador immortaliza o seu nome na base da lâmina. Ainda há a criação do *Tsuba*, o guarda-espada que fica entre a lâmina e a bainha (ponto G na imagem acima). Tanto o *tsuba* quanto a bainha deixam de ser itens meramente práticos para se tornarem obras de arte nas mãos de especialistas. Temas e técnicas únicas e diferentes passam a ser aplicadas nesses objetos, inclusive com ouro. Em "Ghost of Tsushima", essa tradição é aproveitada para uma mecânica de customização da katana. Primeiramente, cada samurai do jogo tem a sua própria e relaciona-se com seus donos. Para o jogador, é possível visitar túmulos e memórias de Samurais, onde adquirimos novas skins para a Katana. Isso não modifica em nada o combate. Além disso, cada skin possui uma inscrição que simboliza o caráter de um Samurai, por exemplo: o kit de espada Vingança de Omukade<sup>65</sup> que simboliza “uma força sobre-humana e ataque perverso” (descrição retirada do "Ghost of Tsushima", 2020) e Falcão Celestial, “ataque sem aviso, como o caçador dos céus” (idem). Com isso, a desenvolvedora incluiu outros elementos folclóricos japoneses por meio das espadas.

<sup>65</sup> Criatura da cultura japonesa ou yokai. O Mukade é uma centopeia gigante devoradora de homens. Nos contos populares (Foster, 2015) o Mukade foi morto pelo lorde e Samurai Fujiwara no Hidesato.

Pelo isolamento das espadas a estas castas, o desenvolvimento da técnica de combate do Samurai com a Katana focou majoritariamente nos duelos 1 a 1. O samurai passou a adquirir o direito de executar sumariamente qualquer um em seu caminho, por cometer crimes ou não prestar o devido respeito ao passar. Poucos desafios seriam maiores do que encontrar outro samurai em seu caminho que não fosse a guerra entre lordes. Isso prejudicou até no confronto contra os mongóis, pois o desenvolvimento das técnicas de luta no continente pressupunha a probabilidade quase certa de enfrentar vários inimigos armados simultaneamente enquanto se estava com as mãos nuas. Por isso, as técnicas, apesar de geograficamente próximas e historicamente ligadas, diferem tanto. As artes marciais, inclusive de espadas, utilizam golpes circulares e abertos. Por outro lado, os golpes da Katana tendem a ser frontais e diretos, ou seja, feitos para duelos. "Ghost of Tsushima" não ignora totalmente esse contexto. Apesar de enfrentarmos grupos numerosos no jogo, é necessário isolar os inimigos, pois não há quase nenhum golpe com a espada que inflija dano em mais de um inimigo. Levando o jogador a focar na defesa e contra-ataque ou utilizar os equipamentos fantasma.

O arco e a flecha, por sua vez, tiveram uma maior difusão pela sua produção relativamente mais simples do que a produção da katana. O arco japonês é consideravelmente maior do que o dos mongóis. O arco japonês foi desenvolvido para atingir grandes distâncias, enquanto o dos mongóis não possui esta necessidade devido à arqueiria a cavalo. Apesar da existência da arqueiria a cavalo japonesa, as características geográficas e o contexto dos conflitos internos privilegiaram enormemente o uso do arco fora da montaria. O Kyudo (弓道) ou caminho do arco é parte inseparável do bushido. Assim como a katana e o ser Samurai, o Kyudo tem ligação e simbologia não apenas bélica, mas também religiosa, onde compõe rituais xintoístas, e filosófica, como exploraremos mais no próximo tópico. Podemos ver isso no Manual de Kyudo, Princípios de Tiro (Shaho), da Federação Japonesa de Kyudo (A.N.K.F.) (2010) no trecho da etiqueta:

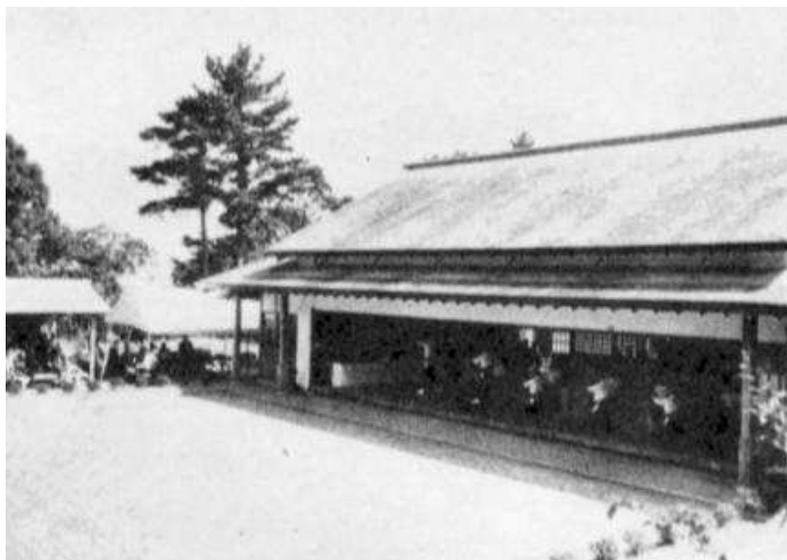
O tiro, com o ciclo de movimentos de avançar ou retroceder nunca o poderá ser sem cortesia e decoro (Rei).

Depois de ter adquirido a correta intenção interior e a exacta postura na aparência exterior, o arco e flecha podem ser manuseados de forma resoluta. Atirar desta forma é realizar um tiro com sucesso, e através deste tiro a virtude será evidenciada.

O Kyudo é uma via para o apuramento da virtude plena. No tiro, cada um deve procurar a sua retidão interior. Com a retidão em si próprio, o tiro pode ser realizado.

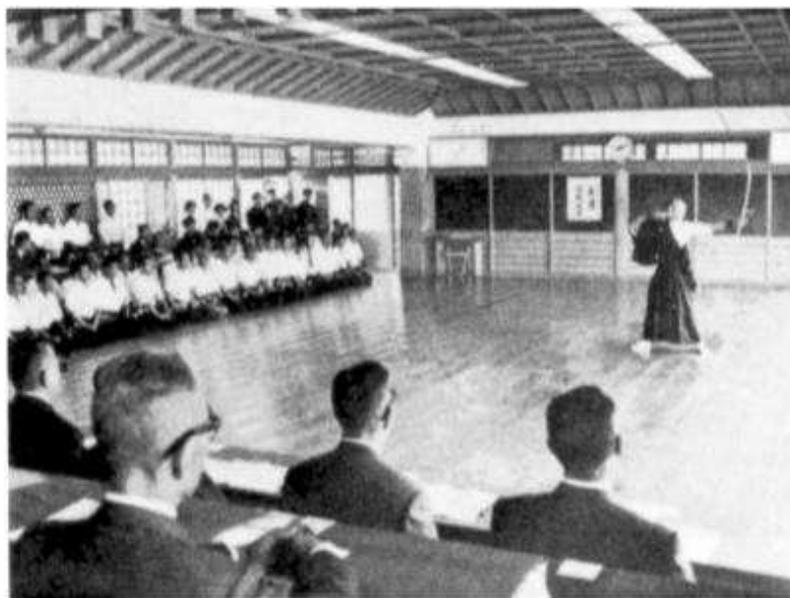
Quando um tiro falha, não deve haver ressentimento para com aqueles que vencem. Pelo contrário, esta é uma ocasião para se refletir sobre si próprio. (Federação Japonesa de Kyudo (A.N.K.F.), 2010, p. ix)

Figura 45 - Santuário de Ise, Local de prática de Kyudo (Dojo) (Cidade de Ise)



Fonte: Federação Japonesa de Kyudo [A.N.K.F.] (2010)

Figura 46 - Tiro de cerimónia (Sharei) Realizado pelo falecido Mestre Uno



Fonte: Federação Japonesa de Kyudo [A.N.K.F.] (2010)

Como dissemos anteriormente, o arco e flecha são incluídos na categoria de armas de Samurai, mesmo que essa arma implique em confronto distante do Samurai e até furtivo. O arco e a flecha também estão ligados à origem dos samurais, quando estes também eram caçadores. Mas, então, por que a figura do samurai na cultura pop só usa katana? Isso se deve

à construção do herói nacional que o cinema procurou construir para o samurai. Por mais que seja excepcional a capacidade de atirar a longa distância, um herói que está a vários metros de distância enquanto os soldados comuns estão na linha de frente destoa da mensagem do guerreiro que se sacrifica por todos. Nesse sentido, é muito mais interessante o confronto corpo a corpo, onde qualquer erro levaria à morte, que o samurai alegremente arriscaria pelo povo e seu mestre.

A possibilidade de inclusão desse equipamento em "Ghost of Tsushima" se deve em parte às características propícias do gênero de jogo eletrônico de mundo aberto. Ou seja, se é preciso explorar grandes distâncias em um jogo, também se faz necessário, dentro desse gênero, que possamos interagir a longas distâncias com os inimigos. Dessa forma, o jogo é uma estrutura muito mais receptiva ao segmento do arco que o cinema e o teatro.

Por último, temos a última peça da composição visual do guerreiro Samurai, a sua icônica armadura. As armaduras de samurai são um misto de símbolo de autoridade, riqueza e praticidade. Por exemplo, a capa de uma armadura de samurai feita de seda, além da raridade do material, possibilita a proteção do guerreiro a cavalo ao inflar com o vento e movimento, tornando quase impossível ser perfurada por flechas. Os adornos do capacete que permitem a identificação do guerreiro à distância também apagam golpes de lâminas vindos de cima para baixo. Além disso, as placas dessas armaduras são leves e permitem grande movimentação do guerreiro, principalmente se compararmos com outros modelos de armaduras, como as de cavaleiros medievais.

No Japão, as armaduras de grandes guerreiros foram preservadas por seus clãs após a morte de seus antigos donos. Atualmente, muitas são preservadas nos museus japoneses e são tratadas como verdadeiros tesouros nacionais. Para as armaduras de "Ghost of Tsushima", esses referenciais dos museus foram reproduzidos quase peça a peça para o jogo, como podemos ver na comparação abaixo. No entanto, as armaduras samurais não são o único tipo de equipamento de vestimenta no jogo. Como observou Kazuto Hongo no Director's Interview, é possível observar inspirações de outros períodos.

Figura 47 - Armadura Samurai em Exposição no Museu da Migração Japonesa (direita) e Armadura do Clã Adachi de "Ghost of Tsushima" (direita)



Fonte: Museu da Imigração Japonesa (2024) e Autor (2024)

As armaduras de samurais se revelaram um problema para a produção de histórias dos guerreiros ao longo do século XX. A imagem de Ronin desgarrado, de herói humilde e de guerreiro viajante que só conta com a companhia de nada além de sua espada não combinaria com a imagem de um equipamento luxuoso e adornado. Além disso, "Ghost of Tsushima" produz uma perspectiva com armaduras diferentes das produções ocidentais com armaduras de cavaleiro. A filmografia produziu a impressão de que as armaduras de placa eram muito mais comuns do que realmente foram. Filmes como os da franquia O Senhor dos Anéis (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003) provocaram a ideia de que exércitos inteiros poderiam ter cada soldado com armadura completa, além de outras produções em animações e jogos. Em "Ghost of Tsushima", apenas os líderes de clãs utilizam a armadura completa, seguidos por seus soldados com armadura mais simples. Ronins e outros inimigos japoneses utilizam kimonos masculinos, roupas esfarrapadas e espadas mais simples. Esse elemento é aproveitado na utilização de um sistema de evolução de armadura, ou seja, inicia-se com a armadura de um soldado de clã de baixa hierarquia e, a cada evolução, a armadura se aproxima da imagem dos tesouros nacionais dos museus.

Para a armadura fantasma, segundo Jun Wei Chiew, Artista Conceitual Principal da Sucker Punch Productions, foi produzida segundo a preocupação de não cair no clichê das roupas ninjas tradicionais. Até porque, isso faria o personagem perder a temática principal

objetivada de Samurai, ainda que na prática a transformação do personagem Jin Sakai seja praticamente de um ninja. Para isso, a construção dessa armadura utilizou as cores pretas tradicionais, mas inclui a permanência de algumas partes de armadura samurai por baixo de um manto que cai sobre os ombros do personagem. A inspiração na Guerra Civil Japonesa<sup>66</sup> (1868-1969) mencionada por Kazuto torna-se óbvia ao analisar pinturas do período.

Figura 48 - Pintura retratando Toshizô Hijikata<sup>67</sup> de Hoshitama Kotarô (esquerda) e Armadura de Fantasma (direita)



Fonte: Nelson (2021) e Sucker Punch Productions (2020)

Além disso, o próprio movimento da pintura é reproduzido no jogo em um ataque de misericórdia ao inimigo ferido rastejando ao chão. Por último, contamos com um terceiro tipo de armadura destinada à exploração do jogo. Trata-se da armadura de viajante que confere benefícios para a exploração do mapa para o jogador, auxiliando na detecção de itens ocultos no interior de edifícios e outros benefícios. Para o artista conceitual de "Ghost of Tsushima", a intenção dessa vestimenta por parte deles é a de provocar no jogador a sensação da imagem do Ronin viajante, do Samurai andarilho que salva pessoas, combate bandidos e realiza duelos ao longo do caminho. Essencialmente, é isso que o jogador faz ao explorar o jogo.

<sup>66</sup> Confronto que marcou o fim do sistema de xogunato e início das reformas Meiji que colocam fim na autoridade dos Samurais. (Sakurai, 2023)

<sup>67</sup> Vice comandante da tropa Shinsengumi (新選組 ou 新撰組) que serviu ao Xogunato contra as reformas Meiji (Hunsicker, 2010)

Ao revisarmos a construção dos três elementos que formam o samurai — espada, arco e armadura — compreendemos que a construção dessa figura é orientada por três núcleos. O primeiro trata da intencionalidade do autor. Tudo aquilo que a desenvolvedora pretende produzir e o campo de possibilidades que a mídia — jogo eletrônico — permite ser construído. O segundo núcleo trata de um referencial histórico. O artista conceitual, assim como qualquer outro, não produz arte do absoluto nada, mas inspira-se em elementos à sua volta ou do passado.

No "Ghost of Tsushima", não poderia-se apenas inventar um samurai, mas fazer o uso do passado para essa produção. Além disso, importa destacar os outros artistas do jogo. Aqueles que produzem as texturas dos elementos tridimensionais da obra, os designers que alinham esse conteúdo a uma mecânica de jogo, o ator de voz que precisa emular um dialeto e outros trabalhos que contribuem ao produto final. O último núcleo trata da tradição histórica. Tradição nas formas do fazer do jogo e das histórias de Samurais que não apaga a particularidade do "Ghost of Tsushima", mas imprime uma ascendência de práticas. Uma vez que se cria algo dentro de um gênero, se faz necessário atender a certas expectativas do público que já experienciou uma "História de Samurai de verdade".

### 3.6 A religião em "Ghost of Tsushima": um caso de minorização

Para pensarmos a religião em "Ghost of Tsushima" não nos limitaremos apenas aos sacerdotes e os templos que aparecem ao longo do jogo, mas procuraremos analisar toda e qualquer manifestação sobrenatural do jogo. Considerando que tais aspectos, mesmo que no ocidente se considere como mero folclore ou pensamento popular, não deixa de nenhuma forma de se ligar às noções de divino e espiritualidade. Consideremos ainda, como essas manifestações visuais e narrativas se entrelaçam com as mecânicas de combate e exploração do jogo, pois essas manifestações foram pensadas para além do retrato desenhado do passado. As suas significações foram atreladas ao jogo e vice-versa.

Para nível de compreensão propomos repartir as manifestações religiosas em três grandes pólos: o xintoísmo, o budismo e a crença popular. Importa dizer que embora exista, nós não aprofundaremos demasiadamente nas diversas denominações e ramos dos mencionados polos. Também cabe destacar que as fronteiras entre os campos nunca foram óbvias. A dinâmica social e a passagem de tempo foram responsáveis por mesclas, apropriações e ressignificações dos símbolos e cânones nas religiões de forma que não exista um xintoísmo "puramente

japonês”, por exemplo. Variações frutos da própria diversidade cultural do interior do Japão, dos contatos e influências externas ao longo da história e da leitura produzida pelos desenvolvedores. Reafirmamos que muito mais que os anacronismos que o jogo faz, nos interessa muito mais compreender qual espaço é dado para as religiões no plano das inter-relações do jogo e na significação da narrativa.

O primeiro ponto importante ao falarmos do xintoísmo é compreender a dificuldade de compreensão que pode ocorrer, principalmente aos ocidentais. Ao se pesquisar no Google “o que é xintoísmo” a primeira resposta colocada pelo maior site de busca do mundo é afirmar que a figura dos *kamis* são deuses venerados pelos seguidores do xintoísmo<sup>68</sup>. Essa é uma interpretação equivocada ao adentrarmos o oceano de significações da religião japonesa. Por exemplo, quando um antepassado ou até pai de uma pessoa morre ela pode se tornar um kami protetor que irá acompanhar a família. Mesmo um cachorro vira-lata caramelo pode se tornar um kami, seja também um protetor ou ligado à natureza. A relação entre o humano e os *kamis* não se limita a um panteão, como da mitologia grega, ou um relação de subserviência a um ser superior como no cristianismo. Esse é apenas um exemplo das várias diferenças que a visão cosmológica do xintoísmo coloca aos japoneses. O recorte da realidade, de todas as concepções como vida, morte, humano em relação a natureza, feminino e masculino não pode ser entendido como semelhante ao que produzimos.

O xintoísmo é colocado como uma religião xamanica. O termo, resumidamente, remete a práticas ancestrais em que a natureza, animais, pedras e o universo de forma geral é visto como algo divino por religiões ou culturas ancestrais. Esse conceito, apesar de ainda ser usado, é bastante problemático para seu uso em qualquer entendimento do outro. Primeiramente, porque o termo não se remete a uma determinada árvore religiosa, mas essencialmente para delimitar quase tudo aquilo que não está ligado à cultura europeia. O termo é contraditório em si, pois, ao mesmo tempo que essas culturas tidas como ancestrais não deixaram de existir, várias práticas europeias que se encaixam no conceito não são tidas como xamânicas. O conceito na prática designa várias religiões pelo mundo a um status de sub-região ou cultura inferior em estado primitivo.

---

<sup>68</sup>Ver mais em: [https://www.google.com/search?q=xinto%C3%ADsmo&oq=xintois&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBEAAYgAQyBggAEEUYOTIHCAEQABiABDIHCAIQABiABDIHCAMQABiABDIHCAQQABiABDIHCAUQABiABDIJCAYQABgKGIAEMgcIBxAAGIAEMgcICBAAGIAEMgcICRAAGIAEMgcICBAAGIAEMgcICxAAGIAEMgcIDBAAGIAEMgcIDRAAGIAEMgcIDhAAGIAE0gEIMjM3NmowajeoAhmwAgE&client=ms-android-samsung-ss&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=xinto%C3%ADsmo&oq=xintois&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBEAAYgAQyBggAEEUYOTIHCAEQABiABDIHCAIQABiABDIHCAMQABiABDIHCAQQABiABDIHCAUQABiABDIJCAYQABgKGIAEMgcIBxAAGIAEMgcICBAAGIAEMgcICRAAGIAEMgcICBAAGIAEMgcICxAAGIAEMgcIDBAAGIAEMgcIDRAAGIAEMgcIDhAAGIAE0gEIMjM3NmowajeoAhmwAgE&client=ms-android-samsung-ss&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8)

Para o Professor Doutor Marcel de Lima Santos (2007), especialista em estudos da literatura e cultura, essa e outras denominações sucintas representam o olhar ocidental sobre essas culturas. A construção, segundo o autor, está dentro do processo de colonização da Europa nos últimos 500 anos. É impossível deixar de notar uma herança ou continuidade de uma perspectiva positivista da imagem do xamanismo. Algo que para o olhar do Ocidente é exótico e diferente. Logo, é de se considerar que se a compreensão desse cosmo pode ser um desafio, representá-la para terceiros dentro de uma estrutura já estabelecida, o jogo eletrônico, se mostra outro desafio tão grande quanto. Por outro lado, os diferentes recursos visuais, sonoros e outros podem ser ferramentas bastante flexíveis para essa representação.

Para o historiador José Yamashiro (1989) ao analisarmos os registros mais antigos que conseguimos recuperar do Japão — período Jonôn compreende cerca de 800 A.C. e 400 D.C. onde se inicia o período Yayoi — percebemos que para esses japoneses coisas como o sol, a lua, as estrelas, trovões, tufões, rios, montanhas, animais possuem algo que nós ocidentais imaginamos como alma. Com isso, todos os fenômenos naturais possuem uma ligação ou simbologia sobrenatural, sagrada. “Daí nascem muitos tabus que se arraigam na alma do povo japonês e são mantidos durante muitos séculos. Alguns deles chegam aos nossos dias” (Yamashiro, 1989: 27). É importante não generalizar essa perspectiva para uma unidade homogênea nacional. Vários templos se apropriaram de preceitos de outras culturas a sorte que seu posicionamento geográfico e relevância política permitiram o contato com outras culturas, especialmente a China.

Para a historiadora Célia Sakurai (2023) as formas como historicamente os japoneses exploraram as terras, preservaram as florestas e manifestaram nas artes, religião e literatura demonstram um desejo em manter uma ligação próxima à natureza. Não se trata de uma perspectiva como senhores absolutos ou seres a parte da natureza como temos no Ocidente. O japonês faz parte dela, principalmente da região onde nasceu. Nesse sentido, o japonês não busca um nacionalismo como promove para a maioria dos contextos, mas busca se firmar identitariamente em sua região. Podemos observar isso no caso quando o sistemas de sobrenomes ocidentais foi imposta no Japão os cidadãos optaram por nomes do que havia em seu entorno. Ou seja, nomes que terminam com *Yama* (montanha), *Mizu* (água), *Kawa* (rio), *Kayashi* (bosque), *Hamada* (campo plantado na praia), *Yamada* (campo plantado na montanha) e *Ikeda* (campo plantado próximo ao lago). Diferente do caso alemão em que grande parte dos sobrenomes remete a profissão exercida pela família *Becker* (padeiro),

*Schneider* (alfaiate), *Schumacher* (sapateiro), *Maurer* (pedreiro), *Küster* (sacristão), *Schmidt* (ferreiro), *Koch* (cozinheiro).

Sakurai ainda observa essa prática ligada às construções onde se constrói na montanha ou sob pedra, ao invés de destruí-las, e na produção de símbolos nacionais, como o brasão da família real sendo uma flor e a bandeira do Japão com um grande sol. Nesse último aspecto, "Ghost of Tsushima" faz uma representação assertiva ao utilizar símbolos inspirados em clãs que existiram. No caso do clã do protagonista, o clã Sakai, o brasão, que também é símbolo do jogo, é composto por dois triângulos sobrepostos. Esses triângulos representam duas montanhas. Ao explorar a região do jogo onde fica a base principal do clã Sakai é possível observar as montanhas representadas no emblema. Essa lógica foi seguida praticamente por todos os clãs ao longo da história do Japão.

Figura 49 - Brasão do Clã Sakai de "Ghost of Tsushima" e Panorama das Montanhas na Sede do Clã Sakai



Fonte: Autor (2024)

O próprio nome do país segue essa lógica. *Nihon* ou *Nippon* (Japão em japonês) significa Sol e Origem, isto é, onde o sol nasce; o local criado primeiro pelos Kamis. Segunda a historiadora, o xintoísmo e os ensinamentos confucionistas<sup>69</sup> possuem o entendimento de que a relação íntima com o mundo natural é uma parte inseparável pela busca da harmonia com o universo. Evidentemente, o Bushido acabou incorporando esses elementos junto aos professados pelo budismo. Miyamoto Musashi nos seus últimos anos de vida onde escreveu O

<sup>69</sup>Confúcio é um dos mais importantes filósofos da história. Nascido na China entre 552 A.C. e 489 A.C ... Influenciou enormemente o pensamento, a política, as religiões e as artes em toda a Ásia. Deu origem a vários ramos de pensamento posteriores.

Livro dos Cinco Anéis viveu próximo a um templo budista. Os clãs no período do Reino de Yamato possuíam na figura líder, *Ujinokami*, um chefe governante e um líder espiritual que exercia funções sacerdotais. Também era escolhido um *Kami* fundador e protetor do clã. Mesmo com as reformas que viriam posteriormente, como a Taika, uma parte significativa dessas práticas perdurou por muitos séculos, seja como lei oficial ou tradição.

Segundo o sacerdote chefe atual de Tsushima, Yuichi Hirayama, o Xintoísmo teve grande presença na ilha. Para o jogo é importante compreender que se trata da alocação da história do Japão para Tsushima, do que um jogo de fato inspirado na história da ilha. No mundo dos jogos, os desenvolvedores têm que lidar com o fato da limitação do mapa. Alguma hora o espaço 3D do jogo precisa acabar. Muitos desenvolvedores se preocupam em produzir uma limitação que não quebre a imersão do jogo. Ou seja, no lugar de uma parede invisível onde o mapa acaba, se utilizam de recursos estéticos. No caso de uma cidade em um jogo se utiliza bloqueio nas pontes que impossibilitam a passagem e cerca-se todo o mapa com montanhas intransponíveis. No caso de "Ghost of Tsushima", foi mais conveniente limitar tudo pelo oceano de uma ilha do que tentar esses recursos mencionados na ilha principal do Japão onde os mongóis chegaram e foram mortos pelo tufão ou Kamikaze.

Com isso, compreende-se que a construção de grande parte do cenário buscou muito mais reproduzir a lógica cultural japonês do que necessariamente reconstruir locais de Tsushima. No caso dos templos xintó é bastante perceptível essa perspectiva. Logo após o arco mencionado da invasão mongol e "morte" do protagonista na praia e a missão com Yuna, o protagonista encontra uma *Miko*<sup>70</sup> que informa que os mongóis queimaram e destruíram todos caminhos aos templos a fim de possibilitar às pessoas de rezarem. O que diminuiria a moral dos moradores de Tsushima por sequer conseguirem pedir por proteção aos kamis. A *Miko* pede ao jogador que realize a oração no templo escalando o caminho destruído. Ela indica os portões de Tori como indicativo da localização dos templos.

Os locais dos templos xintoístas não se dão como um local de fácil acesso que busca reunir o maior número de fiéis, como no caso de igrejas evangélicas atualmente, eles buscam ligação com o local em si. Ou seja, a construção de um lugar sagrado, seja ele um templo ou um santuário, não se dá pelos locais de grande aglomeração humana ou por grande evento mítico do passado. A sacralidade se manifesta pela natureza ali presente. A natureza está

---

<sup>70</sup>Sacerdotisa feminina que exerce múltiplas funções dentro do xintoísmo. Essas funções vão desde a manutenção diária e limpeza dos templos até práticas de exorcismo (*harai*), ritual de purificação (*misogi*) e oráculo da vontade dos kamis. Originalmente, a filha do chefe do clã se tornava a *Miko* principal da região.

presente dentro do ser, mas também em volta dele. Dá mesma forma que é necessário cuidar e preservar internamente, a natureza externa também precisa ser tratada da mesma forma. A construção de um templo pode ser tanto por admiração quanto por medo da manifestação da natureza, ou seja, do kami. Logo, o local de um templo tem muito a ver com o meio biofísico onde habita: montanhas, grandes rios, lagos, árvores milenares, praia onde ocorrem tsunamis, etc. Apesar de não ser necessariamente uma regra que seja algo grande, o templo também pode ser em um local “mais comum”, mas ele se liga de forma profunda a um kami. Por exemplo, um local em que se reze por uma boa colheita ou sucesso no comércio.

Foi seguindo essa lógica que se constituíram os templos de "Ghost of Tsushima". O jogador precisa percorrer com dificuldade locais de natureza majestosa. Templos/santuários que ficam em vários tipos de montanhas, penhascos, em meio a grandes florestas pujantes, rios, grandes cachoeiras e locais de grande isolamento das comunidades. Essa e todas as outras mecânicas que de alguma forma se relacionam a religiosidade tem como resultado o aperfeiçoamento do personagem. Ao chegar ao templo ou santuário, Jin faz o gesto de reverência formal em pé. Ao fazer isso, as bênçãos do kami são manifestadas em formas de amuletos. O jogo conta com 103 amuletos, sendo 29 deles considerados amuletos maiores. Cada amuleto carrega uma “benção” que concede melhorias ao personagem quando equipado.

Os amuletos maiores carregam nomes de divindades japonesas. As bênçãos desses Kamis são estruturadas de forma a combinar com a natureza ou história do respectivo Kami, ao exemplo: Azumi-no-Isora (阿曇磯良) é um kami xintoísta da beira-mar. Esse Kami possui templos em sua adoração em Mekari (和布刈神社) de Kitakyushu, o Santuário Shikaumi na Ilha Shika e o Santuário Shiga (志賀神社) de Tsushima. O santuário Azumi-no-Isora fica localizado em um penhasco a beira-mar. O amuleto de Kagutsuchi (カグツチ) remete ao Deus do fogo. Durante seu parto, ele incendiou a genitália de sua mãe, Izanami, provocando a fúria de Izanagi. Ao ser cortado por este em oito pedaços, deu origem a oito vulcões. O amuleto concede o benefício de aumento de dano quando a vida está baixa. Uma espécie de alegoria ao ressentimento do Kami pelo seu pai no momento da sua morte. O que nos remete a outro aspecto interessante de que os kamis podem tanto ser figuras divinas boas quanto seres que nos lembram demônio. A figura do amuleto de Kagutsuchi justamente nos remete a uma figura demoníaca (Rambelli, 2018).

Os amuletos, ou como chamado no Japão Omamori, são geralmente confeccionados com madeira e/ou papel. Geralmente, esses amuletos vêm com mensagens de paz, sorte ou fé. Transforma-se numa tradição comum no Japão, especialmente em momentos de grande

provação (a saída de um filho de casa para outra cidade ou uma prova muito importante de admissão). Atualmente, os amuletos seguem um padrão nacional de confecção onde turistas do mundo todo que visitam o Japão buscam adquirir um.

Junto a mecânica de amuletos é utilizado as tocas de raposa. Esse elemento de exploração concede “espaços de amuleto menor” que possibilita o uso de mais amuletos ao jogador. Ao longo do jogo é possível encontrar tocas de raposas que guiam o jogador a pequenos santuários de pedra da deusa Inari. Inari Ōkami (稲荷大神 também conhecida como Oinari) é um kami do xintoísmo que tem duas representações. Uma delas é a figura de um homem idoso carregando um saco de arroz, em simbolismo a influência do kami com as boas colheitas. O homem idoso é acompanhado por raposas brancas que são vistas pelos japoneses como suas mensageiras. Por essa razão, a caça de raposas não é praticada, ou, ao menos, é fortemente desencorajada.

No entanto, o que parece ser representado no jogo é a sua segunda versão. No jogo é dito que quando o protagonista nasceu a sua mãe viu uma raposa. Isso seria um indicativo da benção do Kami. Isso deve a Inari também ser retratada como uma figura feminina e kami da fertilidade. A figura de Inari também carrega arroz em mesma alusão a fertilidade dos campos. A diferença está nela, podendo ser representada como montada na raposa branca. O jogo não se aprofunda em nenhum outro simbolismo da deidade xintoísta que possui particularidade a depender da região do Japão. Inari é uma dos Kamis mais conhecidos por possuir santuários em todo país, principalmente em um dos principais pontos turísticos do país: Kyoto. O Santuário Fushimi Inari possui um caminho com mais de mil portões tori, onde casais passam por eles como uma forma de boa sorte no casamento.

"Ghost of Tsushima" representa a preocupação ambiental dos japoneses a partir da religião em uma missão secundária bem a frente da campanha. Nela, os mongóis estão caçando as raposas pelas peles. Jin é guiado por uma raposa até o local onde ver as raposas mortas. Horrorizado com o ocorrido, segue-se uma missão para libertar as raposas. A direção de Fox brinca entre o limite do material e o sobrenatural, onde o comportamento da raposa não é natural, mas sem recorrer a uma manifestação verdadeiramente sobrenatural. Sem jamais utilizar uma manifestação física direta dos seres, apenas representações indiretas na natureza. O mesmo ocorre com os contos e lendas. Essa parte que poderíamos compreender como o imaginário popular propagado pela literatura e teatro japonês. o conto o Golpe Celestial de Shigenori um ronin mata o último guerreiro da técnica para aprendê-la. O golpe é retratado como tão veloz como um raio. Teria sido utilizado pelo samurai Shigenori para

matar bestas youkais feitas de raio, remetendo aos medos das forças da natureza e aludindo às manifestações da natureza no Xintoísmo. No duelo final contra o ladrão da técnica, um raio atinge a lâmina do inimigo que assegurava ao alto. Algo como se os próprios Kamis decidiram executá-lo.

O mais próximo de escapar a essa regra é a missão na Ilha de Iki<sup>71</sup> Ajude o Kodama. Nessa missão o jogador se depara com uma figura feminina mascarada com uma forma animal. Ela nos indica que os mongóis estão destruindo uma floresta próxima. Logo após derrotá-los a figura desaparecerá deixando uma recompensa. Nesse arco o protagonista está lidando com traumas no passado onde a Kodama diz: “Se um homem se cura, também se regenera a terra”. Kodama são seres protetores das florestas. Na imagem abaixo podemos ver uma árvore marcada como local onde habita um Kodama, logo uma árvore sagrada. A corsa envolta dela é shimenawa, item utilizado no Xintoísmo para demarcar lugares sagrados, alguns rituais de purificação e forma de atrair kamis bons. Não por acaso, o momento em que os mongóis estão vencendo e o protagonista se ver derrotado é apresentado um cenário devastado por uma queimada onde no centro uma árvore do mesmo tipo está completamente destruída pelas chamas.

Figura 50 - árvore do Monte Kurama, em Kyoto (esquerda) e Terceiro Ato de "Ghost of Tsushima"



Fonte: shutterstock (S.D.) Autor (2024)

A fala do Kodama mencionada sobre a cura do homem e da natureza remete a interpretação xintoísta da ligação do natural com o divino bom. A natureza representa quase

<sup>71</sup>Conteúdo exclusivo do DLC de "Ghost of Tsushima".

uma exteriorização do que ocorre internamente no homem. Grande parte dos jogos japoneses como *Onimusha: Warlords* (Capcom, 2001), *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019) e *Nioh* (Team Ninja, 2017) — todas produções japonesas — ao retratarem uma dominação do mal ou criaturas malignas utilizam uma forma de poluição que contamina a natureza e os seres vivos. Uma espécie de miasma que adoece todos como se tudo fosse a mesma forma de vida. Rio, animais, árvores, montanhas e humanos estão igualmente deteriorados. Da mesma forma, o método de resolução nesses jogos são similares: o uso de rituais de purificação.

Uma explicação dessa prática comum entre jogos diferentes, de épocas diferentes e produzidos por grupos diferentes está na própria tradição xintoísta. Segundo Yamashiro (1986), uma das maiores características da religião japonesa está na importância à pureza do ritual. Não existe uma noção explícita do pecado como os sete pecados capitais do cristianismo, mas uma espécie de culpa que se aproxima da ideia ocidental de pecado chamado *tsumi*. Uma pessoa marcada pelo *tsunami* é uma pessoa não-limpa tanto física como espiritualmente. A própria falta de higiene é vista como uma ofensa. A ética do Samurai ver com gravidade um Samurai imundo, até mesmo não está cheirando bem é visto como uma falta grave. Logo, se recuperar a uma ofensa aos deuses — *tsumi* — é um processo de limpeza, de purificação. Evitar o *tsumi* recebe o nome de *imi*. É uma tradição no Japão realizar limpezas completas em casa no ano novo como forma de começar bem o ano. Com isso, espera-se se livrar desses miasmas ofensivos e tornar o ambiente receptivo para aquilo que é bom.

Há um outro elemento que representa essa característica do xintoísmo: a mecânica de upgrade da vida do personagem. As fontes termais japonesas são um dos principais cartões do país nas últimas décadas. Elas são frequentemente usadas ou referenciadas em todo tipo de produção audiovisual. No caso de "*Ghost of Tsushima*", é interessante pois as fontes termais seguem a regra de que as manifestações ligadas a religiosidade servem ao aperfeiçoamento do personagem. Por todo mapa é possível achar pequenas fontes termais em que o personagem se despe para se banhar. Enquanto se banha, o jogador pode escolher um assunto referente a um personagem para o personagem refletir. O ato representa tanto uma lavagem física quanto espiritual. O personagem sai do banho tão revigorado que a sua barra. Em um certo é possível o jogador localizar uma região de um grande pousada com várias fontes termais, mas nenhuma dessas fontes gera o mesmo efeito de evolução da vida. As fontes que possibilitam

isso estão sempre um pouco mais afastadas e voltadas para um cenário natural, reforçando a ideia de laço com o meio natural.

Dentro da narrativa principal, a presença do xintoísmo se limita significativamente como os responsáveis pelos campos de refugiados dos locais. Diferente do budismo. O budismo se inicia na Índia onde passa a percorrer um longo caminho por toda Ásia nos séculos seguintes. Na China, o budismo se desenvolve junto a um longo calhamaço de técnicas de artes marciais e mescla-se com a filosofia chinesa, especialmente o confucionismo.

Ao chegar ao Japão, o budismo recebe a proteção oficial na capital de Nara ainda no século VI. O budismo chega e floresce por diversas correntes, como: *Sanron* (Escola de Três Tratado), introduzida em 625 por um monge coreano chamado Ekan que estudou na China; *Jôjitsu* que apesar de ser livremente difundida, foi absorvida por outras vertentes; *Gusha* que foi muito difundida pela Dinastia Tang (581-618) após a tradução de *Gusha-ron* (tratado de *Gusha*) pelo monge Genshō; *Kegon*, responsável por trazer várias obras chinesas ao Japão; *Ritsu*, cujo primeiros contatos se deram por japonesas que migraram para Coreia a fim de estudar disciplinas monarquistas e foi difundida no arquipélago japonês por Chien-Chen até a sua morte em 763; por último, *Hossō* ou *Yuishiki*, introduzida no Japão em 650 por um monge japonês chamado Dōshō (629-700). Esse último exercendo grande influência em mosteiros ligados ao poder imperial, como *Tōdaiji*, *Yakushiji* e *Saidaiji*.

Para Yamashiro (1986), apesar dos japoneses demonstrarem muito mais interesse pelos rituais e organização do que necessariamente as questões abstratas, os japoneses preservaram um grande acervo dessas doutrinas, mesmo aquelas que eles não concordavam. Isso resultou no Japão possuir atualmente a maior massa de material de estudo sobre o budismo e seu desenvolvimento em todo o mundo. Para Sakurai (2023) esse contato mudou massivamente a forma com a qual os japoneses viam o mundo. Nesse período, não apenas o Japão, mas a Ásia como um todo passava por um grande crescimento; especialmente a China e a Índia. Enquanto isso, a Europa medieval encontrava-se bem menos desenvolvida que a Ásia e fechada para si.

As mudanças trazidas ao Japão pelo budismo, que nesse ponto era do tipo chinês, não se limitaram a mudanças espirituais e filosóficas, mas também políticas. Apesar de José Yamashiro ter uma boa perspectiva da aceitação e difusão do budismo no Japão, esse processo em primeiro plano causou vários conflitos. O Reino de Yamato já dava indícios de certa instabilidade que se acirrou quando a aristocracia se dividiu entre pró e anti-budista. Um

episódio ilustra esse cenário em que o imperador recebeu uma imagem gigantesca de Buda pelo rei de Paikche (atual Coreia). Na ocasião o imperador teria dito “A expressão deste Buda, que foi dado de presente pelo Estado do Oeste, é de uma dignidade extrema como nunca vimos antes. Ele deve ser venerado ou não?”. O cenário de tensão foi amenizado ao se permitir que os nobres seguissem tanto o xintoísmo quanto o budismo, mas a ocasião de uma epidemia levou os anti-budistas a culparem a nova religião pelo castigo divino.

O budismo foi responsável por importar muitos elementos da cultura chinesa, principalmente o sistema de escrita, o *kanji*. Os primeiros mosteiros no Japão e os templos seguiam quase à risca a estrutura dos templos chineses e foram bem preservados até os dias atuais, apesar de serem feitos apenas de madeira. Inclusive, a nova capital Nara (710-794), construída após a reforma Taika, foi projetada ao estilo da capital da Dinastia Tang, cidade de Xian. A nova capital dedicava-se a várias atividades ligadas às artes, literatura e filosofia; onde se construiu vários templos budistas e santuários xintoístas.

O Japão ainda passaria por mais duas reformas que mudariam drasticamente as relações e as esferas de poder japoneses. Trata-se das mudanças do período Heian (795-1185) e a ascensão dos bushi ao poder no período Kamakura (1192-1333), período em que se ambienta o jogo. Deixaremos para adentrar mais especificamente a forma de organização do poder em Kamura no texto 2.9. Interessamos aqui o local dessas religiões para este período. Primeiramente, cabe destacar que o que ocorre com o budismo no Japão não se trata de mera importação que influenciam as coisas japonesas. Os próprios japoneses se apropriam e modificam o budismo zen da China. Não se trata de um processo consciente, mas um processo de recepção e transmissão dos cânones budista que são absorvidos (ou lidos) de forma diferente por cada sujeito em sua época e lugar.

Para Yamashiro (1986) ocorre uma niponização do budismo em que as doutrinas trazidas da China se adaptam ao estilo de vida japonês. O budismo já havia se alçado à posição de religião de Estado já no período Nara. Para o campo popular, acredita-se que o teor politeísta possibilitou uma grande aceitação entre ambos os seguidores. Yamashiro (1986) cita, inclusive, a crença difundida de que Buda era a própria Deusa do Sol, Amaterasu Ômikami<sup>72</sup>, transfigurada a fim de salvar as pessoas.

Já no período Heian, a arquitetura budista passa por mudanças significativas. Os monges japoneses que haviam migrado para China para estudar, retornam e fundam novas

---

<sup>72</sup>Destaca-se a importância da Deusa para a religião e o poder imperial, pois ela é tida como a ancestral direta da família imperial. Amaterasu junto do seu marido criam o Japão e seu povo.

seitas. Torna-se consenso entre os historiadores que, apesar de ter havido disputas entre os seguidores no campo político, no nível nacional o xintoísmo e budismo vivem um intenso sincretismo que só perde força no final da Era Kamakura. O período Kamakura é assinado por intensa fé religiosa. Parte das razões disso estaria na gravidade da violência e instabilidade. Uma instabilidade não apenas humana, mas até dos deuses. O período Kamakura foi marcado pela ocorrência de vários desastres naturais que ocasionaram no surgimento de mais seitas e correntes budistas.

É fundado em 1175 a seita Jôdo (Terra Pura) pelo monge Hônen. O monge budista prega a ideia de que qualquer um, independente da classe social, poderia alcançar o paraíso. Em um contexto de medo e catástrofes o mantra “*Namu-Amida-Batsu*” (Salve-me Buda Misericordioso) ganha grande público. Pouco tempo depois, um dos discípulos de Hônen cria a *Jôdo Shinshû* (Verdadeira Seita Jôdo). Essa seita se popularizou no meio rural, ocasionando entre os seus fiéis revoltas contra os senhores feudais.

Mencionamos anteriormente que os Samurais aceitaram bem o budismo. Precisamente, a corrente Sôtô foi a que obteve mais êxito ao pregar que a iluminação acontece de forma súbita, não gradual, e necessita de autodisciplina rigorosa e introspectiva. Além disso, as práticas imediatistas do Zen budismo de olhar para própria natureza dentro de si e os templos vazios em adornos e jardins simples, onde os monges realizavam a limpeza e cozinha a própria comida iam de acordo com o ideário estipulado pelo bushido e pela mentalidade medieval. Tanto o xintoísmo quanto o budismo tornam-se parte do ser Samurai, das cerimônias de nomeação, celebração e cotidiano da casta Samurai. Tokimune Hôjô (1251-1284), Shiken do clã Hôjô e famoso pela sua atuação contra os mongóis, foi um dos grandes entusiastas do budismo Zen. Na fase final do período Kamakura surge o Xintoísmo Ise que rompe com o budismo declarando os deuses xintoístas acima de todos como os verdadeiros seres supremos.

Repassamos toda essa trajetória do xintoísmo e budismo Zen para evidenciar a sua pluralidade e sua atuação no quadro político. Para além das manifestações religiosas para o sentido cultural e preservação ambiental, ambas as religiões em “Ghost of Tsushima” são, na falta de melhor termo, a-políticas. É possível considerar que tal atitude se deva à pretensão de história nacional que observamos na entrevista de Director’s Interview. Apoiar-se nessa interpretação a ausência de qualquer rito cerimonial budista ou xintoísta, mas, como se sabe, faziam parte da vida diária do Samurai tanto quanto praticar com a espada. A construção do cerimonial permitiria a identificação de uma tradição, o que obrigaria o estúdio a uma

escolha. Boa parte da trama entre o protagonista e o seu tio, que jito de Tsushima, gira em torno do desejo do Tio em tornar Jin seu herdeiro. Nem nesses ou no momento que vários outros Samurais chegam em Tsushima não há qualquer menção a nenhum grupo específico do período, mesmo a corrente Sôtô que era maioria entre os Samurais.

A decisão do estúdio foi a de evitar qualquer problema ao não incluir qualquer sinal de possível crítica colocando monges budistas ou xintoístas na trama política ou até mesmo aos que, na história, desertaram para o lado dos mongóis. "Ghost of Tsushima" foca na benevolência dos monges, cuja as missões são em sua totalidade focadas na ajuda aos moradores da ilha ou na explicação da importância da religião para a esperança dos moradores em momentos sombrios. Isso ainda gera um efeito secundário, pois como não há nenhuma figura religiosa diretamente ligada aos poderes governantes de Tsushima, todo discurso das figuras de poder se limitam a uma racionalidade exacerbada.

Temos o Lorde Shimura onde as previsões acerca do desvio do caminho do Samurai ocasionando instabilidade interna se prova verdadeira no final da história. Jin pode ter salvado algumas vidas ao longo da narrativa, mas ao custo do retorno dos conflitos internos, ou seja, o abandono das tradições levando ao caos. Os templos e os santuários ainda se fazem presentes próximos ao território dos clãs, porém completamente desligados da esfera governante. Mesmo no momento da narrativa em que o Jin precisa recorrer a ajuda de um clã que havia se rebelado anteriormente contra o clã Shimura, não há quaisquer indícios da seita cultuada na região que não seja a mesma árvore xintoísta de adoração e oferendas que há em todo o jogo. Jin é movido, a partir das suas interações com a Yuna, pelas emoções e empatia com os cidadãos de Tsushima. Ao primeiro momento parece a resposta correta, porém leva a consequências negativas. E no final, Jin é o herói inspirado nos heróis japoneses patrocinados pelos estadunidenses do pós guerra, e não nos heróis Samurais militaristas da primeira metade do século XX. Ainda que com raízes similares, especialmente Ronin, o contraponto dessas inspirações não pode ser ignorado.

### **3.6.1 Norio E A Representação do Monge Guerreiro**

Norio é um personagem com uma série de missões secundárias que encontramos no início do segundo ato, após a tomada do Castelo Kaneda. É dito na história que Norio junto a outros monges budista vieram do norte da ilha para se juntar a luta contra os mongóis na praia

de Komoda<sup>73</sup>. No entanto, eles foram capturados pelos mongóis e feito prisioneiros no Castelo Kaneda, onde apenas Norio sobreviveu. Em uma das linhas da história de Norio, busca-se resgatar alguns monges capturados. Entre eles, uma das figuras de liderança é Hoshi. A história volta a focar na benevolência dos budistas destacando que a razão da captura dos monges é porque eles possuem conhecimentos curativos. Os mongóis visam impedir os tratamentos e adquirir para si esses conhecimentos.

O conflito de personagem ocorre ao monge Hoshi se posicionar contrariamente a Norio na luta contra os mongóis. A perspectiva do personagem Hoshi é a total não agressão, independente do contexto do conflito. Por outro lado, Norio defende a necessidade de se defender contra os invasores. Logo o jogo apresenta o que seria uma contradição dentro budismo entre a mensagem pacifista do budismo e a existência de monges guerreiros. Entre a inanição entre um conflito violento e a necessidade de tirar vidas. No final, Hoshi morre ao se jogar entre Norio e um mongol que o ataca por trás. Norio lamenta a morte do irmão monge, reconhecendo seu sacrifício, apesar de ser crítico ao seu pacifismo a última consequência. O ponto de interesse em nossa análise é perceber até que ponto é válida essa ideia de Hoshi? A que ponto a percepção ocidental limitou a percepção das mesclas do budismo com as tradições marciais, percebendo uma contradição que talvez não exista ou seja mal lida por nós.

Como é sabido na historiografia (Aguilar, 2024) os monges budistas asiáticos participaram de conflitos ao longo da história. O budismo chega no Japão através da Coreia e da China, mas ambas com as profundas modificações e filosofias dos monges chineses. No Japão, o budismo modifica e é modificado pelos japoneses xintoístas. As artes conceituais de Norio vagam entre os estilos estéticos da origem continental e estética miscigenada com as tradições xintoístas. Norio carrega um Guan Dao, uma arma de origem chinesa que compõem a seção de armas masculinas na tradição clássica de bipartição taoista.

Para o mundo ocidental o budismo chega por mais de um caminho. Primeiramente, a grande migração de chineses durante e após a Guerra do Ópio (1839 - 1842). Muitos mestres foram parte desses grandes grupos de refugiados. Uma vez no ocidente, esses mestres fundam novas escolas de artes marciais onde preceitos do budismo e da filosofia chinesa são difundidos. Outro meio importante é através da facilitação da produção de manuais de artes marciais que facilitam ainda mais a difusão para um período de pouco acesso a veículos de comunicação como rádio ou televisão. Por último, temos a cultura pop explorando e

---

<sup>73</sup>Onde se inicia o jogo e os Samurais morrem.

popularizando as artes marciais chinesas para o mundo todo através de filmes, séries, animações e histórias em quadrinhos. Ao mesmo tempo que essa cultura pop cultivou inúmeros estereótipos depreciativos e positivos das artes marciais e da própria ideia do monge budista, ela também provocou uma explosão de interesse por essas artes e pelo budismo (Aguiar, Apolloni, 2022).

Apesar da tradição chinesa do budismo contemplar a prática por mulheres, criando vários segmentos de katis e armas focados no corpo feminino, não observa-se nenhuma monja guerreira no jogo. O que não se deve pela negação da presença de mulheres em templos no mundo real, como o exemplo da monja zen brasileira Coen que se graduou em Tokubetsu Soryo em um mosteiro feminino em Nagoya<sup>74</sup> no Japão para a monja Sato Zen. A prática marcial não é apenas um exercício ao corpo do monge budista, mas compõem a parte indispensável da vida religiosa do budismo. É impossível precisar o surgimento exato da marcialidade no caminho do budismo, mas é possível considerar que ela tenha sido uma contribuição japonesa (Aguiar, 2022, p. 28).

O budismo já encontrava-se enormemente difundida entre as castas samurais que mandavam seus filhos ainda na infância para templos (Yamashiro, 1986; Sakurai; 2023). A relação formalizada em escritos teria sido feita por Takuan Soho (1573-1645). No entanto, Aguiar observa que a fundamentação dessa interpretação do processo leva estritamente em conta apenas os documentos escritos. Ao considerarmos que a difusão do budismo se deu por várias comunidades analfabetas, a importância que o budismo coloca sob a prática e os limites do documento escrito, percebe-se um oceano de historicidade que está sendo ignorado. Neste aspecto, poderíamos retroceder a relação do budismo e a marcialidade de volta às raízes indianas. “Muitos dos tradutores indianos dos sutras budistas do Páli ou do Sânscrito para o Cantonês pertenciam à casta dos guerreiros e nobres, à qual havia pertencido próprio Sidharta Gautama.” (Aguiar, 2022, p. 30)

Quanto à questão do monge na guerra, o budismo possui uma figura divina relacionada ao conflito. Jinnaluo é uma figura espiritual que carrega um bastão que simboliza a guerra, a guerra justa e a ideia de defesa da fé. Guerra justa não deve ser compreendido com o conceito de “guerra santa”. Para o budismo, a possibilidade de entrar no conflito só ocorre para a defesa, não para o ataque. Para pensarmos o contexto do jogo a atuação dos monges seria, nessa lógica, legítima. Considera-se como defesa a proteção da sobrevivência de si

---

<sup>74</sup>Templo Aichi Senmon Nisodo Shoboji.

mesmo, da comunidade de monges, da fé budista e do império que os apoia, ou seja, a defesa do Xogunato Kamakura.

"Ghost of Tsushima" reabre esta discussão na DLC da Ilha de Iki. Na DLC acessamos um ring de duelo, cujo um dos participantes é um monge chamado Owan. O monge conta que foi expulso do seu mosteiro budista após o ataque de corsários. Owan matou os saqueadores com a bandeja de arrecadação do templo. Após a expulsão, Owan passou a procurar lutas acreditando ter atingido a iluminação através do combate. O jogo elabora certa margem interpretativa de que o monge teria atingido certo grau de loucura. Independente da sanidade do personagem, a motivação da expulsão de Owan foi a quebra de um voto de não violência.

O jogo não estabelece qual ramificação do budismo pertencia Owan. No entanto, é perceptível que, contrariamente a Norio, Owan não era versado na prática marcial. Levando ainda a crer que o seu templo não teria armas. Além disso, compreende-se que o budismo não implica na completa inanição em todo tipo de confronto. A defesa de si e de outros não configura uma simples violência, mas a própria defesa do Dharma. Nesse sentido, todo monge seria um protetor do Dharma que poderia e deveria agir na produção quando e somente quando necessário.

### 3.6 A Construção de Espaços Urbanos Como Representação da Vida Cotidiana no Período Kamakura e o Mito da Reconstrução dos Jogos Eletrônicos

Temos nas cidades e construções humanas de forma geral um dos principais elementos da propaganda para o gênero histórico de jogos eletrônicos. Como falamos em outros momentos, parte do desafio da construção de um jogo eletrônico é a construção de um cotidiano que funcione até certa medida independentemente do jogador, ao mesmo tempo que também reaja à atuação do jogador. Nos trailers dos jogos, especialmente as demonstrações de gameplay, procura-se colocar o personagem do jogador caminhando lentamente em meio a um grupo de personagens a fim de apresentar a organicidade da ambientação.

Jason Connell, membro da equipe desenvolvedora que participou junto ao diretor na divulgação do trailer em um painel da PSX 2017<sup>75</sup>, disse que a escolha de imagens nesses trailers era de "You have to figure out the most important thing do you want to share." [...] for us, is to transport people back to the field of Japan" (Connell, 2017). Para o cenário de

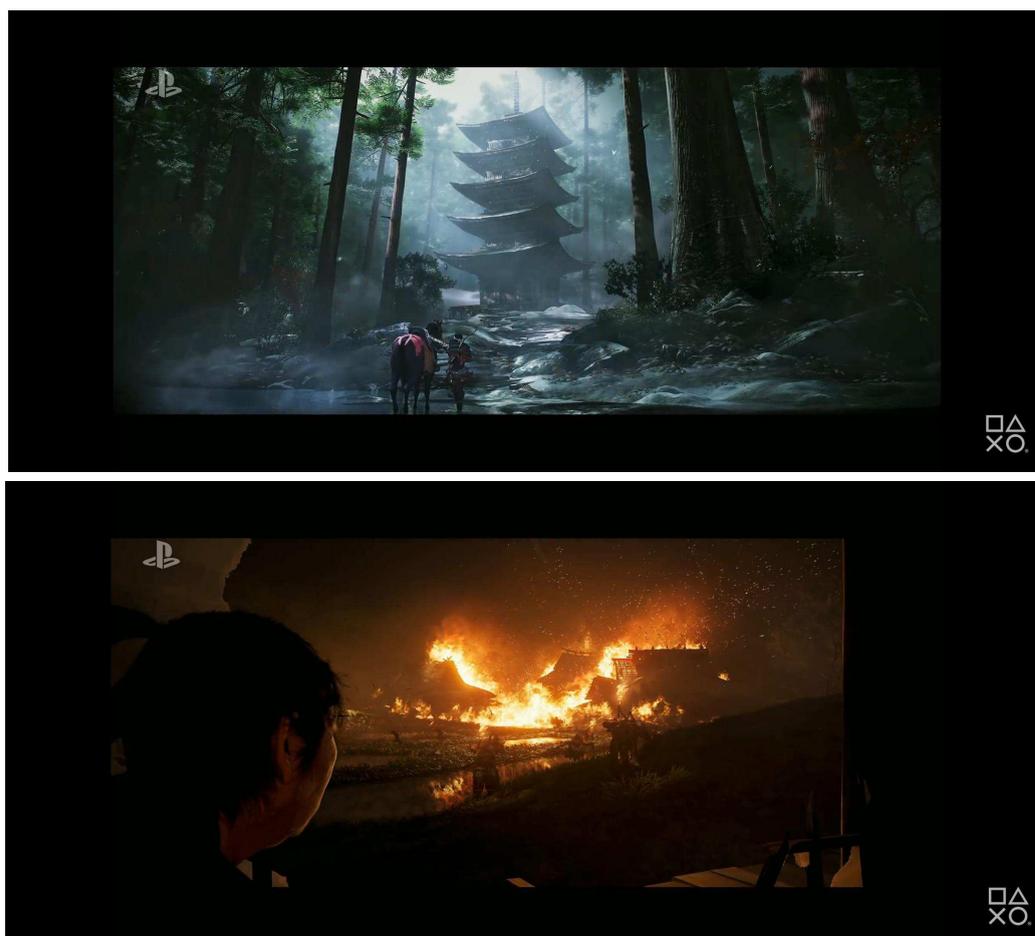
---

<sup>75</sup> 2017 PlayStation Experience, 9 de dezembro de 2017 – 10 de dez. de 2017. Local: Anaheim Convention Center, Anaheim, Califórnia, EUA. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/tag/psx-2017/>

trailers, a escolha para demonstrar esse Japão, diferente da tendência dos jogos de gênero históricos que se ambientam em um período histórico no Ocidente, houve um foco na mística pela direção de fotografia desses espaços e um foco no conflito. Isso também chega a ocorrer com alguns jogos ambientados em algumas culturas ocidentais, mas cabe analisar que tipo de cultura é essa e que acaba quase sendo tratada como exótica. Por exemplo, *Assassin's Creed: Origens* (Ubisoft, 2017), que se passa entre 49 - 43 A.C. no Egito. Logo, trata-se de algo fora das imagens europeias. Acima de tudo, um império fora da Europa.

Ou seja, temos dois tipos de cenários em “*Ghost of Tsushima*”: os destruídos e os não destruídos. Quando os trailers buscam demonstrar os espaços que ainda não foram atacados pelos mongóis, vemos poucas ou nenhuma pessoa no espaço, além do protagonista. Utilizam-se planos abertos e distantes. Construções, muitas vezes templos, em meio a grandes florestas imponentes.

Figura 51 - Cena do Trailer "Ghost of Tsushima" PSX 2017



Fonte: Playstation (2017)

Para os cenários atacados, utilizam-se chamas constantes, aldeões gritando e a imagem dos mongóis atacando, ou seja, destaca-se a brutalidade dos invasores. Para as demonstrações de gameplay, as campanhas de *marketing* da Sucker Punch e Playstation focaram na apresentação das mecânicas de furtividade.

Ao analisarmos as construções do jogo final, necessitamos compreender os limites que o jogo implica nos designs construídos. Por exemplo, por se tratar de um jogo com mecânicas de furtividade, algumas incoerências estruturais são aplicadas para que o jogador possa fazer uso das mecânicas apresentadas. Nessa perspectiva, são algumas delas: suportes para escaladas, grama alta em meio a algumas bases, espaços abertos abaixo do piso para infiltração e braseiros, vespeiros e caixas de pólvora que são utilizadas como armadilhas contra inimigos. Mais do que anacronismos ou distorções, seria mais cabível considerar essas alterações como liberdade poética dos jogos. Uma adequação do ambiente para a estrutura das regras de exploração, combate e desenvolvimento do jogo. As diferentes partes do jogo, como dito anteriormente, influenciam umas às outras e são pensadas dentro de um grande conjunto de coisas que formam o jogo.

Para além disto, poderia-se organizar a presente análise da seguinte forma: os espaços civis (casa, aldeia e área rural) e as áreas nobres (templos e castelos). Para as primeiras áreas, não se trata de uma reconstrução de qualquer espaço que efetivamente tenha existido em Tsushima. Para estas áreas importam dois elementos: a dinâmica de exploração na qual nada pode estar demasiadamente distante ou com espaços vazios no mapa e a correlação com a narrativa principal. Para alguns preenchimentos dos espaços, utiliza-se apenas a lógica, ou seja, espalham-se algumas vilas pesqueiras pelo litoral e áreas de plantações na região interior. Tudo isso sem necessariamente considerar o histórico das regiões ou a real escala desses espaços na ilha. Um exemplo prático de que a composição desses territórios é fundamentalmente arbitrária do que embasada em qualquer pesquisa, como é propagandeado, é que o norte da ilha é uma área totalmente coberta de neve, enquanto a região sul do mapa possui tom primaveril intenso.

As casas civis seguem elementos estruturais e materiais condizentes ao período, enfatizando a higiene japonesa. Como podemos ver nas imagens abaixo, estruturas de madeira encaixadas, ao invés de pregadas, o que possibilita uma maior resistência da estrutura contra terremotos. A área de terra interna com o piso elevado onde o sujeito deve tirar os calçados (o personagem do jogo não faz isso por questão de fluidez do jogo) possibilitou a evasão de inúmeros contágios. Diferente do caso europeu em que, mesmo no período da Revolução

Industrial (1760-1840), os esgotos jogados nas ruas em plena luz do dia retornam às casas por meio das solas dos sapatos dos cidadãos. No Japão atual, mantém-se esse mesmo, ainda que bem menor, espaço para se tirar os calçados. Até mesmo em escolas, os alunos devem trocar os sapatos nas entradas. Os últimos elementos da casa são os alimentos, colocados a certa distância da área de convívio, o arroz empilhado e as verduras penduradas acima. O único elemento não reconstruído da vida cotidiana numa casa, e isso vale para os castelos, são os esgotos. Esgoto no sentido de os espaços destinados à função biológica e o descarte de lixo por grupos pequenos ou grandes de pessoas. Esse elemento provocaria um contraste entre a natureza verdejante limpa e o impacto da presença humana.

Figura 52- Visão Interna da Casa Japonesa de "Ghost of Tsushima"



Fonte: Autor (2024)

Figura 53- Visão Externa da Casa Japonesa de "Ghost of Tsushima"



Fonte: Autor (2024)

Os outros espaços civis consistem nos campos de sobreviventes. Na narrativa, esses espaços contam com um sistema de distribuição de alimentos feito pelos monges e com a presença de dois tipos de comerciantes de interesse ao jogador nos campos menores e com a presença adicional de ferreiros de armaduras, arco e espada nos campos maiores. As cidades, aquelas que não estão destruídas, consistem em áreas tematizadas.

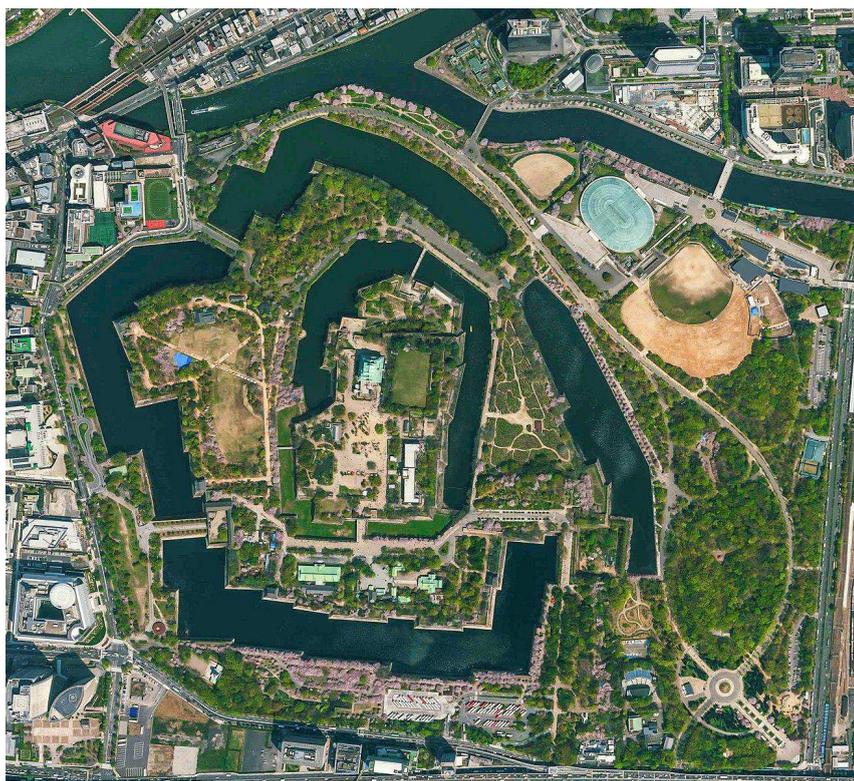
Dentre elas, destacam-se a Forja de Komatsu e a Baía de Umigi. Esses espaços são reservados a grandes pontos da narrativa. A Forja de Komatsu gira em torno da ideia de exploração do metal. É, em padrões de tonalidade e esquemas de cores, o local mais destoante de sua região. A cidade não conta com a natureza viva das demais áreas, ao invés disso, o lugar é preponderante em lama e fumaça.

A Baía de Umigi é uma região pensada para ladrões, uma gigantesca base de criminosos. Para expor essa ideia, os desenvolvedores, mesmo limitados pelo tipo de material utilizado para as construções, utilizam um sistema de pontes e entradas estreitas. Provocando a percepção de que um ataque poderia ser feito de qualquer lugar. Além disso, o cenário é preenchido com personagens encapuzados ou com algum aparato obstruindo o rosto enquanto encaram o protagonista de longe.

O último tipo de área são os castelos. Estes foram construídos com base no patrimônio preservado no Japão. Por outro lado, os castelos japoneses, especialmente do período Kamakura, não foram preservados como templos e santuários. Isso se deve ao fato de que,

apesar de serem grandes símbolos de poder, privilegiam a construção estratégica defensiva. Para isso, os jardins dos castelos japoneses são divididos por vários corredores estreitos que dispersam e limitam a movimentação de grupos. Corredores e escadas buscam limitar a visão e tornar qualquer invasor vulnerável, e ao topo do castelo fica o local do senhor com uma ampla visão de seus domínios.

Figura 54 - Castelo de Osaka Japão



Fonte: Ministério de Terras, Infraestrutura, Transporte e Turismo Autoridade de Informação Geoespacial do Japão (2017)

Oda Nobunaga foi um dos principais responsáveis pela destruição desses castelos, consequentemente possibilitando a unificação japonesa pela força. Com isso, a inspiração da construção do Castelo Kaneda de "Ghost of Tsushima" tem por base as áreas dos vitoriosos desse período. Ao considerarmos essas características das cidades, observamos que o discurso de reconstrução é incompatível com a prática nos jogos. Os desenvolvedores que propagam sua pesquisa histórica têm poucas limitações que um referencial histórico de fato implica. Ainda assim, provoca no imaginário que tais proporções são compatíveis com a realidade

histórica. Não se trata da percepção de que tais lugares existiram, mas que suas características são compatíveis com o que poderia ter sido a época.

### 3.7 A Representação dos Poderes Políticos do Xogunato Através dos Personagens Lorde Shimura, Masako Adachi e Sensei Ishikawa

A construção de personagens no gênero histórico não é produzida a partir de uma história que se quer contar, mas na ideia de lugares e espaços que os personagens podem ocupar e partir do que se pode produzir em tais posições. Suas personalidades também são desenvolvidas com base numa ideia de que aquele sujeito histórico faria. Para "Ghost of Tsushima", os desenvolvedores se apropriam de características das bases do sistema do Xogunato para introduzi-lo na trama principal. Jin Sakai não fala apenas com o seu tio, mas com o Lorde Shimura. E quando o Jin apresenta a Yuna para o Shimura, precisa-se imaginar a dinâmica entre duas figuras em posições sociais completamente distintas. Relações diretas, mas também indiretas, como as reações dos aldeões à captura de Shimura pelos mongóis.

Para compreender a construção desses personagens na obra final, é necessário compreender o referencial de pesquisa que possuímos sobre este sistema. As bases do Xogunato Kamakura e a leitura produzida posteriormente desse período. A formação das bases do governo dos Samurais se deu a partir das falhas da reforma Taika estabelecida em 645. Neste regramento, todas as terras eram, em tese, públicas. Mas era prevista a possibilidade de constituição de propriedades privadas isentas de impostos a partir da autorização dos altos funcionários do poder central. Por sua vez, esses funcionários dependiam do apoio de grandes latifundiários, cujos acordos transformaram os grandes cargos em heranças hereditárias.

Os funcionários mais baixos possuíam a real competência (Sakurai, 2023), enquanto os grandes cargos formavam círculos fechados de privilégios controlados, principalmente, pelos grandes latifundiários. Os pequenos agricultores, aqueles que efetivamente trabalhavam na terra, se submetiam a esses senhores em troca de proteção e o direito a plantar nessas terras. Esses mesmos trabalhadores acabaram por passar gerações vivendo no mesmo local. Todo este cenário contradiz o ideário previsto no sistema.

Para manter a situação propícia, os senhores de terras passam a contratar milícias para proteger os seus territórios. Não apenas as áreas cultiváveis, mas florestas e montanhas ao redor. Da mesma forma, o poder central também reúne guerreiros para defender os seus

interesses. Além disso, o clã Fujiwara, que governa de fato, passa a ganhar cada vez mais poder ao consolidar o cargo de regente no lugar do imperador, mesmo após o herdeiro ter atingido a maioridade. As famílias de nobres senhores de terras precisam viver na capital, tendo que terceirizar cargos administrativos para terceiros que vivem nas propriedades. Isso foi uma forma de evitar revoltas contra a capital, uma vez que as famílias nobres eram praticamente reféns. Consequentemente, aqueles administradores locais passaram a exercer poder de fato nas províncias.

Com isso, o solo propício ao surgimento do governo dos Samurais é o da deterioração do poder central e os conflitos entre os territórios. A necessidade de guerreiros se torna generalizada a ponto de até os templos passarem a contratá-los. Neste passo, os guerreiros acabaram adquirindo cada vez mais importância nos status sociais. Clãs nobres passam a casar suas filhas com guerreiros de renome. Por sua vez, os guerreiros rudes e despreparados de origens rurais passam a refinar suas técnicas e etiquetas. Esses guerreiros consolidam a sua posição principalmente com a supressão de revoltas que explodiram com o enfraquecimento do poder central. A tomada do poder dos Samurais se torna evidente quando um membro do Clã Taira, após uma vitória temporária sobre os Minamoto e Fujiwara, consegue eleger um membro Samurai para o cargo de ministro-presidente; cargo até então destinado unicamente para a nobreza.

Essa é mais ou menos a origem atribuída ao personagem de Lorde Shimura. Um antigo servo bushi de um clã sem herdeiros homens. O antigo líder decide casar a sua filha com ele e torná-lo herdeiro. O símbolo do clã Shimura é um sol se pondo, uma justaposição à nomenclatura de terra do sol nascente. Sendo Tsushima a terra mais ao oeste, o sol no Japão se põe lá. Após a morte do antigo lorde, temos o Lorde Shimura como novo Jito de Tsushima. Após a captura de Shimura na narrativa, os personagens representantes dos aldeões de Tsusha expressam preocupação com o estado do lorde e esperança com a sua libertação.

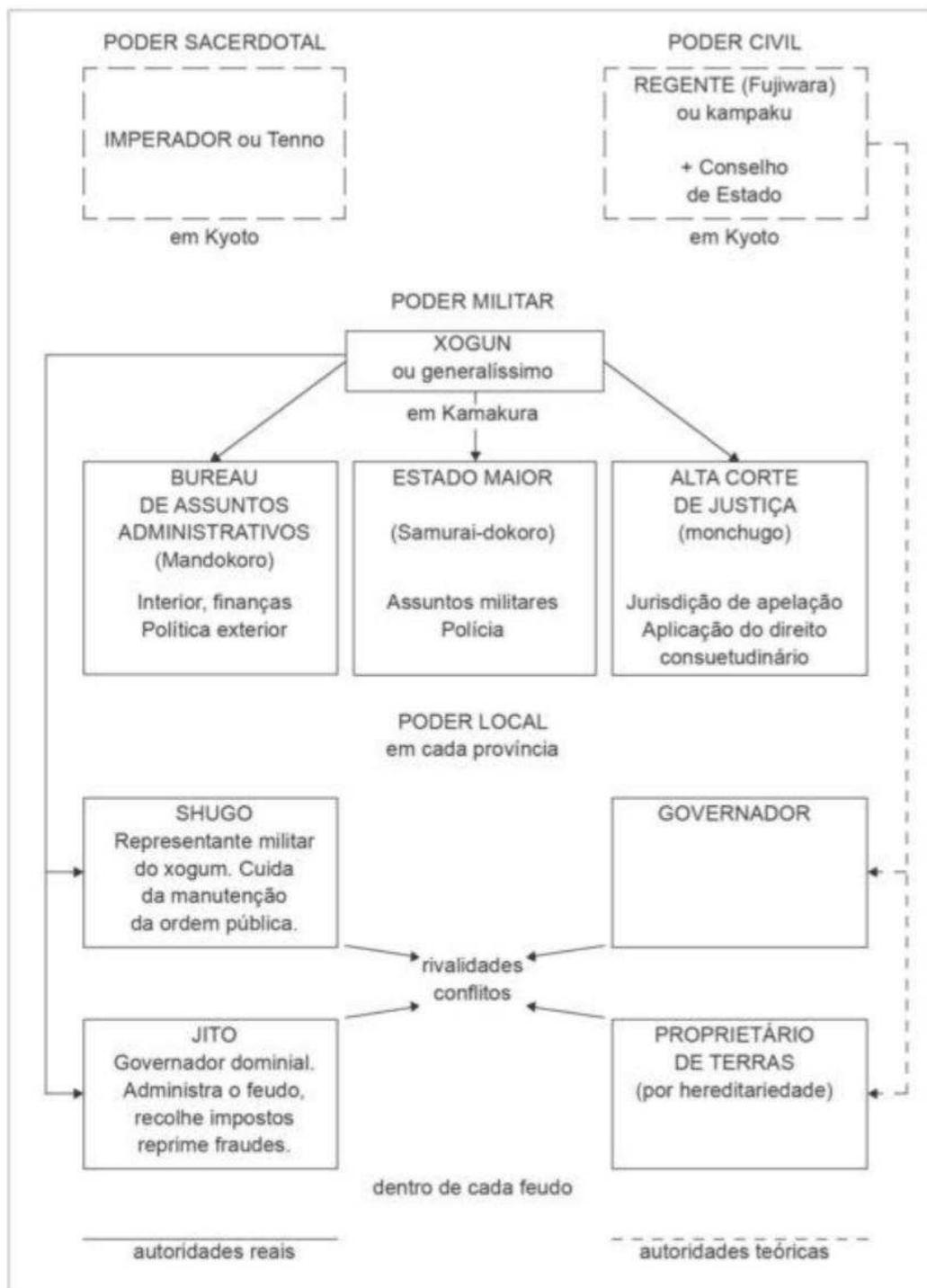
Yamashiro (1986) possui uma visão mais crítica da atuação de senhores. Segundo o historiador, tanto os *kokushi* (governador provincial) quanto os *gunji* ou *gunshi* não possuíam o menor escrúpulo para a exploração dos lavradores. Para além de algumas, via de regra, conquanto continuassem a acumular os tributos, os aldeões eram entregues à própria sorte contra criminosos. A situação era mais grave em zonas rurais, *especialmente* isoladas, mas até mesmo as grandes cidades apresentavam incapacidade de conter a violência.

Outra mudança que importa destacar é a substituição por Samurais tanto em cargos “públicos”, mas também em funções sacerdotais. Isto permitiu aos samurais, ligados à terra e

ao povo pela sua origem fora da nobreza, popularizar e produzir todo um segmento cultural ao povo, como o caso das narrativas militares (*gunkimono*) e pinturas da doutrina budista (*emakimono*).

Célia Sakurai (2023) faz em seu livro um ótimo esquema que nos ajuda a elucidar os posicionamentos e as dinâmicas de Lorde Shimura com os outros personagens.

Tabela 3 - Poder em Kamakura



Fonte: Sakurai (2023)

Lorde Shimura é o Jito, aquele que efetivamente governa Tsushima. A figura do governador não compõe nenhuma parte da trama do jogo, é uma figura inexistente. Shimura é, na história do jogo, um líder amado, respeitado e incorruptível no caminho do *bushido*, ao ponto de estar pronto para executar o seu único parente vivo por ordens do Xogun, no caso, o

Jin Sakai, pelo “caminho do fantasma”. O *Shugo* é uma figura que vemos no final do segundo ato do jogo na figura dos reforços enviados pelo Japão, sem nenhum aprofundamento nesse personagem. Masako e Ishikawa localizam-se nas figuras de proprietários de terras, ambos clãs guerreiros com pequenos domínios em Tsushima, cuja liderança se dá hereditariamente. Ambos os personagens, por suas circunstâncias, foram impossibilitados de comparecer ao confronto da praia de Komoda, onde os Samurais morrem, porém, trabalham junto ao lado do protagonista na luta contra os mongóis. No final, a lealdade desses personagens está com o Jin acima de Shimura. Levando ambos a concordarem com as suas táticas.

Ainda temos um outro clã como representação dos conflitos internos. O clã Yarikawa foi um clã que, na história do jogo, foi derrotado por Shimura, consolidando a sua posição e jogando os Yarikawa em desgraça. Como jogador, é necessário firmar aliança com esse clã para combater os mongóis. A forma de atingir este objetivo é com o Jin se firmando como a figura de fantasma, logo, não foi por obediência e lealdade à figura máxima de autoridade, mas por uma figura de autoafirmação do poder do povo, a figura do fantasma, que Yarikawa resolve aderir ao chamado. A missão de Yarikawa é encerrada com o discurso de Sakai enfatizando que o próprio povo pegou em armas para lutar contra os invasores, minando a importância da autoridade Samurai que repercute no final do jogo.

O contexto dos conflitos é aproveitado também na DLC, onde podemos perceber o ponto de maior crítica à atuação dos Samurais. Na ilha de Iki, ilha que de fato existe a sudeste de Tsushima, houve, na história do jogo, uma campanha promovida pelo Shimura e liderada pelo pai de Jin Sakai, onde este vem a morrer. A campanha trata da supressão de piratas. Jin acompanhou o pai como parte de seu treinamento. Na narrativa, a mãe de Jin havia morrido há pouco tempo, levando o personagem a certos questionamentos sobre o ser Samurai. Para concluir a campanha contra piratas, o pai de Jin promove um massacre contra todos aqueles que ajudaram os piratas. Isso acabou na morte de grande parte dos habitantes da ilha, cujos sobreviventes passaram a nutrir um sentimento contra os samurais e outras autoridades. Pela morte do pai de Jin, as forças samurais se retiram da ilha.

Sakurai (2023) destaca os Taika, os mesmos que colocaram um samurai como ministro-presidente, no combate contra os piratas. Para a historiadora, o sucesso do domínio dos Taika na região central e leste do Japão se deu em parte pelo controle sem total supressão dos piratas no mar interior do Japão. Como dissemos previamente, as relações políticas de "Ghost of Tsushima" são quase que desligadas da religião e evidenciam a importância da tradição para a manutenção da ordem conquistada pelos samurais, que se perde pela atuação

do protagonista. A atuação de Shimura centra-se na obediência total a esse ideário e à ética incorruptível. Em toda a história, o Khan tenta persuadir Shimura com a promessa da expansão de poder e até mesmo se tornar Xogum, no entanto, em nenhum momento da história o personagem sequer hesita em negar, logo, colocando a lealdade de Shimura como a maior qualidade do personagem. Lealdade ao Bushido, aos costumes e à sua pátria.

### 3.7.1 Senhora Masako: A Vingança como Dever do Samurai Versus a Visão Ocidental da Jornada Autodestrutiva de Vingança

A linha de missões é uma das principais missões secundárias de "Ghost of Tsushima", sendo algumas delas obrigatórias para a conclusão da narrativa principal. Acompanhamos a história de Adachi Masako, esposa do primeiro samurai a morrer na praia de Komoda contra os mongóis. Jin procura Masako em busca de apoio para libertar Lorde Shimura. Ao chegar à propriedade, descobre-se que, enquanto a maioria dos guerreiros do Clã Adachi estava em Komoda, todo o resto do Clã foi massacrado. Apenas Masako sobrevive e, segundo conta a história, passou dias enterrando os mortos, inclusive crianças.

A história das missões seguintes é o descobrimento de quem ordenou o massacre e a vingança de Masako. Ao fim das missões e morte de alguns dos envolvidos do plano de massacre, descobre-se que tudo se tratou de uma vingança da irmã de Masako que guardava ressentimento por ter tido que se casar com um nobre menor e violento de terras distantes, enquanto Masako se casou com o Lorde Adachi que deveria ter se casado originalmente com a irmã de Masako. Ao longo da narrativa, Masako fica cada vez mais obcecada e violenta em sua vingança, a ponto de entrar em conflito contra Jin em determinado ponto da história.

Masako não tem coragem de matar a irmã, a quem entrega um *tantō* para que se mate. A irmã de Masako comete suicídio ao proclamar que, a partir daquele momento, Masako não teria mais nada. Em estado de completa tristeza, Masako crema a irmã, enquanto Jin tenta consolá-la ao dizer que ela cumpriu o seu dever e que poderia ter paz agora. No que ela lhe responde que esse caminho não leva à paz, assim se encerrando o arco trágico de Masako.

A história de Masako tem raízes na história dos 47 Ronins, que popularizou e influenciou todo o segmento do gênero Chanbara no século seguinte. A história do Ronin desgarrado em busca de vingança já é um clássico desde o período do teatro. A questão da vingança não se limita apenas à história ficcional de samurais, mas é, de fato, uma questão ética e filosófica que foi debatida por diferentes guerreiros ao longo de toda a história do

Japão. No caso dos 47 Ronins, apesar da discordância referente ao método utilizado pelos Ronins que “jogaram a sua honra fora”, nem mesmo o maior dos críticos descarta a necessidade da vingança. Discute-se o método, mas não se prevê a possibilidade do samurai não vingar o clã e o seu senhor. Deixar de se vingar é abandonar o bushido, como podemos ver na apreciação daqueles que entenderam o ato dos 47 Ronins como a execução à risca dos preceitos do caminho do guerreiro.

Eiichiro Oda, autor de One Piece (1997 - atualmente), um dos animes e mangás mais populares do mundo, fez uma adaptação inspirada na história dos 47 Ronins no arco de Wano. No final da história de Oda, vários dos personagens samurais morrem. Esses mesmos personagens, igual à história dos Ronins, buscam vingar o seu senhor assassinado e recorrem a “caminhos desonrosos” para fazê-lo. Ao realizar o objetivo, apesar das perdas, a vingança é celebrada. Os personagens sentem a perda dos companheiros, mas não se arrependem do seu sacrifício. Fazê-lo seria desonrá-los. Novamente, em paralelo à história original, os samurais só se sentem dignos de encarar o seu senhor após a realização da vingança.

Por outro lado, a vingança nas histórias ocidentais tradicionalmente representa o desvirtuamento do herói. Desde clássicos do teatro como Macbeth até os últimos super-heróis das histórias em quadrinhos, a vingança é um caminho de tragédia e desgraça. Um dos melhores expoentes é o autor original de Star Wars (1977). George Lucas, que se dizia um aprendiz de Kurosawa, em sua obra, o protagonista Luke precisa passar por um treinamento para se tornar um Jedi<sup>76</sup>. Luke acredita que o vilão Darth Vader matou o seu pai e nutre o desejo de vingança. No entanto, o mestre de Luke lhe ensina que ele não deve confrontar o inimigo com esse desejo, pois o sentimento de vingança se alinha com o espectro negativo da Força.<sup>77</sup> O herói deve enfrentar o vilão, mas não pode fazer isso pelo motivo pessoal da vingança, mas pelo altruísmo do bem maior.

Nesse sentido, não se nega a liberdade de criação dos desenvolvedores, mas localiza-se que os tipos de produções de cada região carregam uma tradição de valores dificilmente rompidos em sua amplitude total, logo, cultural. A tradição japonesa carrega uma carga própria na sua ideia do que deve ser o herói. Por mais que todo herói no mundo se assemelhe na perspectiva de que todo herói apenas salva alguém em sua superficialidade, a

---

<sup>76</sup> Diversos aspectos dos guerreiros de Star Wars se assemelham a figuras de Samurais. Entre eles as armaduras e o próprio sabre de luz com a Katana.

<sup>77</sup> Conceito metafísico de Star War, uma força sobrenatural que consiste no equilíbrio cósmico do universo. Utiliza de algumas simbologias religiosas, principalmente o budismo e o próprio bushido.

complexidade das facetas do que o herói deve fazer, especialmente nas maiores questões éticas, destoa entre diferentes culturas.

O símbolo desses heróis não se limita à ficção e é utilizado por outros interesses. Discutimos em certo ponto o uso do Samurai. O mesmo foi feito com outras figuras históricas ou não. Imprimem explícita ou implicitamente um ideário ideológico que permeia o imaginário popular em todo o mundo. Isto elucidada, também, por que determinadas reimaginações dessas figuras causam reações até violentas por parte do público consumidor, sobretudo na atualidade. Tal exemplo se dá no jogo *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft, 2024). Esse jogo também se ambienta no Xogunato Kamakura, com a diferença de utilizar a figura de Yasuke como um dos dois protagonistas. A repercussão por parte de determinado grupo de jogadores ocidentais foi tamanha que canais de política nas redes sociais repercutiram a notícia. Tais reações foram do revisionismo à própria negação de Yasuke. Grande parte das reações negativas ocorreu sobretudo por ocidentais, pois no Japão já existe uma considerável produção de grande sucesso referente a Yasuke como Samurai, por exemplo, *Afro Samurai* (Takashi Okazaki, 2007).

Essas produções japonesas não tiveram esse tipo de reação negativa no Japão. Por outro lado, é possível identificar na área de comentários do canal do Ubisoft Japão no vídeo de trailer do *Assassin's Creed* uma quantidade considerável de ocidentais que foram até a versão japonesa do canal da desenvolvedora francesa para comentar negativamente a escolha de Yasuke.<sup>78</sup> Além disso, parte do público ocidental passou a defender que "*Ghost of Tsushima*" seria um jogo de fato fiel e respeitoso à história japonesa e o *Assassin's Creed Shadows* não é apenas pelo trailer de anúncio. Dessa forma, temos na senhora Masako de "*Ghost of Tsushima*" a apropriação de uma história clássica de samurai, mas acompanhada dos valores ocidentais.

### 3.7.2 Sensei Ishikawa: Representação do Ensino e da Meritocracia de Kamakura

Paralelamente a Masako, o personagem do Sensei Ishikawa é um dos principais personagens secundários de "*Ghost of Tsushima*". Abordamos superficialmente o personagem ao falarmos do arco e flecha do jogo. Ishikawa é, na história do jogo, um samurai que vive

---

<sup>78</sup> Homem africano escravizado por jesuítas no século XVI. Foi levado ao Japão no comércio ultramarino português. Chamou a atenção de Oda Nobunaga que o acolheu. Yasuke se tornou o primeiro Samurai estrangeiro da história.

humildemente, dedicando-se totalmente ao caminho do arco. Essa dedicação integral o levou a não constituir família ou herdeiros. Ishikawa também foi um dos professores de Jin Sakai em sua infância.

Neste ponto, podemos observar uma das escolhas de Suncker Punch Productions em sua produção sobre a figura do Samurai. Não se trata de um revisionismo ou negação, mas uma escolha de não dizer, omitir. Temos três núcleos na formação e educação de Jin Sakai: o seu pai, Lorde Shimura e o próprio Ishikawa. Esses três personagens são mostrados como os professores de Sakai em sua infância, ensinando o uso das armas e o significado do ser samurai. Importa destacar que a apresentação de Jin consiste em um membro de uma já consolidada e tradicional família de Samurais. Logo, apesar do trauma da perda dos pais e considerando a valorização da tradição por seus familiares, estabelece-se que o personagem teve uma educação tradicional.

Ocorre que o período Kamakura foi responsável por produzir grandes transformações na formação educacional das classes mais altas do Japão. Segundo Yamashiro (1986), as universidades (*daigaku*) e os colégios das províncias (*kokugaku*) perderam espaço para templos budistas. Os ensinamentos da velha aristocracia não possuíam a mesma importância para as castas guerreiras que governavam de fato. Em pouco tempo, tornou-se uma regra não escrita comum aos clãs mandarem os filhos para os templos-escola (*terakoya*) na infância, onde deveriam aprender preceitos religiosos que baseiam grande parte do bushido. Temos um templo próximo à base do clã Sakai, no entanto, o jogo mantém a tendência de apagamento da religiosidade com identidade Samurai. Dessa forma, nenhuma figura docente de Jin Sakai é monge ou ligada a qualquer religião, inclusive os preceitos elaborados do ser Samurai.

Retornando a Ishikawa, a história do personagem consiste na perseguição de sua aluna, Tomoe, que se junta aos mongóis e os ensina as técnicas de arquearia japonesa. Desde as primeiras linhas de diálogo, Ishikawa deixa claro que a habilidade de Tomoe é superior à de Jin. Ao decorrer, também fica clara a intenção do Samurai de adotar Tome para colocá-la como herdeira. Tomoe é uma órfã que vivia nas ruas e, por acaso, acabou se deparando com Ishikawa, que percebeu as suas habilidades numa tentativa de roubo de Tomoe. Ao confrontar Tomoe Jin, não a trata com inferioridade, nenhum outro personagem faz isso, mas a trata com igualdade da mesma aluna do mesmo mestre. No final, Tomoe escapa para a ilha principal, enquanto Ishikawa desiste da caça da traidora, reconhecendo os seus erros.

A história da Tomoe de "Ghost of Tsushima", mais do que uma história de órfã escolhida por um mestre que não vê status social, estaria enraizada na historicidade da

ascensão dos Samurais. Considerando que, no campo cultural, a origem humilde dos Samurais é vista como um valor positivo da casta guerreira. Vale ressaltar que parte dessa valorização também resulta do ideário militarista do século XX. Ou seja, qualquer japonês era um samurai que lutava por sua nação e teria o seu talento e sacrifício reconhecido. Esse ideário perdurou posteriormente, sendo apropriado a um discurso meritocrático neoliberal. Neste sentido, o homem empreendedor comum deveria agir como um samurai, se dedicar como um, treinar como tal na competência do empreendedorismo e chegar ao topo da hierarquia social como os guerreiros. Por essa razão, mesmo hoje, o Livro Dos Cinco Anéis de Miyamoto Musashi é amplamente vendido no mundo como guia de autoaperfeiçoamento.

Ou seja, não se nega a veracidade histórica da possibilidade da história da Tomoe na lógica da tradição dos Samurais, mas verifica-se um uso desse passado ao longo dos séculos posteriores. Uma apropriação que ressignifica o ato para o uso do presente. Logo, mais que uma escolha artística, percebe-se uma tradição que coloca essa característica em meio ao palco das histórias de Samurai. Enquanto que, por trás das cortinas, o sentido atribuído a esta “jornada de herói” muda completamente.

### **3.8 Mongóis: Na Cultura Pop e na Construção dos Vilões em um Jogo Histórico**

Durante o texto, destacamos as diferentes formas com as quais “Ghost of Tsushima” se relaciona com a história e cultura japonesa. No entanto, é preciso destacar certa obviedade presente desde o anúncio da obra. “Ghost of Tsushima”, na verdade, fala de dois grandes povos: japoneses e mongóis. Esse foi um dos pontos abordados por Fox em sua peça publicitária do Director’s Cut. Aos mongóis coube o papel na trama de “vilões da história”. Em um jogo dito preocupado com um referencial histórico, houve uma preocupação de não reproduzir uma imagem vilanesca rasa do povo Mongol. Não se tratando da justificação das invasões como positivas, na obra, tratou-se de utilizar certos mecanismos para tentar mostrar que os Mongóis são bem mais que apenas os invasores.

Como já mencionado, o evento histórico das invasões mongóis ao Japão no século XIII foi um evento marcante para a história nacional japonesa por séculos. Em um primeiro momento, é um dos primeiros episódios históricos que oportunizaram a evocação de uma identidade nacional por meio da união contra um inimigo em comum que estaria ameaçando tudo e todos. Um agente externo que era, na perspectiva japonesa, cruel e sem honra. Esse último aspecto serviu para justificar a derrota dos Samurais, vistos como o símbolo da força

das famílias aristocráticas. Em um segundo momento, a coincidência das duas derrotas consecutivas pelos ventos divinos serviu como base de um imaginário de predestinação, solidificação de uma identidade nacional e base para a prática de projetos ambiciosos, como a própria atuação do Japão durante a Segunda Guerra Mundial (Sakurai, 2007; Sato, 2007; Yamashiro, 1964). O “trauma” das invasões mongóis produziu maiores mudanças que apenas no uso de uma ferramenta política. Além de receio durante séculos de que o evento se repetisse, as próprias técnicas de luta dos guerreiros japoneses, até então focadas em duelos um versus um e todo um rito cerimonioso honroso nas situações de combates, passaram por mudanças frente a um inimigo que nem os clãs mais habilidosos puderam conter (Almeida, 2007).

Para o mundo, é possível achar fontes quase milenares da Ásia, Europa e norte da África mencionando o império mongol e seu exército. Afinal, o império mongol chegou a ter domínio em todos esses territórios e foi visto como uma verdadeira ameaça pelos impérios dessas regiões. Le Goff (2007) desenvolve em seu trabalho como a formação da identidade europeia teve como um de seus catalisadores o medo de uma invasão mongol. Um medo que serviu tanto como uma base para a junção de uma “Europa cristã medieval” como para o imaginário daquilo que compreendemos hoje como Europa. A tese de Le Goff é reforçada por Jean Delumeau (2009) em sua obra "A História do Medo no Ocidente: 1300 - 1800", na qual o historiador relata o medo do estranho estrangeiro. Ao mesmo tempo que a Ásia pode ser vista como uma espécie de terra de encantos e mistérios, também foi vista como a terra de bárbaros violentos de costumes estranhos, adoradores de falsos deuses e demônios e uma ameaça à civilização ocidental.

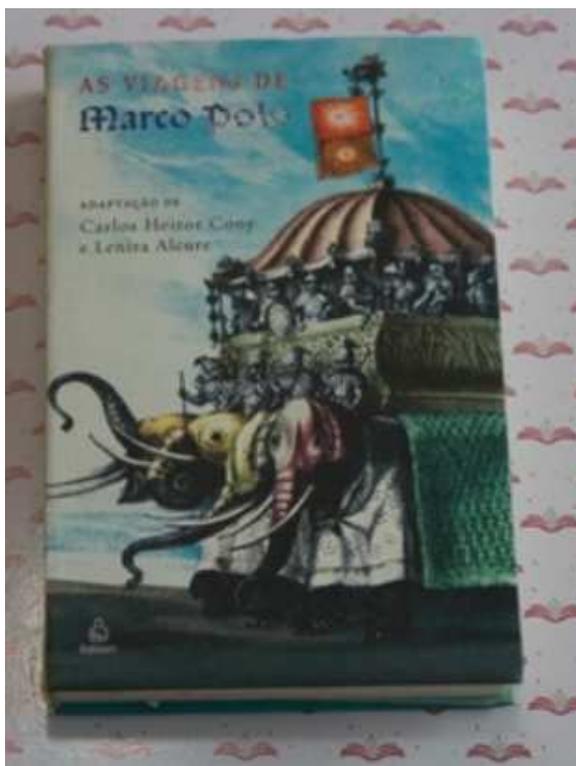
No campo da Cultura Pop, as mídias privilegiam muito mais o império grecoromano na construção da ideia de que este foi o mais vasto e contínuo império da história, quando, na realidade, este seria o império mongol. Em suma, essa percepção geral do público pode ser facilmente compreendida quando buscamos analisar a gigantesca carga de obras enaltecidas dos corpos, das instituições, cultura e força greco-romanas. Alguns exemplos que mostram como essa “homenagem” é quase contínua nos últimos setenta anos são: Helena de Tróia (direção de Robert Wise, 1956), A Guerra de Tróia (direção de Giorgio Ferroni, 1961), Jasão e o Velo de Ouro (direção de Don Chaffey, 1963), Ifigênia (direção de Mihalis KaKogiannis, 1977), Fúria de Titãs (direção de Desmond Davis, 1981), Hercules (direção de Luigi Cozzi, 1983), A Odisseia (direção de Andrey Konchalovskiy, 1997), Tróia (direção de Wolfgang

Petersen, 2004), *Fúria de Titãs* (direção de Louis Leterrier, 2010) e *300: A ascensão do Império* (direção de Noam Murro, 2014).

Ainda há muitos outros filmes que poderiam ser citados, porém, para a questão de compreensão, é possível observar que cada década contou com sua leva de filmes. Também houve muitos jogos eletrônicos sobre o império greco-romano, alguns como adaptações desses mesmos filmes. A escolha de uma produção tão massiva com tantos impérios ao longo da história humana não é inocente. Antes de mais nada, esse é um processo de exaltação da cultura europeia e do homem branco como esse guerreiro forte destinado à liderança. Uma construção de imagem que introjeta o que se espera de algo para ser bonito e o que é ser forte. E, não por acaso, a região do império greco-romano é uma das principais áreas de visitação turística no mundo em que toda essa produção da cultura pop produziu um papel singular no interesse e admiração do público por esse lugar.

Existe uma produção sobre os mongóis na Cultura Pop, muito menor e menos popular que a greco-romana. É possível atribuir, para além do que foi o medo medieval, a pequena popularidade do império mongol na cultura pop aos escritos do comerciante Marco Polo, que viveu no século XIII. Alguns de seus relatos sobre suas viagens na Ásia foram compilados como um livro por Rusticiano de Pisa. A partir dessa obra, muitos romances acabaram sendo produzidos e a obra original é reeditada e lançada por diversas editoras no mundo todo. Por se tratar da visão de estrangeiros sobre a Mongólia, em um meio onde não se oportunizou que o próprio povo mongol escrevesse sobre si, a visão ocidental do império se tornou significativamente romantizada e exótica. Um exemplo dessa visão pode ser encontrado a partir das próprias capas dos livros, como a do livro de Carlos Heitor Cony e Lenira Alcure, lançado em 2005 pela editora Ediouro em português do Brasil.

Figura 55 - Capa do Livro As Aventuras de “Marco Polo”



Fonte: Reconto livraria de usados (s.d.)

As produções cinematográficas têm um traço em comum: a concentração na figura de Genghis Khan. Dentre elas, pode-se citar Genghis - Khan (direção de Lor Salvador; Manuel Conde, 1950), Hércules Contra Os Mongois (direção de Domenico Paolella, 1963), Genghis - Khan (direção de Henry Levin, 1965), Genghis - Khan (direção de Mai Lisi; Sai Fu, 1968), Genghis - Khan: o imperador do medo (direção de Shinichirô Sawai, 2007), Genghis - Khan: a fúria mongol (direção de Edward Bazalgette, 2005), Genghis - Khan: cavaleiro do apocalipse (direção de Heinz Leger, 2004), Ícones Do Mau Comportamento: Genghis - Khan e Aníbal (History Channel, 2009) e Marco Polo (Netflix, 2014).

Outras produções foram lançadas dentro do mesmo intervalo de tempo da década de sessenta e nos anos dois mil. Percebe-se uma grande onda na década de sessenta, período que coincide com as primeiras invasões americanas nos territórios asiáticos pós-Segunda Guerra Mundial. Nesses filmes, os personagens mongóis foram interpretados por atores americanos. Além disso, houve o episódio em que se colocou a civilização ocidental, representada no filme pela figura do Hércules, contra a Ásia, representada pelos mongóis. Um sendo representante de valores heroicos, de força e beleza masculina; enquanto o outro encarna um império totalitário, violento e opressor.

A segunda onda de filmes pode ser identificada a partir do começo dos anos dois mil. Uma característica importante é o começo de produções feitas por asiáticos. Também nota-se a ocorrência de uma preocupação em escalar atores com o fenótipo similar ao correspondente aos mongóis, principalmente nas produções asiáticas. Não necessariamente atores nascidos na Mongólia, mas que ao menos parecessem mongóis. Por outro lado, nota-se uma diferença substancial entre as produções ocidentais e orientais do começo dos anos dois mil: o foco na construção de uma imagem diabólica de Genghis Khan. O termo “diabólico” não é exagero ao observar que, em mais de uma produção ocidental, utilizou-se nos títulos das obras a associação com a figura de “Imperador do Medo”, “Fúria Mongol”, “Cavaleiro do Apocalipse” e “Ícones do Mau Comportamento”. Este último, produção do canal britânico History Channel, destaca-se por associar a imagem do líder mongol com a figura de um outro “inimigo do ocidente”. Aníbal foi um general cartaginês que obteve notáveis vitórias contra o império romano (Mackay, 2004).

A escolha pela figura de Genghis Khan em todas essas obras não é aleatória. Antes de tudo, trata-se da personalização de todo um grupo e tempo. Genghis estaria para a Mongólia o que César é para o mundo grego. Porém, enquanto Cezar é destacado pela mente estratégica e liderança na conquista de territórios e na construção de um vasto império, Genghis Khan é colocado como tirano. Dessa forma, duas figuras similares em suas posições de líderes militares e conquistadores, salvo guardadas as suas particularidades históricas e culturais, são colocadas quase como antíteses entre um herói ocidental e um vilão estrangeiro.

Independentemente da visão aterrorizante propagada no Ocidente, Temudjin, ou como ficou conhecido, Genghis Khan,<sup>79</sup> foi um marco para a história da Ásia e do mundo. Nascido em 1167,<sup>80</sup> foi responsável pela unificação das tribos ao norte da Ásia. O exército mongol quase nunca foi o mais numeroso, sequer foram usados todos os seus contingentes ao mesmo tempo numa campanha de conquista. As vitórias do império mongol se devem sobretudo à sua engenhosidade nas táticas de guerra e política. Para a guerra entre exércitos e contra fortes, o exército mongol possuía um grande domínio da cavalaria e fazia uso de ataques indiretos que impossibilitavam a resistência inimiga, como a destruição de fontes de abastecimento estratégicas. Na política, o império mongol ficou conhecido por estudar profundamente os sistemas de outros territórios. Assim, o império mongol se apropriava dos pontos fortes desses sistemas enquanto estimulava os conflitos internos dos inimigos. Além

---

<sup>79</sup> Título obtido ao longo de sua trajetória.

<sup>80</sup> data considerada oficial na Mongólia.

de cooptar para si profissionais e talentos-chave para o próprio império, os mongóis permitiam uma significativa liberdade cultural relativa dentro dos próprios domínios. Conseqüentemente, especialmente em conflitos alongados, os mongóis eclodiram a insatisfação de muitos povos enquanto se apresentavam como a solução (Almeida, 2014; Morgan, 2007).

Genghis Khan se tornou uma figura simbólica tão importante para o império mongol que a disputa por poder subsequente à sua morte se deu a partir da disputa por sua descendência. Ser da linhagem mais direta de Genghis Khan serviu como base de justificativa ao poder entre as diferentes tribos do grande império. Essa fase do império sem Genghis Khan só passou a ser mais explorada nas mídias a partir da série de 2014 da Netflix “Marco Polo”. A acuracidade ou não da série com “fatos históricos”, até porque muitas coisas se baseiam quase que exclusivamente nos relatos do próprio Marco Polo, não importa tanto quanto o fato de esta ter sido uma das primeiras obras de entretenimento que trazem a questão da precisão histórica como importante para a produção.

É possível identificar que foi mais ou menos seguindo as práticas dessa obra que se deu a produção de “Ghost of Tsushima”. Isso não significa que eles ativamente “copiaram”, mas que os métodos se assemelham. Como dito antes, outros jogos já faziam isso, principalmente os ligados à Sony Playstation.

Durante a peça publicitária Director’s Cut, Fox menciona que uma das principais preocupações foi representar a vastidão do império mongol. Um dos meios escolhidos pelo diretor foi trazer diferentes tipos de inimigos e armas. No jogo, são apresentados diferentes tipos de inimigos mongóis conforme se avança. Inclusive, alguns deles utilizando animais como uma espécie de cachorro e de águia. Mas se, por um lado, essa vastidão dos mongóis foi representada pelos equipamentos dos NPCs inimigos, por outro, essas diferenças não aparecem na fisionomia. Relembra-se que os domínios mongóis se estenderam praticamente por toda a Ásia, chegando até o Mediterrâneo. Cada tipo de inimigo mongol deveria, em tese, representar um povo mongol de diferentes regiões da Ásia e até mesmo do Leste Europeu, onde Fox citou na entrevista a catapulta como a arma mais longínqua em uma pergunta. No entanto, a escolha da aparência física dos inimigos foi de manter a fisionomia mongol em todos. Ou seja, mesmo que nesse período a Mongólia dominasse grande parte da China, não se observa nenhum personagem membro do exército inimigo com traços fenotípicos chineses. Uma decisão estética que se distingue da escolhida na série da Netflix, onde se pode ver visualmente diferentes grupos compondo a corte e o escalão elevado do Khan.

Outro aspecto, inspirado nas práticas conhecidas dos mongóis, mas que não há registro de terem sido usadas no caso japonês, consiste nos mongóis de alto escalão falarem japonês exclusivamente quando se comunicam com algum personagem japonês de seu interesse, como o protagonista. Todos os soldados comuns, ou de baixa patente, do exército mongol do jogo se comunicam entre si e nas poucas linhas de diálogos durante conflitos contra o protagonista em mongol. Consequentemente, não há nenhum aprofundamento que se coloque por meio de interação de diálogo entre os personagens com nenhum membro do exército mongol. O jogo não tenta colocar que qualquer membro do império mongol tenha ficado “horrorizado” ou arrependido com atos empreendidos na campanha de conquista mongol. As poucas linhas que chegam a se aproximar disso estão nos personagens de alto escalão do exército mongol tentando convencer o protagonista, os samurais no começo do jogo e o Jito Shimura a se renderem e unir-se a eles para evitar conflito.

O jogo nunca busca de fato explicitar se os personagens querem acabar logo o conflito para evitar mais destruição ou se trata apenas de uma tática retórica para desmoralizar a resistência. A única exceção a isso é o líder dos mongóis que inicia na narrativa como um líder calmo, resiliente, conhecedor e respeitador da cultura japonesa; no entanto, conforme a história avança, o personagem fica cada vez mais instável e violento a ponto de decapitar um aliado próximo do protagonista após tentar fazer esse mesmo aliado matar o protagonista para se salvar. No final do jogo, o líder dos mongóis, Khotun Khan, tem mais um conflito, um versus um contra o protagonista. Ao final da luta, Khotun, percebendo a derrota, foge do protagonista em direção aos seus aliados em um navio. O ato de “covardia” frente ao samurai que abandonou sua honra contrasta com o começo da narrativa em que o líder mongol enfrentou de frente o protagonista e o derrotou.

Outro artifício utilizado no jogo para aprofundar a caracterização dos mongóis está na mecânica de exploração de colecionáveis. Nesse ponto, destaca-se um recurso próprio que só é possível de se utilizar em um jogo eletrônico. O jogo apresenta o objetivo/missão secundária de coleta de diferentes itens ao longo do mapa de Tsushima. Esse recurso já é amplamente utilizado em jogos, principalmente do mesmo gênero de “Ghost of Tsushima”. Os jogos ainda contam com o recurso de diário que pode ser diegético<sup>81</sup> ou não. No caso de “Ghost of

---

<sup>81</sup> Trata-se de um elemento/objeto que de fato existe no universo do personagem. Ou seja, o diário existe para o personagem e as suas informações podem ser acessadas por ele, consequentemente influenciando os eventos daquele mundo. Um objeto não diegético é aquele que só existe para o telespectador/jogador. Assim, nenhum personagem sabe dessas informações por aquele meio. O objeto não afeta a narrativa, mas expande o conhecimento do telespectador/jogador sobre aquele mundo.

Tsushima”, o diário sobre objetos mongóis só existe para o jogador conhecer mais sobre a cultura mongol.

Nesse sentido, o elemento mais importante nesse recurso é: quais objetos mongóis são colecionáveis? A ordem dos objetos é praticamente livre uma vez que se trata de um jogo de exploração de mundo aberto. É possível que alguns objetos sejam colocados de forma a serem achados mais facilmente pelo jogador ao serem postos em pontos mais óbvios ou que o jogador terá grande probabilidade de interagir, porém isso pode facilmente depender de jogador para jogador.

Os objetos em si podem ser divididos em três categorias — essa divisão não está aparente dentro do jogo. Ela é feita a partir da pesquisa com fins de organização. Todos esses objetos aparecem juntos na categoria de “Artefatos Mongois” — militares, religiosos e da vida diária. Ao todo, são cinquenta artefatos. Não seria útil ao presente texto transcrever o conteúdo de todos esses itens, procurando possíveis erros, por mínimos que sejam. A função delas no jogo e o possível intuito dos desenvolvedores se alinham aos objetivos deste trabalho. Alimentos, bebidas, itens de adoração e bens que eram usados no estilo de vida nômade. Os textos explicativos possuem um caráter quase enciclopédico, ou seja, apresentam de maneira sucinta e resumida as informações do objeto.

Essas informações não dizem respeito a nenhum personagem do jogo. Não há informação do quanto ao total esses objetos foram buscados pelos jogadores ou quantos de fato leram os seus textos. No sistema de troféus do jogo, é estabelecida a conquista “Conheça o Inimigo”. O jogador deve coletar 20 dos 50 artefatos mongois. Segundo dados oferecidos no próprio sistema do console da Sony, 26% dos jogadores conseguiram completar o desafio de coletar pelo menos esses 20 artefatos. A prática do uso desse recurso em jogos eletrônicos ambientados em períodos históricos não é novidade, no entanto, muitas vezes essas informações são desbloqueadas automaticamente ao se realizar outros objetivos nos jogos, como na maioria dos títulos da franquia Assassin’s Creed da desenvolvedora Ubisoft.

O que se destaca em “Ghost of Tsushima” reside no fato de que é necessário ir objetivamente atrás desse objetivo dos artefatos; com a exceção do troféu para 20 artefatos, não há recompensa dentro do jogo para coletar todos; e a construção desse recurso no jogo se fez para o povo que não é protagonista, mas sim vilões. “Ghost of Tsushima” foi ativamente vendido como uma obra para se conhecer a história/cultura japonesa, mas traz em si uma carga significativa para o conhecimento da cultura mongol. Principalmente se observamos que, mesmo tendo sido o mais vasto e longínquo império da história, sua existência é muito

pouco conhecida, sobretudo no Ocidente, e o incentivo de ensino é insignificante nos currículos escolares que generalizam os diferentes povos de todo aquele continente apenas como Ásia.

### 3.8.1 A Religião do Império Mongol a Partir da DL0C de “Ghost of Tsushima”

No ano de 2021, foi lançada a DLC de “Ghost of Tsushima” nomeada “Ilha de Iki”. O conteúdo opcional pago expande a experiência do jogo, adicionando um mapa novo ao jogo base com novos tipos de inimigos, recursos, missões e uma história própria. Alguns pontos da DLC já foram discutidos no texto, como o exemplo dos conflitos entre samurais e piratas.

No jogo, após a conclusão do ato 1, o jogador pode acessar o primeiro evento da DLC. Na encosta sul do trecho central do mapa de Tsushima, o jogador se depara com um grupo de mongóis que atacaram uma pequena aldeia da região. Nesse ponto, o jogador se depara com um novo tipo de inimigo: O Xamã. Como pode ser visto na figura a seguir, o xamã é um inimigo que se distingue dos demais mongóis. Ele não é um combatente, mas uma classe de suporte<sup>82</sup> que amplia a força dos aliados. Ele utiliza uma armadura levemente inspirada em roupas cerimoniais, um cajado cerimonial e uma adaga. Torna-se necessário, ainda que não obrigatório, derrotar primeiro o xamã para enfrentar os demais. Sua constituição visual e função estão muito mais ligadas a estruturas e funções do jogo do que qualquer embasamento histórico. Todavia, não se esgotam apenas nesses dois pontos um referencial histórico. Por que chamá-los de xamã? Por que os seus “poderes” funcionam de tal forma?

---

<sup>82</sup> Suporte é uma classe de personagem, comumente inspirada em sistemas de RPG, especializada em dar auxílio aos demais aliados. Existem vários tipos de suportes que utilizam seus próprios meios para auxiliar os membros de seu grupo. Em linhas gerais, esses auxílios consistem em cura de status alterados, aumentos (buffs) temporários de status base, equipamento e habilidades de proteção em área.

Figura 56 - Guerreiros Xamã



Fonte: Autor (2024)

Após o primeiro evento da DLC, o protagonista percebe a necessidade de retornar à ilha de Iki, onde os mongóis xamãs se instalaram. O local tem a ver com o passado do protagonista, onde seu pai morre em uma campanha contra piratas. A ilha de Iki é inspirada numa ilha real próxima a Tsushima. Suas construções no jogo seguem os mesmos parâmetros para o jogo base, ou seja, se inspiram em traços mais gerais do espaço físico real, especialmente locais antigos como templos e santuários, mas tomam liberdade para si de modificar conforme a visão artística e necessidade para estrutura do jogo.

Figura 57 - Mapa da ilha de Iki - Japão na vida real



Fonte: Google<sup>83</sup> (2024)

Figura 58 - Mapa da ilha de Iki - Japão no jogo



Fonte: Autor (2024)

<sup>83</sup>Disponível em: [https://www.google.com/maps/@33.7837603,129.7158507,18689m/data=!3m1!1e3?entry=ttu&g\\_ep=EgoyMDI0MTIxMS4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/@33.7837603,129.7158507,18689m/data=!3m1!1e3?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MTIxMS4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D)

Após chegar à ilha de Iki, o protagonista tenta reconquistar a base da família Sakai que estava sendo ocupada pelos mongóis. Ele é capturado e levado até a líder dos xamãs, onde é forçado a beber uma bebida. Nas palavras da líder Ankhsar Khantun, conhecida como “A Águia”, “vou libertar o seu espírito para ele viajar ao submundo. E ser julgado pelos seus ancestrais.” (Ghost of Tsushima: Ilha de Iki, 2021). A partir desse momento, o personagem passa a ter uma experiência extracorpórea e alucinógena. Igual ao caso da religião e o sobrenatural japonês, o jogo não estabelece se o fantástico é real ou não, mas percorre na narrativa o limiar de ambos. O personagem passa a encarar visões da morte de seu pai, pelo qual se culpa por não ter reagido contra seu algoz.

Após uma tentativa de fuga com uma das suas aliadas, Yuna, da atual base dos mongóis, o protagonista descobre que a fuga foi uma ilusão induzida pela Águia. Dessa forma, mostrando o conhecimento e a capacidade de influência da vilã. Ao longo da narrativa, o protagonista passa a ter cada vez mais visões com a Águia e seu pai até o conflito final em que o protagonista deve encarar o peso psicológico do seu passado e a vilã em si em um último confronto. O interesse do vilão pelo protagonista é torná-lo um de seus seguidores, um xamã. Seguindo mais ou menos a ideia da prática do império mongol de formar aliados dentro do território inimigo para enfraquecer a estrutura rival.

Os sistemas religiosos dos povos compreendidos dentro do vasto Império Mongol foram reduzidos na óptica ocidental para aquilo que foi chamado de práticas xamânicas. Sem se repetir, pois, como foi visto anteriormente no texto, os sistemas de crenças japoneses que formaram o Xintoísmo ao longo do processo histórico do Japão, desde as diferentes tribos até sua unificação como Estado, também foram reduzidos a esta nomenclatura imprecisa e, por muitas vezes, parcial.

Além disso, grande parte dos registros dos mongóis em suas práticas são de estrangeiros, especialmente europeus e persas. Também importa destacar que, enquanto um império conquistador de um vasto território, a atitude do império mongol frente a outras culturas foi bem diferente do caso dos impérios ocidentais. Permitir as práticas religiosas foi, além de uma forma de facilitar a aceitação da dominação, um catalisador para diferentes contatos entre diversas culturas pela Ásia, Oriente Médio e Europa. As práticas religiosas das diferentes tribos das estepes mongóis entraram em contato com o budismo chinês, o islamismo da Pérsia e até mesmo o cristianismo europeu, tanto por Marco Polo e outros mercadores quanto por jesuítas (Morgan, 2007).

Assim, seria equivocado estabelecer alguma coisa como uma religião mongol pura sem considerar as transformações que as condições materiais do império possibilitaram. Até porque, antes mesmo de virar um império, as tribos da Mongólia tinham as características de povos nômades. Ou seja, desde muito cedo, esses povos aprenderam a conviver com culturas diferentes. Poderia até ter inimigos, de fato teve, mas as razões para o conflito eram outras do que diferentes crenças. Seria tão equivocado quanto ousar estabelecer o quanto essas zonas de contato mudaram uma ou outra religião. É possível encontrar as raízes de determinadas práticas em determinado grupo ou ramo religioso, porém o contato entre os diferentes grupos foi muito mais que meras trocas ou imposições, mas também a criação de novas práticas e mudanças de visão de mundo. Se fosse para estabelecer uma característica principal da religião mongol, seria talvez essa própria tolerância, uma vez que ela mesma definiu muitas práticas do próprio império. “[...] feeling that any therefore it would be sensible to have every subject praying for the Khan” (Morgan, 2007, p. 38).

Outro fator importante sobre a religiosidade no império mongol se encontra em vários outros sistemas de crenças. A existência ou não de um sistema de escrita não implica na prática de documentação e registro escrito dentro de uma religião. Por diversas vezes, religiões como um todo ou grupos dentro desses sistemas são resistentes a tais práticas. Mesmo havendo registros escritos, acontece muitas vezes que o oceano de oralidade de uma religião é muito mais vasto e profundo que as pequenas ilhotas de documentos escritos. Isso acaba sendo o caso para as práticas religiosas mongóis (Morgan, 2007).

A escolha pela narrativa de colocar a Águia como um intermediário que forçaria o protagonista a encarar os seus antepassados não é totalmente desligada do sistema de crenças mongóis. Dentro do sistema cultural mongol, o xamã exerceu grande influência interna ao ponto de haver alguns registros de conflitos e desacordos entre as figuras religiosas e o próprio Khan. Eles não eram líderes militares, mas poderiam intervir significativamente no curso do conflito, se posicionando contra ou indicando que o momento era favorável para a ação militar.

Ainda que se tenha registro dos vários artefatos religiosos mongóis, os xamãs foram extremamente restritos com aqueles que poderiam ter acesso aos rituais desde a antiguidade. Logo, é bastante obscuro como exatamente funcionam os rituais, até mesmo para os não-xamãs da Mongólia. O que se tem de conhecimento de suas práticas é que os xamãs eram uma espécie de médium que intermediava entre os vivos e os espíritos. Característica que provavelmente favoreceu a escolha da trama de “Ghost Of Tsushima”. Além disso, há

registros de que a cultura mongol também professa a veneração aos antepassados que poderiam ser vistos como protetores dos lares mongóis. Por outro lado, a aparência da Águia, assim como dito sobre os xamãs, parece ser produzida em cima de estereótipos ocidentais sobre rituais xamânicos — especialmente por ter sacrifícios animais —, mesclado ao interesse por uma estética que criasse a imagem ameaçadora de uma vilã.

A principal base para a religião no jogo é o tengriísmo, religião praticada também pelos turcos. É uma das religiões mais antigas que se tem conhecimento na região da Mongólia, presente antes da difusão do budismo pela Ásia (Brent, 1976). No jogo, é possível localizar cartas da Águia para o protagonista em que ela descreve o processo de “libertação” pelo qual Jin Sakai está passando. A personagem descreve o próprio processo pelo qual passou em sua juventude, em que destaca a importância da orientação dos mestres mais velhos. Os princípios em si dos seguidores do “Grande Céu Azul” estão próximos dos valores professados na religião, no entanto, como dito, a estrutura hierárquica estabelecida no jogo e as formas ritualísticas estão mais próximas de impressões ocidentais e em função da funcionalidade do jogo em si.

### 3.8.2 Khotun Khan: a construção de um líder mongol em “Ghost of Tsushima”

Figura 59 - Khotun Khan



Fonte: Autor (2024)

Khotun Khan é o principal antagonista de “Ghost of Tsushima”. É o comandante líder da invasão mongol ao Japão e o último grande desafio na narrativa da campanha principal. Seus equipamentos incluem uma armadura de placa de metal completa ornamentada com algumas pedras preciosas, uma alabarda como arma principal e um escudo. A armadura de Khotun Khan se destaca da maioria dos inimigos presentes no jogo. Seu design é inspirado nas vestimentas típicas da Mongólia, como o capacete com proteção para o frio. As bases e acampamentos mongóis têm a presença de *ger* (barracas e tendas historicamente usadas pelo povo mongol) e adornadas com base em práticas que são preservadas até hoje.

Os soldados identificados como capitães no exército mongol no jogo também utilizam armaduras de placa cobrindo grande parte do corpo. Os soldados comuns, que variam entre arqueiros, lanceiros e espadachins (com escudos ou não), utilizam armaduras de couro e tecido. A cavalaria, figura característica do exército mongol, não faz parte da estrutura de inimigos. Isso se deve, provavelmente, em função do funcionamento da estrutura de combate do jogo. Nos poucos casos em que se encontram inimigos montados em cavalos ao longo da exploração do jogo, os inimigos rapidamente abandonam a cavalaria, mesmo os arqueiros, para entrar em combate com o jogador.

Para além dos artefatos, como armaduras, preservados até hoje, existem registros chineses, persas e europeus sobre a aparência e vastidão do exército mongol. No entanto, esses relatos são conflituosos e impossibilitam uma determinação confiável dos números e aparência do exército. Um exemplo interessante está em um relato persa do século XIII. No documento, percebe-se que:

Their appearances in the sources for the history of Persia in the thirteenth century usually show them as enemies of the Ikhānate<sup>84</sup>. This appears to be so because they contained a section, commanded by a Golden Horde general called Neguder (...) which had been joined by the survivors of the Golden Horde's contingent in the Mongol army allotted to Hulegu's expedition. (Morgan, 2007, p. 83)

A escolha de Khotun Khan como líder antagonista resultou na criação de uma personalidade nova, ou seja, ele não existiu. Essa escolha de criar um personagem, ao invés de se embasar em alguma figura que participou da campanha, implica que precisaria criar um personagem que “fizesse sentido” estar ali. Logo, eles precisaram imaginar o que qualificaria

---

<sup>84</sup>Estado sucessor do império mongol após o vasto império se fragmentar.

um sujeito para tal posição. A primeira qualidade é dita nas palavras do próprio Khotun ao falar sobre o seu parentesco, ou seja, a justificativa do sangue. Khotun é primo de Kublai Khan que governou durante o período e foi o responsável por enviar emissários ao Japão, e neto de GengisKhan, que ficou conhecido por ter um grande harém ao ponto que foi criado o estereótipo de que todo mongol era descendente do grande Khan<sup>85</sup> (Pesquisa Fapesp, 2005).

Apesar de a criação de um personagem permitir uma grande liberdade, como escolher o desfecho final da personagem, por outro lado, igual a quando se criaram as personagens Samurais, precisou-se pensar em como seria a personalidade do líder mongol. Diferente do protagonista, os desenvolvedores não teriam tanto tempo de tela para desenvolver uma personalidade. No resultado final da obra, considerando apenas o jogo base lançado em 2020, percebe-se que foi optado por não desenvolver nenhum inimigo mongol, com exceção do próprio Khotun Khan. Para isso, foi utilizado o sistema de diários coletáveis para aprofundar a personalidade do Khan. Cada coletável traz um breve texto que, na narrativa, foi escrito por um monge budista que decidiu documentar suas conversas com o próprio Khotun Khan, ou seja, o jogo apresenta a visão de um japonês sobre o império mongol. Inclusive, nas primeiras linhas do diário é dito que o monge é um “puro japonês”.

Essas conversas são desenvolvidas ao longo do desenvolvimento da trama principal. Isso significa que cada trecho denota o estado de espírito de Khotun Khan frente aos eventos do jogo. Inicialmente, é mostrado que a iniciativa dessas conversas com o monge, que também se identificava como um tradutor, foi do próprio Khotun Khan para “documentar palavras e feitos para combater as suspeitas naturais do povo de Tsushima, incentivar a compreensão mútua, e, assim, evitar que haja matança” (Ghost of Tsushima, Conversas com o Khan I, 2020).

As primeiras impressões do monge são positivas, comparando a ambição do Khotun Khan com a de um Xogum. As próximas linhas tratam de quando o exército mongol e o próprio Khotun Khan conhecem o sistema e as intrigas internas do Japão por meio de investigação e espionagem. A ponto de conhecer a tragédia pessoal do Shimura<sup>86</sup> e tentar usar isso para fazê-lo juntar-se à causa mongol. Um breve parêntese nesse ponto, pois, apesar de tal prática de desestabilização interna ser comum nas tradições mongóis, ocorreu que as

---

<sup>85</sup> Estudos genéticos foram feitos em que, apesar de se provar que não era o povo inteiro da Mongólia, estima-se que 2,5% dos homens do Leste da Ásia sejam descendentes (Pesquisa Fapesp, 2005).

<sup>86</sup> Na história é dito que Shimura perdeu a esposa e os filhos. Shimura nunca se casou novamente e não possui nenhum herdeiro. É determinada parte da narrativa Shimura expressa seu desejo de adotar Jin, o protagonista, e transformá-lo em herdeiro.

primeiras impressões dos emissários do Khan sobre o Japão foram significativamente depreciativas. Levando a crer, com base nos registros das campanhas contra o Japão, que tal prática foi dispensada frente a um alvo que se julgava demasiadamente fraco. Contudo, em *Ghost of Tsushima*, o quadro que se busca mostrar era de que os mongóis reconheciam a força bélica japonesa e de seus guerreiros samurais.

Nem todas as informações colocadas nesses diários sobre os mongóis são positivas. A partir da seção IV, é explicitado que o império mongol também lida com as próprias desavenças internas. O próprio Khotun planeja usurpar o primo Kublai como Grande Khan. Da seção V em diante, inicia-se uma comparação direta entre Khotun e o Lorde Shimura, no qual Khotun mostra os primeiros sinais da já mencionada instabilidade que contrasta com a resiliência de Shimura em se manter fiel ao Japão e aos valores dos Samurais. Nas palavras do monge: “O Lorde Shimura deve ser feito de aço de katana para dizer não a esse homem.” (*Ghost of Tsushima, Conversas com o Khan V, 2020*).

Os últimos diários mostram como esse monge se encantou pela ideia de dominação pelos mongóis, mas especificamente pelo próprio Khotun Khan, a ponto de ficar triste com a sua morte e furioso com o protagonista, seu grupo e Shimura. As últimas páginas mostram também como Khotun é um exemplo das principais características que tornaram os mongóis famosos no Ocidente. Ele adota as táticas de veneno utilizadas por Jin Sakai contra os mongóis; cita como seu avô se aproveitava das rixas internas, muito mais que a força bruta de seu exército; e ele mata de forma brutal em vários episódios ao longo do jogo, mas sempre com um propósito prático ao invés de mera maldade de um vilão.

Em síntese, é possível concluir que a construção do Khotun Khan e dos demais mongóis pela produção de “*Ghost of Tsushima*” seguiu em direção a tentar representar o que foram os mongóis ao longo da história como império, ao invés do que efetivamente foram nas invasões ao Japão. Consequentemente, apagando as especificidades do momento histórico e, por vezes, caindo e reproduzindo a estética visual do exército mongol.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos séculos, a humanidade criou e sofisticou diversas formas de expressão de informações, desejos, ideias, medos, críticas, homenagens e visões de mundo. O desenvolvimento das artes possibilitou um grande avanço ao propiciar uma comunicação que vai além do que poderia ser expresso em apenas palavras. O processo histórico das artes ao

longo dos séculos e seus usos, seja pelas camadas dominantes da sociedade ou dos grupos explorados, é um campo vasto para estudos.

O advento das tecnologias de informática, a globalização e o capitalismo tardio produziram condições para novas dinâmicas da produção e a disseminação das obras pelo mundo. Esse contexto global e desigual possibilitou a produção e o contato de sujeitos que, em outras condições, jamais teriam sido possíveis. Ao mesmo tempo, serviu para reforçar estruturas e desigualdades pré-existentes e novas, enquanto é travestido por um discurso que professa a existência de um campo democrático e meritocrático através dessa conjuntura que jamais ocorreu na prática.

Ao procurar localizar a obra “Ghost of Tsushima” no próprio contexto histórico/cultural e as influências que impactaram o resultado final da estrutura da obra no segmento da indústria cultural de entretenimento dos jogos eletrônicos, de forma a ir de encontro ao processo que preside a sua formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que as compreende, nota-se um processo de disputa no campo econômico com grande impacto no popular. Nesse sentido, é notável como cada geração posterior cresceu mais cercada por esse bem cultural.

Até então, parte significativa das produções de alcance global teve, mesmo quando foi produzida em outros países, um controle ostensivo das potências americanas e europeias. Sendo a primeira o principal detentor do capital e tecnologia de produção e a segunda como uma referência da estética e das artes. A formação de uma nova potência nessas produções não passou despercebida pelo campo midiático que investiu numa propaganda anti-asiática ao associar os jogos e outras produções midiáticas à corrupção e demônios.

As gerações vindouras, pode-se supor da década de noventa em diante, vivenciaram um processo de criação de uma identidade além-fronteiras que foi fortalecida pelas condições da conectividade digital. Ao mesmo tempo, essas condições não apagaram uma carga já existente em cada sujeito no interior de uma grande comunidade gamer. Ou seja, o contexto da produção japonesa de jogos eletrônicos; os principais paradigmas e *know-how* que influenciam a produção de jogos; as recepções, produções e apropriações geradas tanto pelo público jogador quanto não jogador no Brasil – um dos maiores mercados consumidores dessa mídia — e no mundo.

As formas de como se produz, vende e consome um jogo na atualidade, apesar de fortemente influenciadas pelo maior produtor Japão, tiveram como ajuste diferentes grupos espalhados pelo mundo que encontram nos jogos eletrônicos um meio de arte e comunidade.

Essa comunidade não é homogênea e pode, em diversas situações, entrar em conflitos ideológicos. Algumas dessas mudanças podem ser observadas nos sujeitos que participam na produção de um jogo, na criação de lógicas de produção/venda que influenciam as narrativas — jogos como serviço, produção de DLC, modos online —, na propaganda produzida com base em eventos ao redor do mundo e no acesso adiantado a vários criadores de conteúdos em cada país, numa dita preocupação com referencial histórico e cultural que se utiliza para justificativas a visões estabelecidas na obra — como se estas fossem isentas e pautadas no saber científico — e nos diferentes grupos que passam a produzir em cima da obra. Como foi visto, a produção/recepção do público é bastante diversificada. Criando condições de afetividade, como o caso da reconstrução do templo xintoísta, mas também conflitos ao se produzir imagens que fogem à estética estabelecida, como o caso de obras de comunidades minorizadas (negros, mulheres, LGBTs). Alguns setores e sujeitos já perceberam a potencialidade e já fazem uso dos jogos eletrônicos como veículo de comunicação de ideias e valores. Alguns em prol de movimentos sociais, defesa de direitos e expressão artística, outros, utilizam os jogos em prol de interesses privados, disseminação de negacionismos ou expressão dos próprios preconceitos.

O mesmo pode ser observado, salvaguardadas as particularidades históricas, no processo histórico que possibilitou as condições materiais e certo fascínio pela imagem do guerreiro oriental no imaginário popular. Esse processo de transformações possibilitaria a formação de uma demanda, mas também criou as ditas regras e expectativas estéticas para o que poderia e deveria ser o dito herói oriental. Para além do interior dessas obras, é possível verificar um esforço autoetnográfico dos próprios asiáticos na produção de obras sobre si mesmos, disputas pela produção e escrita de filme, além das repercussões que tais obras produziram. Muitos produtores, como Jackie Chan, marcam em sua trajetória as dificuldades e desafios para essas produções globais. Para além de desentendimentos artísticos dessas produções colaborativas, está a disputa entre a arte como negócio, onde se produz aquilo que vende, e uma genuína produção artística, polêmica e transgressora por natureza. Com a exceção de uma minoria que cresceu a ponto de ganhar uma certa carta branca para as duas produções, a grande maioria de fora do grande capital de produções acaba precisando modificar ou até abandonar suas visões artísticas em prol da obtenção dos recursos e acesso a um público global. Mesmo que a própria Sony Playstation tenha uma fama por sua baixa intervenção nos estúdios menores, o mesmo não ocorreu ao se produzir uma obra sobre o Japão.

Ao se analisar diretamente as representações e apropriações produzidas sobre o Japão Kamakura em "Ghost of Tsushima", sem perder a noção desse mundo em que a obra nasce, é possível localizar mais que anacronismos ou verossimilhanças com a historiografia existente com o material produzido no jogo, mas entender como tais símbolos ou passado é apropriado para ser encantado para representar simbolicamente determinado período histórico. Considera-se que o próprio jogo histórico buscou reproduzir para convencer o jogador, mesmo considerando a liberdade narrativa para a estrutura dos jogos eletrônicos, que as produções tridimensionais, narrativas e escolhas estéticas da obra simulam e aproximam das relações sociais e os espaços desse período.

O estudo de um jogo eletrônico, assim como em outras obras, implica em ir além da verificação do quão próximo aquele conteúdo está das fontes. É encarar a própria obra como discursos, como esse discurso é construído, vendido, comprado e como o público consome. "Ghost of Tsushima" é um discurso produzido por americanos, mas com o capital de um grande grupo empresarial japonês. Localizado tanto na tradição de produção de jogos da Playstation que vem desde a década de noventa, mas que pode ser considerada como parte do movimento que o Japão produziu na indústria desde o começo da década de oitenta com a crise no mercado americano.

Também não é possível desconsiderar "Ghost of Tsushima" como herdeiro de outros dois processos históricos. Primeiro, aquele que criou essa figura do guerreiro asiático que acabou criando a demanda e os estereótipos do gênero. Segundo, a invenção do gênero de Samurai que esteve a serviço de interesses do próprio governo japonês, mas também de potências estrangeiras.

"Ghost of Tsushima" busca evocar uma história nacional numa narrativa ficcional. Para isso, apaga e obscurece as especificidades e apazigua rivalidades de certos grupos para localizá-los como antepassados do imenso grupo do presente. O jogo arrisca apontar pequenas falhas e críticas para reforçar a idealização de grupos e valores apresentados. Enquanto procura afirmar a necessidade de um respeito pela honra e feitos dos antepassados, reafirma a necessidade de uma marcha para o novo. No final, Jin Sakai jogou sua honra fora, mas o que o torna mais forte e um "verdadeiro" Samurai heroico foi ter feito justamente isso. Um ideário da obra que se pôs em outros períodos históricos talvez fosse rechaçado, como muitas obras já foram. Mas que, na atualidade, é visto pelo grande público como obra exemplar para representar uma história do Japão.

## Referências Bibliográficas

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- AGUIAR, José Otávio; APOLLONI, Rodrigo Wolff. **Punhos, Espadas E Livros - artes marciais no contexto da Primeira República Chinesa (1912-1949) - Volume 01**. Campina Grande: EDUFPG, 2022.
- AGUIAR, José Otávio. **Entre o kati e o nirvana**: budismo, arte marcial e ascese em uma breve história das técnicas marciais do Mosteiro de Shaolin (séc. XVI a XIX). – 2. ed. – Campina Grande: EDUFPG, 2022.
- ALBUQUERQUE, Aline Gomes de. **ALIANÇA OU AMEAÇA? Uma Análise Construtivista Sobre A Identidade Japonesa Para A China E Os Estados Unidos**. [manuscrito] Campina Grande, UEPB, 2016.
- ALMEIDA, Douglas Magalhães. **A Importância das Invasões Mongois no Japão do Século XIII Na Construção do Guerreiro Samurai**. Rio de Janeiro: Anais do XVI Encontro Regional de História da ANPHU-Rio: saberes e práticas científicas, 2014.
- ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.
- ANGELO, José Romero Cardozo. **ANÁLISE SEMIÓTICA DE VIDEOGAMES**: uma aposta na interdisciplinaridade. Universidade Federal Fluminense, Programa De Pós-Graduação em Estudos De Linguagem: Niteroi, 2015.
- ANGELOPLESSA. **OsakaExpo70**. 2010. Disponível em: <https://www.angeloplessas.com/blog/2010/02/osaka-expo-1970.html>. Acesso em: 29 de março de 2023
- AUGÉ, Marc. **Não-Lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. ED. Letra Livre, Campo Grande, 2012.
- BRIGATTO, Gustavo. **Três anos depois da compra, Lenovo devolve CCE para família Sverner**. Valor Econômico, 2015. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2015/10/13/tres-anos-depois-da-compra-lenovo-devolve-cce-para-familia-sverner.ghtml>. Acesso em 12 de julho de 2023.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História ou O Ofício de Historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

- BRENT, Peter. **The Mongol Empire: Genghis Khan: His Triumph and his Legacy**. Londres: Book Club Associates, 1976.
- BROUGÈRE, Gilles; **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed editora, 1998.
- BUENO, Pablo Lacerda. **REKISHIDŌ**: Ensinando a história do Japão ao longo dos caminhos de Ghost of Tsushima. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Uberlândia, 2024.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e Os Homens**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CAMPOS, Flávio de. **Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média**. Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre. BUCEMA, n° 2, 2008. Disponível em: <http://journals.openedition.org/cem/9492>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2023.
- CARPINE, Giovanni da Pian del. **Ystoria Mongalorum**. 1240. disponível em: <https://repositorio.ulisboa.pt/bitstream/10451/33643/3/ystoria%20mongalorum.pdf> Acesso em: 10 de fevereiro de 2023.
- CAPELATTO, Igor Alexandre; LYRA, Carla. **A Poética Estética da Memória em Valsa com Bashir**. São Paulo: Sessões do Imaginário, v. 22 n. 38, 2017. p. 161-168.
- CERTEAU, Michel De. **Histoire Et Psychanalyse Entre Science Et Fiction**. Paris: Gallimard, 1987.
- CHAN, Jackie. **Jackie Chan: My Story**. Jackie Chan Group, 1998. Disponível em: <https://youtu.be/BINA4Xf79N4?si=HJIIP15NswUVRr91>. Acesso em: 10 de agosto de 2024.
- CHANG, Heewon. **Autoethnography: Raising Cultural Consciousness of Self and Others**. Walford, G. (Ed.) *Methodological Developments in Ethnography (Studies in Educational Ethnography, Vol. 12)*, Emerald Group Publishing Limited, Leeds, 2007, pp. 207-221.
- CHARTIER, Roger. **O Mundo Como Representação**. 1988. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/SZqvSMJDBVJTXqNg96xx6dM/?lang=pt> Revista História e Cultura, Franca-SP, v.2, n.2, 2013. Acesso em: 10 de fevereiro de 2023.
- CHARTIER, Roger. **Histoire de l'édition française**. 2e édition, Paris: Fayard et Cercle de la librairie, 1986.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as HistoryHow Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. New York: Routledge, 2017.
- CHUN, Kyung Hyo. **Representation and Self-Presentation of North Korean Defectors in South Korea: Image, Discourse**. v. 8, n. 1. Siheung-si: Voices. Asian Journal of Peacebuilding, 2020. p.93-112.

- CLAPTON, Gary. **The Satanic Abuse Controversy Social Workers and the Social Work Press**. Londres: University of North London Press, 1993.
- COOPERMITI. **Supergame CCE VG-2800**, 2019. Disponível em: [www.museudovideogame.org](http://www.museudovideogame.org). Acesso em 12 de julho de 2023.
- CLOCKTOWERWIKIS. **Clock Tower** (S.D.) Disponível em: [https://clocktower.fandom.com/wiki/Clock\\_Tower\\_3](https://clocktower.fandom.com/wiki/Clock_Tower_3) Acesso em: 17 de novembro de 2023.
- CRUZ, Christian Carvalho; FERREIRA. Rosenildo Gomes. **MAIS UMA CHANCE PARA A AIWA**: Sony compra a marca japonesa que é parceira da CCE no Brasil. Istoé Dinheiro, 2002. Disponível em: [https://web.archive.org/web/20130617000729/http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/11642\\_MAIS+UMA+CHANCE+PARA+A+AIWA](https://web.archive.org/web/20130617000729/http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/11642_MAIS+UMA+CHANCE+PARA+A+AIWA). Acesso em 12 de julho de 2023.
- CONLAN, Thomas Donald. **Samurai and the Warrior Culture of Japan, 471-1877: A Sourcebook**. Indiana: Hackett Publishing Co, Inc, 2022.
- COSTA, M. A. F. da. **Ensino de História e Games**: dimensões práticas em sala de aula. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017.
- DUBOIS, Philippe. **o Ato fotográfico e outros ensaios**. tradução: Marina Appenzeller. - Campinas, SP : Papirus, 1993.
- DU BOIS, W. E. B. **Meu “Fazer Autoetnográfico” controle, estratégias e um estudo sobre experiências de discriminações numa fast-fashion no Brasil**. in: Teoria e Cultura: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas, Departamento de Ciências Sociais. v. 17 n.3. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2022.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Tradução de Vanessa Brito e João Pedro Cachopo. São Paulo: Editora 34, 2020.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ELIADE, Mircea. **Aspectos do mito**. Lisboa: Edições 70, 1989.
- EXAME, **Mabe fecha fábrica e pede recuperação judicial no Brasil** Revista Exame, 2013. Disponível em: <https://exame.com/negocios/mabe-fecha-fabrica-e-pede-recuperacao-judicial-no-brasil-3/> Acesso em 12 de julho de 2023.
- FAUSTINO, Deivison. LIPPOLD, Walter. **Colonialismo Digital: por uma crítica hacker-fanoniana**. São Paulo: Raízes da América, 2022

- FATALFRAMEWIKI. **Fatal Frame**, (S.D.) Disponível em: [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Fatal\\_Frame\\_Wiki](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Fatal_Frame_Wiki) Acesso em: 17 de novembro de 2023.
- FEBVRE, Lucien. **Profissões de fé à partida**. In: Combates pela história. Lisboa: Editorial Presença, Lda. 1989.
- FEDERAÇÃO Japonesa de Kyudo (A.N.K.F.) **MANUAL DE KYUDO**, Volume I, Princípios de Tiro (Shaho) (edição revista), Tradução Portuguesa, realizada a partir do texto em Inglês, Lisboa: Associação Portuguesa de Kyudo (A.P.K.), 2018.
- FEDERAÇÃO Portuguesa de Kyudo - PKR Kyudo, ポルトガル弓道連盟, **APK**, S.D. Disponível em: [www.kyudo.pt](http://www.kyudo.pt). Disponível em: 15 de março de 2023.
- FOSTER, Michael Dylan (2015). **The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore**. California: University of California Press, 2015.
- FERRARI, Nadir. **SUMI-Ê – Arte Milenar Japonesa**. v.2, n.1, Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, 2009. p.137-139.
- FERREIRA, Emanuel. **A Guerra dos Clones: Transgressões é Criatividade na Aurora dos Videogames no Brasil**. In: Revista Eletrônica.pucrs, V2, n:38, 2017.p.72 - 84.
- FREIRE, Paulo. **Educação Como Prática de Liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1981.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 34 ed. São Paulo: Paz e terra, 2006.
- FURET, François. **Le Passé D'une Illusion: Essai Sur L'idée Communiste au XXe Siècle**. Paris, Robert Laffont; Calmann-Lévy, 1995.
- G1, **Lenovo deve anunciar a compra da brasileira CCE**, 2012. disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/09/lenovo-deve-anunciar-compra-da-brasileira-cce.html>. Acesso em 12 de julho de 2023.
- GAME Informer. **inFamous: Something Stirring**. 2008. p. 40–49. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/infamous/comments/16ue836/gameinformer\\_infamous\\_world\\_exclusive\\_look\\_2008/](https://www.reddit.com/r/infamous/comments/16ue836/gameinformer_infamous_world_exclusive_look_2008/). Acesso em 12 de julho de 2023.
- GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GINZBURG, Carlo. **Sinais: raízes de um paradigma indiciário**. In: Mitos, Emblemas e Sinais. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.
- GINZBURG, Carlo. **Olhos de Madeira: Nove Reflexões Sobre a Distância**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- GOGA, H. Masuda. **O haikai no Brasil**. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 1988.
- GONÇALVES, Fernando de Almeida. **O PERFIL HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES**. [Monografia] Americana: Faculdade de Tecnologia de Americana, 2010.

- GUN Violence Archive, 2023. **GVA - 10 YEARS Review**. Disponível em: <https://www.gunviolencearchive.org/> Acesso em: 17 de novembro de 2023.
- GÜNTAN, S. & Ar, B. **Recreating the past: Historical narratives and virtual environments of video games**. v. 2, nº1, Mekansal Araştırmalar Dergisi, 1-10. 2024. p. 1-10. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/en/pub/maddergi/issue/84609/1405099>. Acesso em: 10 de agosto de 2024.
- HALL, S. **Da Diáspora**. Tradução de Adelaine La Guardiã, Ana C. Escosteguy, Cláudia Álvares, Francisco Rudiger, Sayonara Amaral. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- HALLBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Edições Vértice, 1990.
- HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas**. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**, 1993 [tradução João Paulo Monteiro]. -. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- HUNSICKER, A. **Advanced Skills in Executive Protection** (em inglês) Universal-Publishers, 2010.
- IGN, Dia do Mario! Veja a evolução do personagem da Nintendo ao longo dos 43 anos desde sua criação, 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/nintendo/120868/gallery/dia-do-mario-veja-a-evolucao-do-personagem-da-nintendo-ao-longo-dos-43-anos-desde-sua-criacao?p=1>. Acesso em: 17 de maio de 2024.
- IGN, **Santa Monica Studio revealed a new look at these major characters in God of War: Ragnarok and their performers, including Thor and Angrboða, the mate of Loki and mother of monsters (at least in Norse mythology)**, 2021. Disponível em: [https://x.com/IGN/status/1436101118724120582?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://x.com/IGN/status/1436101118724120582?ref_src=twsrc%5Etfw). Acesso em: 9 de set de 2021.
- ISTOÉ Dinheiro. **Por que a Lenovo correu pela CCE**. 2012. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/por-que-a-lenovo-correu-pela-cce-2/> Acessado em: em 30 de março de 2023.
- JANOTTI JUNIOR, Jeder. **Cultura pop: entre o popular e a distinção**. In: SÁ, Simone Pereira; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogerio. Cultura Pop. Salvador: Brasília: Edufba, Compós, 296. 2015.
- JAPANスタジオ作品一覧 1998年～1994年 [List of Japan Studio works 1998–1994] (in Japanese). **Sony Interactive Entertainment**. 2021. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20210226134223/https://www.playstation.com/ja-jp/corporate/playstation-studios/japan-studio/history-1994-1998/> acessado em: 15 de março de 2023.

KOUT, YACINE. **Breaking Down the Enchantment: A Critical Autoethnography of Video Gaming.** University of North Carolina at Greensboro In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy, 2019.

KUTNER, Lawrence; OLSON, Cheryl. **Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Video Games And What Parents Can Do.** Simon & Schuster: New York, 2008.

LEMES, David de Oliveira. **Celeste: Madeline é trans? Confira a resposta da autora.** The Game Reporter, 2020. Acesso em: 17 de novembro de 2023.

LEMES, David de Oliveira. **Consollection: uma breve história dos videogames.** The Game Reporter, 2010. Disponível em: [://www.gamereporter.com.br/consollection-uma-breve-historia-dos-videogames/](http://www.gamereporter.com.br/consollection-uma-breve-historia-dos-videogames/) Acesso em: 25 de março de 2023.

Le Goff, Jacques. **As Raízes Medievais Da Europa** / Jacques Le Goff; tradução de Jaime A. Clasen. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.

LEMES, David de Oliveira. **Consollection: uma breve história dos videogames.** The Game Reporter, 2010. Disponível em: [://www.gamereporter.com.br/consollection-uma-breve-historia-do-s-videogames/](http://www.gamereporter.com.br/consollection-uma-breve-historia-do-s-videogames/) Acesso em: 25 de março de 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LUA, **Cartas censuradas Yu-Gi-Oh!** - 1ª parte, 2018. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/yu-gi-oh-duellinks/page/blog/cartas-censuradas-yu-gi-oh-1degparte/13wZ\\_GZtQuXG70kMQGBdmGZ6aLDvEK4Pm6](https://aminoapps.com/c/yu-gi-oh-duellinks/page/blog/cartas-censuradas-yu-gi-oh-1degparte/13wZ_GZtQuXG70kMQGBdmGZ6aLDvEK4Pm6) Acesso em: 17 de novembro de 2023.

MACKAY, Christopher S. **Ancient Rome: a military and Political history.** Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

MENDES, Daniel. **O Entre-Lugar Da Cultura (Pop)Ular Na América Latina: Criação E Crítica Contemporâneas Nestes Trópicos.** Cadernos Prolam/USP, v. 18, n. 34, 2019. p. 35-51.

MINISTÉRIO de Terras, Infraestrutura, Transporte e Turismo. **Autoridade de Informação Geoespacial do Japão Serviço de visualização de mapas/fotos aéreas.** Disponível em: <https://mapps.gsi.go.jp/maplibSearch.do#1>, 2017. Acesso em: 10 de maio 2024.

MIYAMOTO, Musashi, **Os Cinco Anéis.** (Tradução: José Yamashiro) Barueri: Novo Século Editora, 2015.

MOBGAMES, **Sonic the Hedgehog**, 2003. Disponível em: <https://www.mobgames.com/game/sonic-the-hedgehog/cover-art/gameCoverId,21118/Aceso> em: 17 de maio de 2024.

MOBGAMES, **Alex Kidd in Miracle World (1986)**, 2003. Disponível em: <https://www.mobgames.com/game/8330/alex-kidd-in-miracle-world/Acesso> em: 17 de maio de 2024.

MORGAN, David. **The Mongols**. 2º Ed, New Jersey: Blackwell, 2007.

NINTENDO. **Arcade Archives VS. SUPER MARIO BROS**, 2017. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-pt/Jogos/Aplicacoes-de-download-da-Nintendo-Switch/Arcade-Archives-VS-SUPER-MARIO-BROS-1320846.html> Acesso em: 17 de novembro de 2023.

RAMBELLI, Fabio. **The Sea and the Sacred in Japan: Aspects of Maritime Religion**. Londres: Bloomsbury, 2018.

ONIMUSHA.FANDOM, **Nobunaga Oda** (S.D.), Disponível em: [https://onimusha.fandom.com/wiki/Nobunaga\\_Oda](https://onimusha.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda) Acesso em: 12 de Agosto de 2023.

REIS, Marcia Cristina dos; Ferneda, Edberto; Almeida, Carlos Cândido de. **Métodos de análise semiótica: possibilidades de aplicação na Ciência da Informação**. São Paulo: Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação, v. 16, 2020. p. 1-30.

RESCK, Guilherme.; BATISTA, Aron Rodrigo. **A IMPORTÂNCIA DOS GAMES PARA A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE BRASILEIRA**. Palmas: Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação, v. 4, n. 3, 2020. p. 138-154.

REYNA, Carlos F. Perez. **Autoetnografia e Filme: o jogo de espelhos no documentário experimental Teko Haxy IN: Teoria e Cultura: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas, Departamento de Ciências Sociais**. v. 17 n.3, Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2022.

RICOEUR, Paul. **La marque du passé**. Revue de Métaphysique et de Morale, Paris, nº 1, Janvier-Mars, 1998. Tradução de Breno Mendes e Guilherme Cruz e Zica. Ouro Prreto: história da historiografia, nº 10, 2012. p. 329-349.

ROCHA, Helenice. **A Presença do Passado em Sala de Aula**. In: MAGALHÃES, Marcelo; ROCHA, Helenice; RIBEIRO, Jayme Fernandes; CIAMABARELA, Alessandra. Ensino de História: usos do passado, memória e mídia. 1º Ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da História. Uma teoria da história como ciência**. 1. ed. Curitiba: Editora da UFPR, 2015.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. Editora Contexto; São Paulo; 2007.

- SANTAELLA, L. **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SANTOS, Silvio Matheus Alves. **O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios.** v. 24, nº1, São Paulo: Plural, 2017. p. 214-241.
- SATO, Cristiane A. **JAPOPOP – O PODER DA CULTURA POP JAPONESA.** São Paulo: Editora NSP; 1ª edição, 2007.
- SEKIROSHADOWSDIETWICE. **Wiki Isshin Ashina (Boss) | Sekiro Shadows Die Twice Wiki.** 2024. Disponível em: [https://sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralif e.com /Isshin+Ashina+\(Boss\)](https://sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralif e.com /Isshin+Ashina+(Boss)) Acesso em: 12 de Agosto de 2023.
- SENGOKUBASARA.FANDOM. **Nobunaga Oda (S.D.)** Disponível em: [https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Nobunaga\\_Oda](https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda) Acesso em: 12 de Agosto de 2023.
- SILVA, M. M. P. da, DE ANDRADE, E. P., & de Almeida, J. R. . **Artes de ensinar, ofício de viver: das narrativas (auto)biográficas a uma história pública dos professores.** Revista História Hoje, v. 8, nº 15, 2019. p. 158–181. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/521>. Acesso em: 25 de março de 2023.
- SOARES, Thiago. **Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop.** Rio de Janeiro: Logos, v. 2, n. 24, 2014. [S. 1.], DOI: 10.12957/logos.2014.14155. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14155>. Acesso em: 25 de março de 2023.
- SOUYRI, Pierre. **The World Turned Upside Down – Medieval Japanese Society.** New York: Columbia University Press, 2001.
- SOUZA, Gil. **Visitar Koyasan e o cemitério Okunoin.** Disponível em: <https://www.gilsousa.eu/visitar-koyasan-e-o-cemiterio-okunoin/> Acesso em: 5 de fevereiro de 2024.
- PLAYSTATION. BLOG. **2017 PlayStation Experience,** 2017 – 10 de dez. de 2017. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/tag/psx-2017/> Acesso em: 19 de Janeiro de 2024.
- PRINCIOTTI, Rogerio. **Concurso Cosplay na BGS 2019.** Disponível em; <https://mundocosplayer.com.br/2019/10/concurso-cosplay-na-bgs-2019-parte-2/> Acesso em: 25 de março de 2023.
- PSX Brasil. **Castilho, Ivan Nikolai Barkow. Artista conceitual explica o processo de criação por trás de Ghost of Tsushima.** 2020. Disponível em: <https://psxbrasil.com.br/artista-conceitual-explica-o-processo-de-criacao-por-tras-de-ghost-of-tsushima/>. Acesso em 30 de maio de 2024.

- PEREIRA, Marco Aurélio M. **A Memória Coletiva**. 2º Ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Em Busca de uma Outra História**: imaginando o imaginário. *Revista Brasileira de História*. São Paulo; V.15; N.29; 1995. p. 09-27.
- PESQUISA Fapesp. **Um Homem com 1,5 Milhões de Herdeiros**. 2005. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/um-homem-com-15-milhao-de-herdeiros/> Acesso em: 26 de dezembro de 2024.
- PIEIDADE, Ana. **Vidas e Performances no Lúdico**. in: GORDINHO, Paula. (org.) *Antropologia e Performance – Agir, Actuar e Exibir*. Castro Verde: 100 LUZ, 2014.
- TEZUKA Osamu Official, **Astro boy**, (s.d) Disponível em: <https://tezukaosamu.net/jp/manga/291.html>. Acesso em: 17 de maio de 2024.
- TEO, Stephen. **The Martial Arts Film in Chinese Cinema**: Historicism and the National. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010. P. 99 - 109.
- TEO, Stephen. **CHINESE MARTIAL ARTS CINEMA**: the wuxian tradition. New York: General Editors, 2009.
- TOSAKI, Hirofumi. **The North Korean Nuclear Issue and Japan's Deterrence Posture**. Tokyo: The Japanese Institute of International Affairs, 2017.
- VALOR Online. **Lenovo compra brasileira CCE por R\$ 300 milhões**. Disponível: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2012/09/lenovo-compra-brasileira-cce-por-r-300-milhoes.html>. Acesso em 12 de julho de 2023.
- VGDEN, **1943 THE BATTLE OF VALHALLA** (S.D.) Disponível em: <http://www.videogameden.com/fc.htm?193>. Acesso em: 12 de Agosto de 2023.
- YAMASHIRO, José. **Pequena História do Japão**. 2ª Edição; São Paulo: Editora Herder; 1964.
- YOON, Sunny. **Mobile Media and its Impacts on Social Change and Human Rights in North Korea**. Los Angeles: *International Journal of Communication*. , v. 14, 2020. p. 1480-1497.