

O JOGO/DOCUMENTO: REFLEXÕES ACERCA DA POSSIBILIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO OBJETO DE ESTUDO DA HISTORIOGRAFIA

ALEX SOUZA FELIX

Mestrando em História - Universidade Federal de Campina Grande
E-mail: alexs.felix1999@gmail.com

JOSÉ OTÁVIO AGUIAR

Doutor em História e Culturas Políticas- Universidade Federal de Minas Gerais
E-mail: otavio.j.aguiar@gmail.com



Resumo: O presente artigo busca trazer reflexões e possibilidades de análises teóricas metodológicas dos jogos eletrônicos como objeto de estudo para a historiografia. Buscaremos refletir e trazer uma base teórica/metodológica ao debate dos jogos eletrônicos como objetos de estudo na historiografia. Ao apresentarmos novos objetos ou fontes para os campos de Clio, é comum encontrarmos grande resistência, principalmente por parte dos veteranos da história. Resistência esta que nos leva às velhas questões da historiografia sobre seus limites, ciência e razão de ser. Em tese questões superadas desde a ruptura crítica operada pela historiografia no século XX com relação aos padrões metódicos positivistas atrelados a uma história da física social de Comte, Michelet e Bernard, para cuja compreensão as fontes e os objetos do pesquisador estariam submetidos a leis inflexíveis e universais. Ao considerarmos a relação do passado/presente/futuro e o uso do passado como fagulha impulsionadora do presente rumo ao futuro, os jogos eletrônicos, especialmente os ambientados em épocas históricas, poderiam nos revelar aspectos da construção de determinadas memórias históricas e discursivas do passado pelo presente.

Palavras-Chave: História; Jogos Eletrônicos; Pesquisa

Abstract: This article seeks to bring reflections and possibilities of theoretical methodological analysis of electronic games as an object of study for historiography. We will seek to reflect and bring a theoretical/methodological basis to the debate of electronic games as objects of study in historiography. When presenting new objects or sources to the fields of Clio, it is common to find great resistance, especially on the part of veterans of history. This resistance leads us to the old questions of historiography about its limits, science and reason for being. In thesis issues overcome since the critical rupture operated by historiography in the twentieth century with regard to the positivist methodical patterns linked to a history of social physics of Comte, Michelet and Bernard, for whose understanding the sources and objects of the researcher would be subject to inflexible and universal laws. When we consider the relationship of the past/present/future and the use of the past as a driving spark of the present towards the future, electronic games, especially those set in historical times, aspects of the construction of certain historical and discursive memories of the past by the present.

Keywords: History; Video Games; Research

INTRODUÇÃO

No presente artigo buscaremos refletir e trazer uma base teórica/metodológica ao debate dos jogos eletrônicos como objetos de estudo na historiografia. Ao apresentarmos novos objetos ou fontes para os campos de Clio, é comum encontrarmos grande resistência, principalmente por parte dos veteranos da história. Resistência esta que nos leva às velhas questões da historiografia sobre seus limites, ciência e razão de ser. Em tese questões superadas desde a ruptura crítica operada pela historiografia no século XX com relação aos padrões metódicos positivistas atrelados a uma história da física social de Comte, Michelet e Bernard, para cuja compreensão as fontes e os objetos do pesquisador estariam submetidos a leis inflexíveis e universais.

Evitaremos cair na repetição de tais questões uma vez que nesse contexto do pós-guerra, e, das dúvidas surgidas da pretensa superação dessas escaramuças, houve condições de possibilidade para a reflexão historiográfica que conflui para a realidade social, em toda

sua complexidade, talvez, não se faça apenas de textos (Febvre, 1989). Ao avançar o horizonte das fontes provenientes dessa ruptura das 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 a consideração do texto muito além do documento redigido.. Considerando, portanto, que todo e qualquer vestígio de trabalho humano poderia ser objeto de estudo/investigação do historiador em seu trabalho (Febvre, 1989), localiza que o “conhecimento do passado está em progresso, que incessantemente se transforma e aperfeiçoa” (Bloch, 2001).

A partir dessas reflexões introduzidas na primeira geração da chamada escola dos *Annales*, reflexões estas que foram sofisticadas nas gerações subseqüentes, especialmente na chamada “terceira geração” cabe compreender que mesmo a arte e suas narrativas ficcionais possuem um "nascimento", transmissão em contextos culturais e sociais específicos, que merecem estudo e compreensão (Ginzburg, 1939). 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.

Já verificamos uma larga produção de análise historiográfica quando falamos de filmes e músicas. Tanto no sentido de uma história dos filmes (cinema) e música quanto uma história a partir desses objetos. Quando vislumbramos os jogos eletrônicos percebemos uma tímida, ainda que crescente, mídia ainda pouco analisada nos paradigmas da historiografia. Todavia, ao considerarmos a relação do passado/presente/futuro¹ e o uso do passado como fagulha impulsionadora do presente rumo ao futuro, os jogos eletrônicos, especialmente os ambientados em épocas históricas, poderiam nos revelar aspectos da construção de determinadas memórias históricas e discursivas do passado pelo presente. Nesse sentido, um estudo historiográfico necessitaria localizar o contexto cultural por onde essa mídia construiu raízes e produziu frutos doravante uma análise indiciária proposta nas obras de Ginzburg (1939) e repensada em outra mídia por Dubois (1993), por exemplo.

Considerando a composição estrutural dessa mídia, 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 proporcionado 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.

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*, game com uma trama durante o período da Revolução Americana de Independência, mas com passagens que intercalam com personagens no presente (como é comum em toda série); o Brasil aparece, mas com uma representação distante da nossa realidade, mostrando praticamente todas as mulheres de biquíni e interações agressivas.

De qualquer forma, os jogos nos indicam o potencial de importante fonte de pesquisa para entender representações sobre o tempo e o espaço, como também podem se constituir em recursos didáticos valiosos para trabalhar diferentes conteúdos (conceituais, procedimentais e atitudinais) em diferentes áreas do conhecimento, como demonstra algumas experiências realizadas mundo afora. A relação do objeto como fonte de pesquisa e ferramenta de ensino torna-se de interesse do historiador, compreendendo que os campos tendo seus domínios jamais estão separados. Especialmente se partimos da compreensão da aula de história como um espaço de interação, experimentação e propício para diferentes aprendizagens, em que o jogo é permitido e entendido como um instrumento importante (Costa, 2017: 24). Além desses elementos:

Ressalta-se que os videogames podem ser ferramentas eficazes como forma de aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança, no desejo de aprender, na motivação e excitação (Costa, 2017: 27).

Esses games possibilitam uma imersão profunda em suas narrativas/cenários, possibilitando, efetivamente, a produção de uma presença do passado. “Muitos *games* utilizam fontes históricas em seu enredo, possibilitando também a construção de ambientações e simulações de contextos históricos.” (Costa, 2017:37). Muitos dos *videogames* atuais empregam consultores sobre diferentes temas, inclusive historiadores, tais como outras mídias audiovisuais, como séries televisivas e o cinema.

Novos objetos e novas abordagens, acrescidos de um novo modo de crítica das fontes e de uma nova forma de equacionar as relações de estranhamento entre presente/passado, entre outros pressupostos marcam o último século da historiografia. Isto, para não falar de uma virada que trouxe preocupações quando marcado por posturas extremas, a saber, a substituição do que era considerado saber sistêmico pela noção de um pensamento descentrado, fragmentado, pulverizado. Buscando evitar as armadilhas do relativismo, da história compilada de curiosidades do passado e do puro abstracionismo.

68

PENSANDO O CONTEXTO HISTÓRICO/CULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Apesar de termos relacionado os jogos eletrônicos com o cinema e a música, não podemos generalizá-los, uma vez que a formação e expansão de suas indústrias para uma massificação do consumo percorreram caminhos completamente distintos. O cinema, por exemplo, como bem conhecemos, atribui-se a sua origem como indústria aos Estados Unidos onde se tornou veículo de propaganda do *Americaan Way* ao mundo no contexto das Guerras Mundiais e Guerra Fria. Os Estados Unidos mantêm-se até hoje como o maior produtor da indústria com orçamentos milionários para cada projeto de filme e bilheteria que passam de 1 bilhão. Várias nações do mundo passaram a produzir uma indústria própria de filmes em algum momento, contudo nenhuma conseguiu rivalizar diretamente com a hegemonia americana no tocante a abrangência global, quantidade de empresas e investimentos. Muitas vezes tendo de contar com programas de fomento do Estado para sua produção.

A indústria dos jogos eletrônicos, por sua vez, não foi encabeçada pelos Estados Unidos, como foi o cinema. A sua formação como uma indústria de consumo de massa

constitui-se do outro lado do mundo, no Japão. Mais precisamente, o Japão arrasado pela guerra e vitimado pelas armas nucleares. Nos momentos finais da Segunda Guerra Mundial o Japão, enquanto um dos países derrotados, passou por profundas mudanças estruturais que alcançaram desde 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* 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 econômica que, com as sanções impostas e os prejuízos estruturais, entraram em declínio. (Yamashiro, 1964: 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 China. A soma das indenizações chegou ao patamar de US \$1.012.080.000,00 (Sakurai, 2007: 185). 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: 186-187).

69

É nesse contexto de instabilidade, de incerteza e de 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)². 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, expandindo 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 dessa ‘Cultura *Pop*’ com a cada vez maior e mais rápida produção desse conteúdo com orçamentos astronômicos de milhões e faturamentos bilionários. Os filmes de Super-Heróis são grandes exemplares para esse movimento e esse sucesso econômico.

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).

Os anos finais do século XX até a atualidade, 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 num montante 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 que 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.

Os jogos eletrônicos, os quais autores como Huizinga (2007) considera-os como um elemento da cultura humana que se manifesta nas diversas atividades dos agrupamentos sociais, das artes às manifestações bélicas. O Brasil se sobressai em números, sendo um dos dez maiores consumidores de jogos eletrônicos do mundo, dos quais a grande maioria é de origem japonesa. Desde títulos históricos como *Super Mario e Sonic* até os mais atuais como *Ghost Of Tsushima*. É interessante trazer o número que mostra o mercado de jogos eletrônicos como o maior em lucratividade, superando em muito o cinema e a música juntos. O mercado de jogos eletrônicos também apresenta um crescimento de mercado no qual o valor saltou de cerca de 60 bilhões de dólares para mais de 160 bilhões de dólares em um período inferior a dez anos, como mostra o gráfico abaixo.

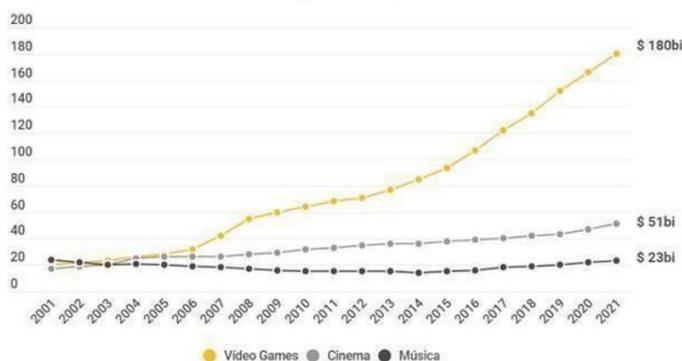


Gráfico I - Crescimento de Receita de Jogos Eletrônicos, Cinema e Música no Mundo. Fonte: Newzoo; GS e XP Investimentos/2021³

A produção e exportação da indústria da "Cultura Pop Japonesa" se expandiu de forma a atingir o interior do países ocidentais, fenômeno impensável para sujeitos de outras épocas. O que nos leva a refletir sobre seu impacto cultural na atualidade e em nível de consumo global. As mídias dessa Cultura Pop 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).

Dessa forma, compreendemos a necessidade de maior estudo sobre essa questão no âmbito da apropriação cultural, através do sucesso da importação desse material e o impacto

que esse tipo de leitura traz para a compreensão histórica da cultura. Compreendemos como fatores impulsionadores dessa prática de instrumentalização, em certa medida, a percepção da existência de um grande público de jovens que vivenciam cotidianamente os jogos eletrônicos, mas também um público bem mais envelhecido. Tratar-se-á de um esforço de percepção, senão apreensão, das formas pelas quais a sociedade recebe os conhecimentos históricos transmitidos por vários canais (Júnior, 2015).

Como Silva (2013: 15-16) observa: “O atual debate sobre história pública enfatiza o ângulo da difusão do conhecimento histórico, como cultura histórica que está presente nas sociedades e que não se restringe ao ensino escolar formal”. O passado é constantemente apropriado por diferentes suportes e mídias nas sociedades contemporâneas. Os jogos são um, entre tantos outros meios, em que representações sobre o passado são empregadas.

[...] que melhor demonstra a possibilidade dos games lançarem mãos de elementos ou acontecimentos reais e históricos para criar uma narrativa ficcional profunda que não só entretinha, mas que também faça pensar sobre a sociedade em que estamos inseridos. (Resck, 2020:15).

DO CAMPO TEÓRICO E UM CAMINHO METODOLÓGICO

71

Podemos localizar os jogos eletrônicos dentro do conceito *Cultura Pop*. 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 disputa, 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: 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 possibilitando 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 o autor, Cultura Pop pode ser entendida:

A designação da cultura pop como cosmopolita articula um tipo de circulação que caracteriza as expressões culturais em sua produção midiática. Esse tipo de circularidade estabelece fluxos de aproximações e diferenças que são reunidos em torno do modo como os produtos culturais contemporâneos projetam um comum – um espaço midiático –, ao mesmo tempo em que servem como formas diferenciadas de fazer circular esses produtos. O pop é uma zona de conflito, daí Cultura pop: entre o popular e a distinção constantes rearticulações (e às vezes negação) do próprio reconhecimento de seus traços populares. (Sá; Carreiro; Ferraraz, 2015: 45).

Ainda segundo o mesmo autor, 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). No contexto da presente proposta, 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. 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 visual escolhidos, quanto pela própria construção narrativa empregada. Ao 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. Nas palavras de Chartier:

A matéria com que se opera o encontro entre 'o mundo do texto' e o 'mundo do leitor' para retomar os termos de Paul Ricoeur (6). Várias hipóteses orientaram a pesquisa, fosse ela organizada a partir do estudo de uma classe particular de objetos impressos (por exemplo o corpus da literatura de colportage), ou a partir do exame das práticas de leitura, em sua diversidade, ou ainda a partir da história de um texto particular, proposto a públicos diferentes em formas muito contrastadas. A primeira hipótese sustenta a operação de construção de sentido efetuada na leitura (ou na escuta) como um processo historicamente determinado cujos modos e modelos variam de acordo com os tempos, os lugares, as comunidades. A segunda considera que as significações múltiplas e móveis de um texto dependem das formas por meio das quais é recebido por seus leitores (ou ouvintes). (Chartier, 1988: 178).

É nesse ponto que retornamos de volta a Mendes (2019) ao atribuir ao público leitor dos jogos eletrônicos um papel de intérprete e de produtor dessa cultura. No entanto, essa leitura não pode ser entendida apenas como uma interpretação do outro a partir de si próprios, mas uma inserção de si sobre aquela simbolização. Mesmo que essa inserção ainda esteja distante dos planos do autor da obra, e o próprio autor(es) da obra ao lidar com materiais históricos produzem a mesma relação, não implica que tal processo deixe de ocorrer no processo de recepção.

Ou seja, no domínio da representação, as coisas ditas, pensadas e expressas têm outro sentido além daquele manifesto. Enquanto representação do real, o imaginário é sempre referência a um 'outro' ausente. O imaginário enuncia, se reporta e evoca outra coisa não explícita e não presente. Este processo, portanto, envolve a relação que se estabelece entre significantes (imagens, palavras) com os seus significados, representações, significações (Castoriadis), processo este que envolve uma dimensão simbólica. (Pesavento, 1995: 15).

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 (2007) ao analisar as estruturas e simbologias que compõem os jogos. Do 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.

73 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 produzidas 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 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 produzida se coloca 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, 2005:158). 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.

Uma metodologia sugerida em tal empreitada no objeto de estudo, o qual parece atender de forma mais satisfatória as problemáticas inerentes ao objeto, não é uma tarefa fácil. É necessário refletir profundamente no que se pretende extrair enquanto pesquisa e objeto 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, consideraríamos 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).

Compreende-se como a busca numa análise semiótica e/ou sintomal das nuances que estão para além do apenas um dado, valorizando as especificidades do objeto e reconhecendo o caráter indireto do conhecimento. Todavia, a fim de contemplar múltiplas dimensões do objeto, consideramos imperativo as contribuições de Philippe Dubois em seu trabalho sobre fotografia. Aqui nos interessando 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, pois tanto o primeiro quanto o segundo espectro são:

[...] um verdadeiro ato icônico, uma imagem, se quisermos, mas em trabalho, algo que não se pode conceber fora de suas circunstâncias, fora do jogo que a anima sem comprova-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 da produção propriamente dita da imagem (o gesto da "tornada"), mas inclui também o ato de sua recepção e de sua contemplação. (Dubois, 1993: 15).

Esse método, porém, pressupõem 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.

74

UMA EXEMPLIFICAÇÃO: A NATUREZA SIMBOLIZADA EM GHOST OF TSUSHIMA

Em curtas linhas, consideramos que não há nenhuma obra que esteja isenta de seu tempo. Todas elas carregam uma digital que, de uma forma ou outra, denunciam o lugar de origem do artista que a criou. As obras que retratam algum período histórico, em particular, nos trazem algo interessante de analisar, pois elas se tornam um diálogo do tempo presente para o passado. No primeiro momento, temos uma reconstrução de matérias que compunham aquele período (roupas, arquitetura, fauna, flora, e indumentária em geral). Do outro lado, temos a escolha feita pelos indivíduos do tempo presente dos elementos aos quais eles mesmos conceberam como signos representantes daquela época, não somente em questão de materiais inanimados, mas também, as personalidades históricas, e sendo suficientes em sua reconstituição e narrativa.

O privilégio, assim como o desprezo, dos elementos tidos como os de época evidenciam a forma com a qual a sociedade do artista autor da obra pensa e concebe, não somente o passado, mas a si mesmo. Afinal, se o outro é ou não é, logo, o “eu” não é ou assim é (Said, 2007). Se torna uma relação de duplo sentido na qual, em dado momento, se trata do falar do outro distante em seu tempo e lugar, mas, em outro momento, se trata do

falar de si mesmo em uma genealogia histórica, ou seja, falar dos pais fundadores de uma nação, dos heróis que se sacrificaram pelo “bem maior”, ou daqueles que marcaram o imaginário de tal forma que adquiriram a alcunha de flagelo, além de muitos outros personagens que são construídos.

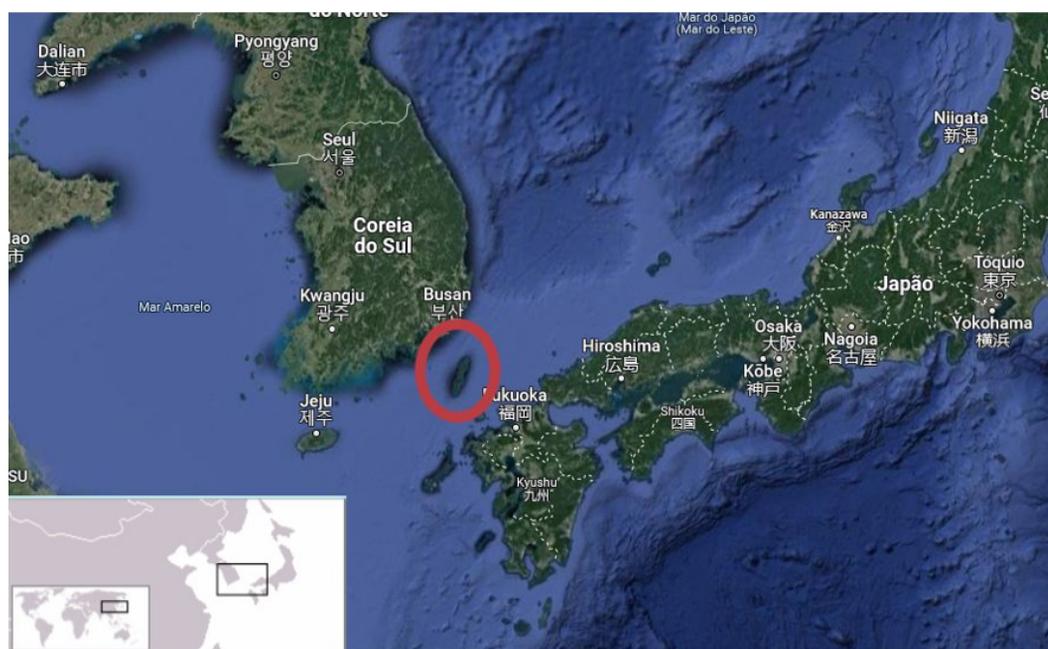
A própria composição dos personagens e o seu desenrolar na trama podem evidenciar parte dessa compreensão histórica, por exemplo, como se constitui um vilão, como e por que ele é denominado como um vilão? De onde veio o herói protagonista, quais os valores que o guiam e o que é necessário para compor um desfecho de felicidade ou de auto satisfação pessoal em seu final? Como funciona a dinâmica dos personagens secundários, quem são eles e como os seus interesses influenciam na trama? Essas são algumas das primeiras perguntas a se pensar.



Figura 1- Capa do jogo Ghost of Tsushima
Fonte: Sucker Punch Productions/2020

Ghost Of Tsushima é um jogo eletrônico de ação e aventura desenvolvido pela empresa *Sucker Punch Productions* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*. Foi lançado no dia 17 de julho de 2020 para plataforma *Playstation 4* com relançamento para *Playstation 5* (ambas as plataformas de propriedade da *Sony*). A obra foi ganhadora de vários prêmios, entre os mais importantes: duas categorias no *The Game Awards* em *Player's Voice* e melhor direção de arte, melhor áudio pelo *Bafta Video Games* e outras 12 premiações em outros eventos e categorias.

Começemos pela sinopse: *Ghost Of Tsushima* situa-se no ano de 1274 na Tsushima (chamada de *Daemado* pelos coreanos). Historicamente, a ilha é pertencente ao Japão, apesar de estar geograficamente mais próxima da Coreia do Sul, como pode ser visto no mapa abaixo. Esse fato ocasionou influências históricas, culturais e casos de xenofobia entre os moradores da ilha e o território principal do Japão. A ideia de que os povos das ilhas separadas, principalmente as que estiveram sob o governo de outros povos não são japoneses de “verdade”. No game o jogador vive Jin Sakai que deve lidar com as invasões mongóis após a derrota dos guerreiros e samurais da ilha pelos invasores.



Mapa 1 - Localização Geográfica da Ilha de Tsushima

Fonte: acervo pessoal [s.d.]

Em curtas palavras, o desenrolar da trama foca no protagonista (Jin Sakai) tentando expulsar os invasores mongóis reunindo aliados, resolvendo instabilidades políticas internas no processo, lidando com questões de honra e tradição e o que o protagonista está disposto a fazer para salvar o seu lar. A partir dessa premissa nos voltaremos inicialmente para um dos aspectos de design e mecânica de evolução de estatísticas de personagem: a natureza. Um dos pontos de interesse do jogador na exploração do mundo de *Ghost Of Tsushima* são as fontes termais. Nelas, o personagem do Jin Sakai se banha voltado a uma grande paisagem natural onde inicia reflexões acerca de algum dos eventos ocorridos no jogo até então.

Com a ação concluída, o *status* de saúde do personagem ganha um significativo aumento. Tal escolha de abordagem se daria apenas pelo estereótipo do japonês limpinho? Ou a escolha de adição das fontes termais do jogo se deu pela fama mundial de que estas termas possuem? E o fator natureza que exaltado nesses momentos, afinal, apesar de haver casas de banho ao longo do mapa nenhuma delas exerce a mesma função que essas em meio a natureza, teria sido uma mera coincidência com o interesse da empresa proprietária da plataforma *Playstation 4* de demonstrar gráfico em um console que se encontrava próximo aos seus últimos anos de vida como console da atualidade?



Figura 2 - Jin Sakai próximo a Natureza
Fonte: acervo pessoal [s.d.]

Não poderíamos dizer que tais fatores não influenciaram de alguma forma a escolha estética final, no entanto existem algumas razões históricas e alguns outros exemplares de jogos japoneses que citamos mais a frente que nos fazem considerar a possibilidade de que esses fatores históricos e culturais foram responsáveis ou serviram de base pela opção de relacionar o meio natural com os *upgrades* de vida, o monólogo de auto reflexão e uma certa "paz de espírito" do personagem principal nesses momentos.

77 Célia Sakurai em seu livro "Os Japoneses" (2007) discorre acerca do profundo laço que a cultura japonesa possui (entendendo cultura como os comportamentos, tradições e conhecimentos de um determinado grupo social, incluindo a língua, as comidas típicas, as religiões, música local, artes, vestimenta, entre inúmeros outros aspectos) com a fauna e a flora. Segundo a autora, esses laços podem ser percebidos desde a filosofia confuciana que apresenta a ideia de 'mundo natural' como elemento fundamental do objetivo de harmonia. A principal e mais antiga religião do Japão, o xintoísmo, também exprime essa importância já a partir do mito da criação das ilhas japonesas pela deusa Shinto Amaterasu, a deusa do sol. Também vale lembrar que uma grande variedade dos Kami, uma espécie de entidades de características divinas, são partes da natureza como árvores, rios, montanhas e pedras.

De fato, a natureza tem um espaço muito particular entre os japoneses. Suas marcas são muito evidentes, mesmo num tempo de grandes metrópoles de concreto, asfalto e néon, em inúmeras dimensões de suas vidas [...] Em suma, o desejo de uma ligação próxima com a natureza faz parte do modo de ser japonês. (Sakurai, 2007: 12).

Nas artes, nos poemas e nas músicas a natureza é muitas vezes referenciada, seja como conteúdo da obra ou como inspiração artística. Em especial, o Monte Fuji e as flores de cerejeira são populares no meio artístico. Esse traço marcante da cultura japonesa é até referenciado nos jogos eletrônicos. No *Ghost Of Tsushima* é possível compor vários poemas Haiku a partir da observação da natureza do cenário. Um exemplo de Haiku⁴, também chamado de haikai, de um dos mais famosos compositores do Japão, Matsuo Basho:

velha lagoa

古池や - ふるいけや -
蛙飛び込む - かわずとびこむ -
水の音 - みずのおと -

Tradução:
Velha Lagoa..;
Um sapo salta nela
O som da água

Outros pontos explorados pela autora que evidenciam a ligação cultural dos japoneses com a natureza é a casa imperial, cuja insígnia representativa é composta por um crisântemo.

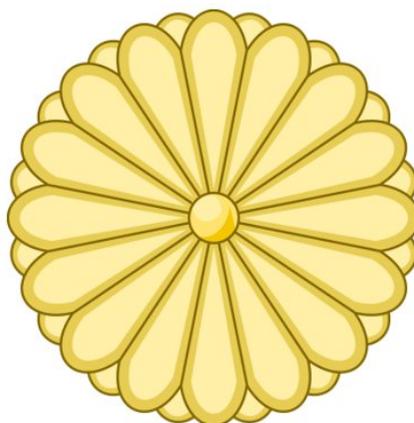


Figura 3 - Selo Imperial Japonês
Fonte: Rosana Kamiya/2009

Não poderíamos deixar de citar os sobrenomes. Quando o uso de sobrenomes se tornou obrigatório para as famílias, a grande maioria optou por utilizar nomes que se referem ao meio ambiente, tais como: Yama (montanha), Mizu (água), Hayashi (bosque) e vários outros. Ainda segundo Célia, mesmo na atualidade de imensos centros urbanos, com o metro quadrado mais caro do mundo, com a mais avançada tecnologia produzida pelo homem e uma das maiores densidades demográficas, os japoneses desenvolveram várias estratégias a fim de manter a ligação com a natureza. Nesses mesmos centros urbanos mencionados encontramos refúgios verdes extremamente bem elaborados com passagens aquáticas.

Na impossibilidade de acesso a esses espaços, os japoneses também possuem um "contra-medida". São verdadeiras miniaturização da natureza para espaços internos, mesmo localizado no topo dos arranha-céus, chamados de *bana* e *bonsai*. Ambas as práticas de cultivo de *bana* e *bonsai* possuem séculos de idade com uma extensa gama de variação de modelos e estilo. Essas florestas em miniatura exigem um grande investimento de tempo e esforço de seus proprietários. No entanto, mantenha-se até a atualidade a crença com certo respaldo científico de inúmeros benefícios não só mental, mas físico e até mesmo espiritual ao se manter a prática desse cultivo e o contato com a natureza.



Figura 4 - Jardins Hama Rikyu
Fonte: tourism.com/2022



Figura 5 - Jardins Hama Rikyu
Fonte: tourism.com/2022



Figura 6 - Alguns Bonsais
Fonte: osmelhoresbonsai/2011

O Japão também se apresenta como um dos países que mais preservam o meio



ambiente no mundo. Uma menção que nos cabe fazer aqui é game Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Nesse jogo ambientado em um Japão feudal fictício, o protagonista em dado momento precisa alcançar o chamado Reino Divino. Este reino habitado por seres imortais se localiza no topo de uma montanha envolto por muitas árvores de cerejeira com uma elevada quantidade de água fluindo por todo o ambiente e animais tido como divinos, como uma grande carpa⁵.



Figura 7 - Chegada de Lobo ao Reino Divino
Fonte: acervo pessoal [s.d.]⁶

Seja na prataria, em adornos, detalhes entalhados em madeira, roupas, ou em nomes a natureza se faz presente em diversas manifestações do trabalho humano japonês. Mesmo os templos religiosos possuem sua localização em função da natureza, sendo locais de vegetação exuberante ou grandiosa como montanhas. Essa necessidade de estar conectado com a natureza não é só religiosa, mas cultural. Nas palavras de Célia Sakurai, faz parte do ser japonês.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ofício de historiador, seja no âmbito da docência ou na pesquisa, não é um trabalho estático sob nenhum aspecto de sua atividade. Encontra-se num contínuo processo de aprofundamento e expansão de horizontes de possibilidades. Essa é uma característica fundamental quando nós pensamos no contexto social tecnológico do século XXI. A humanidade inventa, reinventa e ressignifica diariamente as formas de se comunicar, de se expressar, de compreender o mundo em sua volta.

Os jogos eletrônicos surgem nessa esteira intimamente ligados à inovação tecnológica. Os jogos eletrônicos tomaram uma escala inimaginável até poucos anos atrás na sociedade moderna. As pessoas jogam jogos, assistem a outros milhares de jogadores, competem entre

si em campeonatos mundiais televisionados. Não é um conteúdo fechado a uma faixa etária, apesar de obviamente ser utilizada pelos mais jovens majoritariamente, construir-se um público crescente que surgiu fora do mundo da tecnologia da informação e hoje se vê acima das faixas dos 60 anos.

Assim como o teatro e cinema não são a mesma coisa, no entanto possuem elementos em comum, os jogos eletrônicos também pegam emprestado esses elementos sem perder a sua essência. Por exemplo, você possui toda uma musicalidade dentro dos jogos eletrônicos, seja para produzir ou para reproduzir músicas, você possui elementos literários, elementos cinematográficos, além de expressões originárias de outras formas de arte. Com tudo, ele não se limita a ser um *Frankenstein* aglutinador desses elementos, possuindo características e capacidades únicas dessa forma de conteúdo principalmente a sua forma de interação e estrutura de desafios/exploração.

Outro elemento fundamental ao pensar nos jogos eletrônicos trata-se do contexto atual onde o conteúdo midiático é cada vez mais rápido e curto como, por exemplo, os vídeos *shorts* das redes sociais ou ferramentas de aceleração de reprodução de vídeo. Os jogos eletrônicos, no entanto, nunca foram tão longos com uma janela temporal que varia entre 30 horas de *gameplay* até mais de uma centena, fora jogos competitivos que somam centenas de horas de prática e anos de dedicação para os jogadores.

Ou seja, mesmo que os jogos eletrônicos corram no sentido contrário a todas as outras mídias; exigindo um largo tempo, atenção e dedicação; possuímos toda uma geração que cresceu consumindo massivamente essa mídia. Esse é um quadro não somente brasileiro, mas também internacional. Nesse sentido, os jogos eletrônicos não poderiam ser de nenhuma forma ignorados pela academia no âmbito da pesquisa.

81

Esse não é um movimento novo no campo da historiografia, pelo contrário. É o que temos por exemplo, quando surge a história ambiental, a história a partir da literatura dos cordéis, história das mentalidades e tantos outros novos segmentos que surgem nos últimos anos na esteira do século XX. São movimentos que se deparam e contemplam objetos não antes pensados como parte do processo histórico e, ao mesmo tempo que esses objetos passam a ser encarados pelos historiadores, expandem o mundo de objetos de estudos e as formas de ensino ao trazer novos agentes históricos.

Trata-se no pensar, como o exemplo que utilizamos sobre o Japão, que conceitos de ética, eventos históricos e tradição normalmente enraizados na religião e nos contos míticos passam a ser apropriados em novas mídias. Esses elementos são carregados com óptica do presente, do pensamento ideológico de outra era. Considerando ainda que essas obras são pensadas para serem consumidas por grande público, cujo primeiro, e talvez único, contato com esses elementos sejam essas produções.

Várias obras se gabam de sua suposta exatidão ou aproximação histórica, de seu trabalho com historiadores ou de suas reproduções arquitetônicas precisas. Porém, é necessário indagar que tipo de passado está sendo representado; como ele é recepcionado; se essa recepção é positiva, ela o é por sua suposta aproximação ao passado tal qual o era ou por reforçar uma concepção sobre aquele passado que se busca manter?

O presente artigo é apenas uma ajuda para auxiliar o pesquisador a dar os primeiros passos, refletir as questões mais gerais e orientar possíveis caminhos conceituais e metodológicos. Há muitos outros caminhos e temas a serem estudados através dos jogos eletrônicos, assim como haverá novos objetos de estudos, mas que apenas o tempo nos

mostrará.

NOTAS:

1 Questão largamente estudada por François Hartog em sua obra Regimes de historicidade: Presentismo e Experiências do Tempo.

2 Disponível em: <https://grupopufpe.com.br/2020/04/07/cultura-pop-para-entender-um-mundo-em-transformacao/>

3 Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>

4 O haiku tradicional consiste em 17 sílabas japonesas, divididas em três versos de 5, 7 e 5 sílabas. Costuma ter alguma referência à natureza, um kigo (referência sazonal); Refere-se a um evento particular (ou seja, não é uma generalização). Costumam apresentar um evento que está “acontecendo agora”, e não no passado; O haikai é chamado de poesia “incompleta” por requerer que o leitor termine o texto com o próprio coração. O haikai nasceu do haikai no renga, um poema grupal colaborativo que normalmente possui cem versos de extensão. O hokku, ou verso inicial, das colaborações de renda indicava a estação e também continha uma palavra de corte. O haikai desse estilo continua a seguir sua tradição.

5 Havia a lenda no Japão de que os terremotos eram causados pelo movimento de um peixe gigantesco que vivia abaixo da terra. Essa carpa se debatia em reação à crueldade humana.

6 Cena capturada do jogo Sekiro: Shadows Die Twice na plataforma Playstation 4.

REFERÊNCIAS:

ASSASSIN'S Creed III. Direção de Alex Hutchinson. Montreuil: Ubisoft Entertainment, 2012. Blue-Ray.

Bloch, Marc. Apologia da História ou O Ofício de Historiador. Rio de Janeiro: Zahar. 2001.

Campos, Flávio de. Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média. Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA [En ligne], Hors-série n° 2 | 2008, mis en ligne le 16 janvier 2009, consulté le 12 juin 2020. Disponível em: : <http://journals.openedition.org/cem/9492>.

Chartier, Roger. O Mundo Como Representação. Paris: Estudos Avançados, N°5, V11, p 173–191. <https://doi.org/10.1590/S0103-40141991000100010>

Costa, Marcella Albaine Farias da. Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017.

83 Da Silva, Mariana Mizael Pinheiro; De Andrade, Everardo Paiva; De Almeida, Juniele Rabêlo. Artes de ensinar, ofício de viver: das narrativas (auto)biográficas a uma história pública dos professores. Revista História Hoje, [S. l.], v. 8, n. 15, p. 158–181, 2019.

Dubois, Philippe. o Ato fotográfico e outros ensaios./Philippe Dubois; tradução: Marina Appenzeller. - Campinas: Papyrus, 1993.

Eco, Umberto. Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Febvre, Lucien. Profissões de fé à partida. In: Combates pela história. Lisboa: Editorial Presença, Lda. 1989.

Freire, Paulo. Pedagogia da autonomia. 34 ed. São Paulo: Paz e terra, 2006.

GHOST Of Tsushima. Direção de Nate Fox. Bellevue: Sucker Punch Productions LLC, 2020. Blue-Ray.



Corpos negros nos cenários das identidades femininas: insurgências e r(e)existência em outros modos de ser

Ginzburg, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In Mitos, Emblemas e Sinais. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.

Hall, S. Da Diáspora. Tradução de Adelaine La Guardiã, Ana C. Escosteguy, Cláudia Álvares, Francisco Rudiger, Sayonara Amaral. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

Holanda, Fabíola. Meihy, José Carlos Sebe B. História oral: Como fazer, como pensar. 2ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

Huizinga, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5º edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Kamiya, Rosana. Informações sobre a cultura japonesa no Brasil. 2009. Disponível em: <http://rosanakamiya.blogspot.com/2009/09/selo-imperial.html> Acesso em: 22 Setembro de 2022.

Junior, Jeder Janotti.; Sá, Simone Pereira de. Revisitando a noção de gênero musical em tempos de cultura musical digital. São Paulo: Galáxia. 2019.

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, p. 35-51. 2019. 84

Newzoo Global Games Market Report 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>. Acesso em: 22 Setembro de 2022.

OSMELHORES BONSAI. Disponível em: <https://osmelhoresbonsai.wordpress.com/about/>. Acesso em: 22 Setembro de 2022.

Pesavento, Sandra Jatahy. 1995. Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário. Revista Brasileira de História. V.15. N.29. p 9-27.

Resck, Guilherme.; Batista, Aron Rodrigo. A Importância Dos Games Para A Representação Da Realidade Brasileira. Aturá. Revista Pan-Amazônica de Comunicação, Palmas, v. 4, n. 3, 2020. 138–154.

Sá, Simone Pereira.; Carreiro, Rodrigo.; Ferraraz, Rogério. Cultura Pop. Salvador: Brasília: Edufba, Compós, 296. 2015.

Said, Edward W. Orientalismo. Companhia das Letras: São Paulo. 2007.

Sakurai, Célia. Os Japoneses. 2º Edição. São Paulo: Editora Contexto.2007.

Sato, Cristiane A. Japop – O Poder Da Cultura Pop Japonesa. 1ª edição. São Paulo: Editora NSP. 2007.

SEKIRO: Shadows Die Twice. Direção de Hidetaka Miyazaki. Tóquio: FromSoftware. 2019. Blue-Ray.

Tourism.com. Disponível em: <https://tourism.com.de/pt-pt/pontos-turisticos-de-toquio-foto-e-descricao-que-ver/> Acesso em: 22 de Janeiro de 2022.

Yamashiro, José. Pequena História do Japão. 2ª Edição. São Paulo: Editora Herder, 1964.

