

Interconexão entre História e cultura midiática em Ghost of Tsushima¹

Igor da Silva PORTELA²

Christina Ferraz MUSSE³

Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF

RESUMO

Este artigo se propõe a debater o uso da História nos games, bem como seus elos transmidiáticos. Para isso, faremos um estudo de caso aprofundado a partir do jogo Ghost of Tsushima director's cut (2021), que retrata o evento histórico da Primeira Invasão Mongol no Japão, no ano de 1274. Nesta análise, vamos analisar as representações históricas de grupos, estruturas, cenários, gameplay, referências cinematográficas, narrativas, além de compreender as relações de conflito, contradições e estilo de vida do "ser" samurai em meio a uma guerra entre duas culturas muito distintas – a japonesa e a mongol.

PALAVRAS-CHAVE: História; Japão Feudal; games; imersão; samurai.

INTRODUÇÃO

Historiadores como Marc Bloch e Lucien Febvre são considerados os grandes pioneiros em ampliar a noção da historiografia para demais esferas científicas, ao incorporar outras disciplinas e elementos de diversas áreas para contribuir às pesquisas históricas. A Escola de Annales foi um grande marco dentro da historiografia e essa interdisciplinaridade se expandiu com o passar dos anos, atrelado ao acelerado desenvolvimento tecnológico responsável por modificar nossa forma de linguagem, cultura, comunicação e, por consequência, de perspectivas históricas. Bloch, que era judeu e da resistência francesa, foi morto pela força policial (Gestapo) nazista durante a Segunda Guerra Mundial. Com isso, sua obra "Apologia da História" terminou incompleta, sendo publicada posteriormente por Febvre, já em 1949. Neste livro, Bloch define o conceito de História como sendo o estudo dos homens no tempo e dá uma abertura pioneira para o diálogo da História com outras disciplinas das Ciências Sociais. Com o passar do tempo, cada vez mais a historiografia assume a necessidade da interdisciplinaridade, incluindo agora as novas tecnologias. No artigo aqui proposto,

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação da UFJF, email: igorportela.hist@gmail.com

³ Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: cferrazmusse@gmail.com.

vamos fazer um recorte de uma dessas expansões tecnológicas: o videogame, sendo mais específico, o game histórico – um metaverso que permite o jogador “viajar” através do tempo e interagir com diversas épocas e lugares distintos que fazem parte da história dos homens.

No mundo atual, as diferenças geracionais estão ficando cada vez mais curtas, ao passo que a História precisa se manter o tempo todo atualizada para entender como os novos meios de comunicação - como os games - estão moldando imaginários históricos e contando histórias de um modo alternativo e mais dinâmico do que na história tradicional escrita. Os videogames possuem um papel significativo nas formas comunicacionais de jovens e adultos e, a tendência, é de que a cada ano que passa, as mídias digitais interativas se incorporem ainda mais profundamente no comportamento cotidiano da sociedade. Com isso, a História precisa ampliar a sua forma de pensar considerando possibilidades e identificando potencialidades que os meios de comunicação e a tecnologia podem oferecer.

A ideia apresentada neste artigo é de elaborar um estudo de caso detalhado e imersivo a partir do jogo *Ghost of Tsushima director's cut* (2021) como forma de analisarmos como um determinado jogo eletrônico pode ser interessante e pertinente para ser pensado como um meio legítimo de se adquirir conhecimento, seja (no caso) sobre a história do Japão Feudal, do samurai, da invasão mongol na ilha de Tsushima ou nas mensagens e representações inseridas em diversos momentos no game. Com isso, este estudo de caso é também para exemplificar como os games podem ser um caminho viável para uma ampliação do conhecimento histórico, de modo reflexivo e crítico, além de propor um olhar mais atencioso para historiadores considerarem a real potencialidade que os jogos eletrônicos trazem para o campo acadêmico e também na sociedade atual. Apesar de pesquisas e eventos sobre games estarem cada vez mais ganhando espaço na academia, os estudos de jogos ambientados dentro de contextos históricos realizados por historiadores no Brasil ainda é pouco. Indo além, talvez podemos supor que os games, de fato, ainda não estão tendo a devida atenção no campo da História, estabelecendo, no momento, uma luta por reconhecimento da importância de dar mais atenção a maior indústria de entretenimento do mundo. Logo, a pertinência deste trabalho se encontra em fortalecer esse movimento de inserção dos games na ciência.

O movimento teórico que tal trabalho se inspira é o Game Studies, uma comunidade concentrada em fazer pesquisas sobre os jogos eletrônicos. Uma característica

fundamental dentro do Game Studies, é a valorização da experiência de jogo do pesquisador e, com isso, fiz questão de colocar todas as imagens presentes no trabalho criadas a partir da minha própria experiência de jogatina. O uso das imagens assume papel muito importante neste artigo, pois quando falamos em games, a imersão é um elemento crucial, pois isso é justamente uma das grandes potencialidades que os videogames e seus jogos históricos podem ajudar de modo mais profundo e prático no desenvolvimento da nossa compreensão histórica.

Para elaborar esta análise, inicialmente vou contextualizar o processo de desenvolvimento do jogo e o contexto histórico retratado – Primeira invasão mongol no Japão, em 1264 – a partir de pesquisadores e especialistas sobre o assunto como Stephen Turnbull, Thomas D. Conlan e Randall Sasaki. Também farei um diálogo com os filmes de samurai e como eles se conectam (principalmente os clássicos do diretor japonês Akira Kurosawa). Em seguida, vamos analisar a narrativa e as representações de grupos, estruturas, cenários e a figura do samurai, além de uma investigação da gameplay baseada no livro de ensinamentos da arte do combate do samurai Miyamoto Musashi, escrito em 1645. Por fim, abordamos como o estilo de vida samurai e o código de honra Bushido é representado no jogo, bem como as mensagens críticas presentes. Todos os componentes históricos que consegui perceber dentro do jogo, será discutido desde simbologias, culturas e referências.

O intuito e foco deste artigo em questão é de promover uma reflexão entre historiadores, profissionais da comunicação e desenvolvedores de games, sobre como um jogo eletrônico pode ser útil para um melhor entendimento da compreensão histórica, de modo mais amplo para a sociedade em geral, além de incentivar mais trabalhos com este cunho que considero bastante promissor dentro da academia e, conseqüentemente, à História.

A RELEVÂNCIA DOS ESTUDOS DE GAMES PARA A CIÊNCIA

Para o pesquisador Marco Fornaciari(2021), os games que retratam a história constroem mundos imaginados ao mesmo tempo que dialogam com a realidade e a perspectiva histórica. Rosenstone(2010) ao analisar filmes históricos, fala que a verdade não estaria concentrada em um ponto, mas deslocada em um sentido da totalidade da obra, promovendo um sentido maior as eventualidades daquela época e seus acontecimentos históricos. Para Lynn Alves e Helyon Viana(2009), os games criam um universo histórico

capaz de promover interpretações mais imersivas em relação aos sentidos críticos dos acontecimentos históricos, indo além do método decorativo e vazio da História que somos, de maneira geral, induzidos a fazer.

Uma das grandes referências das pesquisas sobre a relação História-Games, Adam Chapman(2016), ressalta a importância de historiadores procurarem entender os videogames, pois assim como filmes, livros, museus e memórias, é também uma via que fornece uma boa dimensão sobre como a sociedade interpreta o passado. É interessante a História estar mais inserida no campo teórico dos Game Studies, que se propõe a estudar jogos de modo interdisciplinar. Quando falamos em games, nos referimos a algo bastante amplo e é imprescindível o debate científico de várias áreas diferentes.

A indústria dos videogames hoje é a maior indústria de entretenimento do mundo e a tendência é que os games aumentem ainda mais sua difusão na sociedade. Por este motivo e além de suas grandes potencialidades de aprendizagem - não somente histórica – é muito importante que os jogos eletrônicos sejam mais estudados e pesquisados pela academia. Em um mundo de rápidas mudanças e inovações tecnológicas, é fundamental que cientistas, como os historiadores, se mantêm atualizados para buscar compreender melhor de que modo as novas gerações estão se comunicando.

JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO JOGO E DESENVOLVIMENTO

O primeiro motivo da escolha é por se tratar de um jogo atual e que foi lançado relativamente próximo a essa pesquisa. Além disso, por se tratar da história do Japão feudal, um conteúdo inexistente nas escolas e até mesmos nas graduações em História aqui no Brasil. Isso corrobora com o fato de que, através dos games, as pessoas tem mais acesso a histórias esquecidas ou não discutidas dentro do ambiente escolar e acadêmico.

O jogo Ghost of Tsushima foi produzido pela desenvolvedora norte-americana Sucker Punch, em Seattle e publicado pela Sony Interactive Entertainment em 17 de julho de 2020 para Playstation 4, de forma exclusiva. Posteriormente, já em 20 de agosto de 2021, foi lançado novamente com o subtítulo de director's cut, que incluía upgrades para o console da nova geração (Playstation 5), uma expansão⁴ contando uma nova história se passando na ilha Iki e com um documentário que apresenta uma conversa entre um renomado

⁴ Após o lançamento, alguns jogos adicionam conteúdos extras para expandir mais o jogo, que são as expansões.

historiador japonês e professor da Universidade de Tokyo, Kazuto Hongo - especialista no Japão da era Kamakura, além do ex-presidente da Sony, Shuhei Yoshida e o diretor do jogo, Nate Fox.

Com um bom índice de aprovação por parte da população do Japão, o jogo foi tão aclamado que a revista japonesa *Famitsu*⁵, famosa por ser muito severa em suas críticas a jogos eletrônicos, deu nota máxima para *Ghost of Tsushima*. De acordo com Nate Fox, diversos especialistas em diferentes áreas foram consultados para elaborar um jogo autêntico.

A diretora de arte ambiental do jogo, Joanna Wang, em um artigo publicado pela Playstation⁶, disse que a Suncker Punch visitou diversas vezes a ilha de Tsushima, gravando sons de pássaros, a natureza local, além de fotografar folhas, montanhas e densas florestas. Toda a arquitetura japonesa é muito bem trabalhada, seja nos templos, nos santuários, nos vilarejos ou nas casas - com toda sua simplicidade nas paredes feitas com madeira e papel de arroz, além do local destinado a cerimônia do chá, evento muito tradicional no país.

Figura 1 - Vilarejos de Tsushima e Jin no interior de uma casa



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

CONTEXTO HISTÓRICO

O game se passa durante a primeira invasão mongol no Japão, que ocorreu em 1274, aonde operações militares tentaram dominar o Japão sob ordem do neto de Gêngis Khan, o general Kublai Khan. Com isso, os mongóis tiveram confronto direto com os samurais. O Japão juntamente com o Vietnã, foram os únicos países do leste asiático que não foram

⁵ Links de artigos que falam sobre a review: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/ghost-of-tsushima-e-eleito-jogo-do-ano-pela-famitsu/> <https://www.tecmundo.com.br/voxel/179569-ghost-of-tsushima-e-o-3-jogo-ocidental-a-tirar-nota-maxima-na-famitsu.htm>

⁶ Artigo disponível em:

<https://blog.playstation.com/2020/07/09/crafting-the-world-of-tsushima/#sf235815620>

conquistados pelo Império mongol, responsável por dominar o maior território contínuo da história e que perdurou por séculos. Originados da Mongólia, o Império se estendeu da Coréia até parte da Europa Central.

Após conquistar a Coréia, os mongóis tiveram acesso a muitos recursos marítimos, o que incentivou uma invasão inédita ao extremo leste asiático. A ilha de Tsushima fica na região sudoeste do Japão, na divisa com a Coréia, de onde os mongóis partiram. A distância era curta e por isso, Tsushima, um local estratégico, foi a primeira região a ser atacada, seguida da ilha vizinha, Iki. Na guerra, os mongóis estavam massacrando os japoneses e dominando as duas ilhas. Os samurais estavam em menor número e normalmente lutavam em um duelo de 1 x 1, enquanto os mongóis estavam acostumados a batalhar em grupos, com tecnologias e táticas de guerra mais avançadas. No entanto, uma tempestade devastadora aniquilou grande parte do exército mongol (mais de 200 navios, incluindo mais de 13 mil soldados), que após tantas perdas, só restou fugir do território japonês. Uma nova investida ocorreu 7 anos depois, em 1281. Pelo fato dos mongóis não terem muita experiência nos mares e devido a uma nova tempestade ainda mais feroz que acabou com quase todo exército, mais uma vez, os mongóis tiveram um fracasso na tentativa de dominar o Japão.

Ghost of Tsushima apresenta uma mecânica inovadora que é o sistema de vento que guia o personagem para os objetivos. Com não existe minimapa, a única forma do jogador se situar na tela principal, é através do vento. O vento é bem sutil é possível guiar-se observando o movimento das árvores, folhas, pássaros e até vaga-lumes e borboletas, possibilitando uma grande imersão nesse universo. O vento no jogo possui um significado muito grande e é bem pertinente dentro da cultura japonesa, pois o Kamikaze, que simboliza "o vento dos deuses" foi um tufão fundamental para destruir grande parte do exército mongol, os obrigando a bater em retirada, dando fim a segunda e última invasão. No final da história do jogo, a tempestade é mencionada e também foi um fator decisivo para que Sakai pudesse deter Khotun Khan e sua frota. Tanto na primeira invasão, no ano de 1274, quanto na segunda, em 1281, as tempestades foram cruciais para a derrota mongol.

Pesquisas como a de Thomas D. Conlan, no livro "In Little Need to Divine Intervention" (2001), questiona essa versão que coloca o Kamikaze como fator determinante da derrota mongol. Conlan alega que os samurais se prepararam para uma possível segunda invasão e por isso tiveram grande avanços militares. Outros trabalhos,

como o de Randall James Sasaki, em “The Lost Fleet of the Mongol Empire” (2008), também apontam que os navios mongóis eram precários e não apropriados para navegar nos mares revoltosos daquela região. A canção Mukuri Kokuri é uma famosa música da cultura japonesa, aonde os pais cantam para os filhos dormirem. O professor Kazuto Hongo acredita que "Mukuri" significa mongol e "Kokuri", Coréia antiga.

Figura 2: Samurais preparados para o confronto e navios mongóis chegando em Tsushima



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

AS INFLUÊNCIAS ENTRE AKIRA KUROSAWA E O CINEMA SAMURAI

Akira Kurosawa foi um diretor de cinema japonês e seus principais filmes eram sobre samurais, se passando no Japão feudal. *Ghost of Tsushima* parece ter muita influência de Kurosawa em toda sua estética. Nas cinemáticas e nas *cutscenes* de diálogo, os elementos de Kurosawa são bem nítidos. Dentre estes elementos, podemos citar a câmera estática, assim como os personagens conversando parados, com uma leve movimentação externa, como folhas sendo puxadas pelo vento. Além disso, várias cenas são compostas por várias camadas no mesmo plano, com sincronias de movimento. Para citar alguns filmes que podem ter influenciado *Ghost of Tsushima*, temos *Sanjuro* (1962), *Os 7 Samurais* (1954) e *Yojimbo* (1961).

Essas técnicas de fotografia criadas por Kurosawa também influenciaram outro jogo de samurai, que é *Trek to Yomi* (*Devolver*, 2022). Neste game, a ideia foi realmente fazer um filme de Kurosawa em forma de jogo, desenvolvido no meio termo entre 2D e 3D. Se tratando de outros filmes sobre samurais, dessa vez com os mais contemporâneos, há de se constatar que a equipe de trilha sonora de *Ghost of Tsushima* foi composta por Ilan Eshkeri e Shigeru Umebayashi - os mesmos compositores do também filme de samurai *47 Ronins* (2013), estrelado por Keanu Reeves. No entanto, o contexto histórico do jogo

(primeira invasão mongol) ainda não foi explorado dentro do cinema e até mesmo em nenhum outro jogo.

Figura 3: Técnica de Kurosawa de várias camadas em Os 7 Samurais e em Ghost of Tsushima

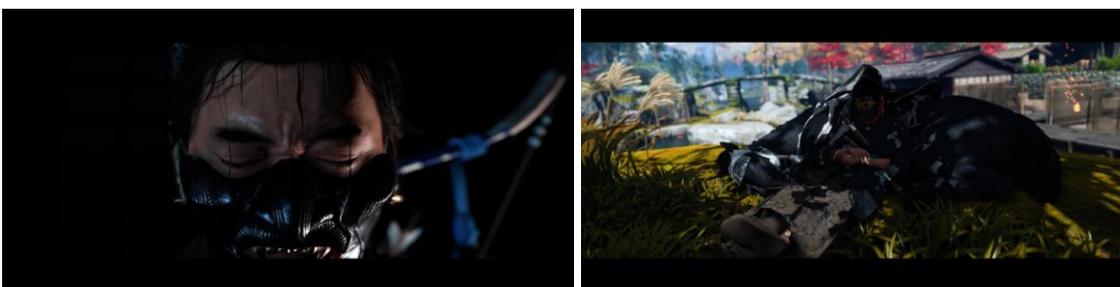


Fonte: imagens retiradas do filme e dos jogos pelo autor

NARRATIVAS, REPRESENTAÇÕES E PERSONAGENS

O personagem central do jogo é Jin Sakai, um samurai sobrinho do Jito (liderança suprema e representante do Xogum) da ilha de Tsushima, Lord Shimura. Ambientado no Japão Feudal do período do Xogunato, no século XIII, o jogo inicia com os navios mongóis chegando na ilha, na praia de Komoda (região da primeira batalha que dizimou os samurais). Com o propósito de ser estudado, Lord Shimura é capturado por Khotun Khan, que é apresentado como primo de Kublai Khan. Na vida real, este primo nunca existiu, mas dentro da lore do jogo, Khotun é introduzido como o grande vilão da história e o general que lidera o exército mongol para conquistar o Japão sob ordens diretas de Kublai. Toda trama do jogo é representada com um objetivo bem claro: defender Tsushima da invasão.

Figura 4: Jin Sakai e seu cavalo



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

O monge e guerreiro Nório ajuda a proteger um templo na região de Toyotama. O budismo, junto com o xintoísmo, são as religiões mais predominantes na ilha de Tsushima

e também do Japão como um todo até hoje. As referências a estas duas religiões estão presentes durante toda a campanha do jogo com diversas estátuas de Buda de diferentes tamanhos espalhadas pelo mapa, templos, objetos, monges e reverências em locais sagrados. O que é muito comum no território do Japão são os templos xintoístas. Em *Ghost of Tsushima*, existem 17 templos xintoístas que promovem um desafio que envolve exploração, parkour e escalada. As estátuas de raposas que tem no jogo, também são muito presentes no território japonês, haja vista que ela é um animal bastante recorrente dentro do folclore local.

Figura 6: Estátua de Buda e um templo xintoísta



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

O vendedor de saquê Kenji é mais um aliado de Jin e tem como função dentro do game de ser um alívio cômico. O atrapalhado e brincalhão Kenji costuma se meter em várias confusões, dando trabalho ao nosso protagonista. Outro grupo importante nessa história são os rounins que estavam desesperados e com fome. Por isso, ajudam os mongóis, pois eles os bancavam com suprimentos. A dependência e a lealdade que um samurai tinha com seu senhor e também esse sentimento de perda que o deixa sem rumo na vida é bem apresentado no filme *47 rounins*, dirigido por Carl Rinsch, que conta uma história ilustrada de um acontecimento muito famoso no Japão que é a trama de 47 rounins que vingaram seu senhor que fora assassinado covardemente.

Por fim, o principal inimigo: os mongóis. O principal líder, Khotun Khan, era inteligente, estrategista e estudava profundamente o inimigo - tanto que ele é fluente em japonês. Suas características e ambições eram baseadas na do próprio Kublai Khan. Além de toda trama principal, os mongóis ficam espalhados por toda ilha, ocupando e construindo acampamentos. Uma característica do exército mongol era a prática de invadir terras, conquistar e saqueá-las. Nestes acampamentos, é comum encontrarmos cães da raça bankhar e falcões de vigia (os mongóis tinham o hábito de criar falcões, além

dos cavalos). Além disso, também encontramos coletáveis⁷ chamados de "artefatos mongóis", que são objetos utilizados por eles que vem com informações e curiosidades em relação a estas relíquias. Ao todo, são 50 coletáveis desde armas, como hwacha, objetos do cotidiano da cultura mongól, como alimentos, cerâmica, jogos, artefatos religiosos e tesouros encontrados em territórios que foram dominados pelos mongóis, como máscara egípcia, vaso grego ou chinês. Na dlc da ilha Iki, é mostrado a relação com o xamanismo. Considerando que os mongóis eram povos nômades, faz sentido pensar que muitas influências culturais de territórios conquistados foram sendo aos poucos introduzidas dentro da cultura mongol. Por influência dos turcos e de trocas culturais com outras civilizações, o xamanismo mongol foi uma religião muito forte

GAMEPLAY

Dentro dessa jogabilidade, existe uma mecânica de postura na hora do combate. Cada postura é aconselhável para cada tipo de inimigo. Em 1645, um dos considerados maiores samurais de todos os tempos, Miyamoto Musashi escreveu um livro chamado "O Livro dos Cinco Anéis", onde Musashi traz ensinamentos sobre a arte do combate. Ele explica de forma detalhada como que um guerreiro deve se comportar na hora de enfrentar diferentes tipos de inimigos e Ghost of Tsushima parece trazer muitos elementos em sua gameplay baseada nesse livro.

Para começar, os nomes das posturas são muito similares aos nomes de cada capítulo dos Cinco Anéis (Terra, Água, Fogo, Vento e Vácuo). A primeira postura aprendida dentro do jogo é a da Pedra que é muito pertinente para enfrentar espadachins. A progressão do jogo leva o jogador a aprender uma postura de cada vez, observando a postura de líderes mongóis e na experiência de suas próprias lutas. Cada postura facilita o confronto em inimigos específicos. A forma e os movimentos de cada postura na hora do combate são similares as técnicas ensinadas por Musashi em seu livro. Alguns inimigos seguiam o deus do fogo mongol, Odquan, e por isso usavam chamas em suas armas.

Nas batalhas de chefe, uma nova dinâmica de *gameplay* totalmente diferente é introduzida, denominada de duelos. Era muito recorrente que samurais se desafiassem em

⁷ Grande parte dos jogos possui um sistema de coletáveis, que são itens que o jogador pode pegar, colecionar e que estão espalhados pelo mapa.

um duelo de 1 x 1 - o próprio Musashi ganhou fama por sair vitorioso em mais de sessenta duelos, como visto em seu romance. Além disso, na expansão da ilha Iki, tem um torneio com espadas de madeira (bokken), aonde vence aquele que acertar primeiro cinco golpes no adversário - o que era motivo de treino e entretenimento para os samurais. No filme *O Último Samurai*, de Edward Zwick tem uma cena referente a esse tipo de jogo, onde o objetivo dessa dinâmica não era matar, mas sim de promover treinamento ou lazer.

ESTILO DE VIDA SAMURAI E O CÓDIGO DE HONRA

No Livro dos Cinco Anéis, Musashi ressalta que outras atividades além do combate, também eram importantes para o caminho do guerreiro, como as artes, por exemplo. Os samurais dedicavam-se a diversas atividades - até mesmo porque os samurais consideravam que o guerreiro não podia deixar que suas emoções o controlassem, fazendo com que ele tome ações impulsivas. No documentário do jogo, Nate Fox, diretor da Suncher Punch, define o samurai como tendo uma áurea de nobreza, com um pouco de insolência.

O jogo propõe uma sensação de contemplação do ambiente e da natureza, com um cenário muito bonito. Isso é justificado pois todo ecossistema do Japão tem uma natureza muito contemplativa e os samurais tinham como característica de se envolverem bastante com a natureza. O Japão era politeísta e muitos deuses estavam vinculados a natureza, o que ajuda a explicar um pouco essa relação. Existem também várias fontes termais espalhadas pelo mapa e o desafio do bambu, aonde o jogador precisa rapidamente apertar uma sequência de botões para cortar os bambus. Como os samurais também escreviam muitos poemas, é possível compor vários haikus (poesia tradicional do Japão) em um ambiente calmo e sereno.

Figura 10: O bioma de Tsushima

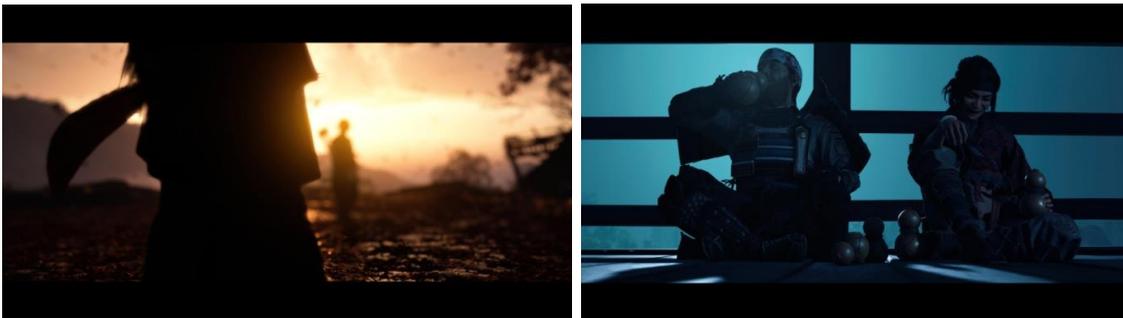


Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

A honra e o caminho do código samurai (Bushido) é um elemento fundamental dentro da trama do jogo. A primeira cena dessa mecânica é mostrada quando Khotun Khan oferece a Shimura uma espada para que ele faça o harakiri ou seppuku - tradição suicida simbólica dos samurais de perfurar uma espada na barriga e cortar todo o estômago. No jogo, Shimura rejeita o pedido de Khan, pois na concepção de Shimura, ele não lutou com honra, por isso não é digno de testemunhar seu sagrado harakiri. Jin Sakai, inicialmente, também segue à risca todo código de conduta samurai. Em virtude disso, não enfrenta inimigos pelas costas. Logo é apresentada uma mecânica chamada "confronto", aonde Jin chama os adversários para a luta e o jogador precisa segurar o botão do triângulo e soltar no momento certo para que Jin faça o corte fatal com sua espada. Esse tipo de luta era bastante comum nesse período - no filme *Os 7 Samurais* têm uma cena exatamente igual, quando um oponente corre em direção do outro e este, no tempo certo, aplica o golpe mortal.

No começo da história, para libertar pessoas que foram presas por mongóis, Jin fica em uma situação de conflito interno, pois se fosse visto, os mongóis matariam os reféns e não daria tempo para salvá-los. Yuna então sugere confrontar de modo furtivo. Jin imediatamente discorda de tal plano, mas Yuna consegue convencer dizendo que é para salvar pessoas. Então, Jin assassina pelas costas o primeiro inimigo, o colocando em uma situação muito incômoda, pois está quebrando seu código de honra. Em seguida, Jin golpeia outro mongol o atacando de cima para baixo. Neste exato momento, ocorre um flashback em Jin, que recorda dos ensinamentos de seu tio sobre como um samurai deve se comportar, respeitando o oponente. Em outros momentos, acontece cenas similares dessas memórias, nos passando uma sensação de consciência pesada. Com isso, o código de honra de Jin é quebrado o levando para o caminho do fantasma

Figura 12: Duelo, Jin e Yuna bebendo saquê antes de uma batalha



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

Após uma árdua jornada, Jin Sakai consegue recrutar fortes aliados e liberta seu tio Lord Shimura. Em dado momento da história, Shimura ordena que sua tropa espere até o amanhecer para atacar um forte dominado por mongóis. Jin, no entanto, sugere que ele mesmo entre de modo furtivo e coloque veneno nas bebidas do inimigo, argumentando que, com isso, pouparia a vida de muitos aliados do exército japonês. Shimura então repudia fortemente a ideia de Jin, pois a considera totalmente covarde e desonrosa, mas Jin aplica seu plano mesmo assim e é preso para ser julgado e condenado. Em seguida Jin foge e, como o fantasma guardião, continua sua luta contra o exército de Khotun Khan. No documentário do jogo, o professor Kazuto Hongo argumenta que Jin Sakai é a personificação do samurai na era Kamakura. Afinal, foi justamente neste período que os samurais começaram a se identificar como protetores de seu povo.

Após derrotar Khotun Khan com a ajuda da tempestade, a última missão da história principal do jogo é ir atrás de Shimura para uma séria conversa. Chegando lá, Jin é surpreendido quando seu tio o desafia para um duelo alegando que fora ordenado a matá-lo pelo Xogum que o declarou traidor e que o fantasma é um criminoso. Shimura fala que Jin não tem honra e Jin fala que seu tio virou escravo dela. Neste momento, os dois param para compor um haiku em sinal de respeito entre eles que escreveriam as palavras finais do Clã Sakai e do Clã Shimura. Após a luta, Jin derrota seu tio e o jogo fornece ao jogador que tome a decisão final: matar Lord Shimura com honra ou apenas poupá-lo e ir embora. Certamente, um samurai como Shimura, que segue fielmente o Bushido, jamais iria preferir conviver sabendo que fora derrotado por seu sobrinho em um duelo e que só sobreviveu por piedade. Por outro lado, se Jin resolve não matar e ir embora, reforça ainda mais o argumento de que o código não é tudo e que existem coisas mais importantes na vida. Depois dessa decisão tomada, o jogo termina em estilo épico.

Figura 13: Jin vencendo a batalha contra Khotun Khan e o duelo final com seu tio



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

CONCLUSÃO

Ghost of Tsushima é um exemplo de como um jogo pode contribuir para a difusão do conhecimento histórico. Mais do que isso, ao tratar de conflitos culturais e internos, o game coloca sentido e promove uma reflexão crítica de temas que estão muito além da memorização. A História se trata justamente de entender os sentidos dos acontecimentos e questionar elementos não explícitos, pois o que se mais tem na História são lacunas. O videogame proporciona algo que a história tradicional escrita não entrega, ao inserir o jogador em um ambiente imersivo e bem condizente com a perspectiva histórica, seguindo sua própria estética que valoriza a história, o território e a cultura do Japão.

As referências a Akira Kurosawa no jogo nos mostram como que as mídias digitais dialogam e podem auxiliar uma troca saudável entre elas. Assim como a transdisciplinaridade, os meios transmidiáticos já fazem parte da comunicação das novas gerações e tende cada vez mais ampliar horizontes e possibilidades para um maior entendimento da vida. Aliás, o diálogo entre múltiplas áreas é extremamente importante considerando a complexidade dos games.

Como podemos verificar, o dilema do código de honra, de seguir ou não as regras, é um ponto central presente durante toda a campanha do jogo. Ao deixar o jogador tomar a decisão final, o jogo dá o poder de escolha sobre o encerramento da trama, a partir da visão do próprio jogador em relação ao dilema e sobre como ele compreendeu tais questões durante sua jornada. Outro ponto interessante é a riqueza cultural que Ghost of Tsushima entrega em relação a figura do samurai, da cultura japonesa e mongol. A imersão do jogo tem suas situações tensas, de ação, de emoção, mas também momentos de calma e contato com a natureza que é muito típico da cultura samurai. Com isso, a proposta de “viver” um samurai é muito bem executada e ajuda a complementar um envolvimento mais profundo e uma experiência mais satisfatória.

Portanto, essa maneira de se pensar História apresenta um enorme potencial para um olhar mais prático e crítico aos acontecimentos do passado, podendo auxiliar uma formação pessoal mais reflexiva sobre o mundo. Assim, é fundamental que mais historiadores e as universidades considerem o videogame como um caminho possível para o conhecimento histórico. O protagonismo, a diversão e as emoções oferecidas aos games deixa os jogadores em um contato mais íntimo da História e quando estes três elementos são inseridos na aprendizagem, surge uma metodologia muito poderosa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. VIANA, Helyom. MATTA, Alfredo. Coletânea de artigos: "Museus virtuais e jogos digitais: Novas linguagens para o estudo da história"(2019).

BLOCH, Marc. Apologia da história, ou o ofício do historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CHAPMAN, Adam. 2016. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Nova York, Routledge, 290 p.

CONLAN, Thomas D. In little need of Divine Intervention: Takezaki Suenaga Scrolls of the Mongol Invasions of Japan. Cornell University Press, 2001.

FORNACIARI, Marco de Almeida. Sobrevivendo ao teste do tempo: interpretações da História em Sid Meier 's Civilization. Rio de Janeiro, 2021. 192p. Tese de Doutorado – Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

MUSASHI, Myamoto. "O livro dos cinco anéis". (1645)

ROSENSTONE, Robert A. ‘A História nos filmes, os filmes na História’’. (2010)

SASAKI, Randall James. The Origin of the Lost Fleet of the Mongol Empire. Texas: Texas & A&M University, 2008.

TURNBULL, Stephen. The Mongol Invasions of Japan: 1274 and 1281(2006)

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

DOCUMENTÁRIO: A guerra dos samurais. Direção:Stephen Scott.Produção: Netflix. Ano: 2019

FILME: 13 samurais. Direção: Takashi Miike. 2012. TV Asahi, Dentsu, Asahi Broadcasting Corporation, Toho Co., Ltd., Recorded Picture Company, Sedic International

FILME: 47 rounins. Direção: Carl Rinsch. Produtora: Bluegrass. Ano: 2014

FILME: Harakiri. Direção: Masaki Kobayashi. Produtora: Shochiku. Ano: 1962

FILME: Os 7 samurais. Direção: Akira Kurosawa. Ano: 1954. Produtora: Toho Co., Ltd.

FILME: Rashomon. Direção: Akira Kurosawa. Autor: Ryūnosuke Akutagawa. Produtora: Kadokawa Daiei Studio, Daei Motion Picture Company, Daiei Film. Ano: 1950

JOGO ELETRÔNICO: Ghost of Tsushima Director's Cut. Desenvolvedora: Sucker Punch Productions. Ano: 2021

JOGO ELETRÔNICO: Trek to Yomi. Ano: 2022. Desenvolvedores: Flying Wild Hog, Leonard Menchiari, TFL Studios LLC. Produção: Devolver Digital