

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA - UFJF**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - ICH**  
**GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

**IGOR DA SILVA PORTELA**

**História nas artes audiovisuais: narrativas históricas a partir de Ghost of Tsushima**

História, cinema, games e o papel do historiador frente as mídias digitais

**JUIZ DE FORA**

**2022**

**IGOR DA SILVA PORTELA**

**História nas artes audiovisuais: narrativas históricas a partir de Ghost of Tsushima**

História, cinema, games e a relação do historiador com as mídias digitais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em História da Universidade Federal de Juiz de Fora, para a obtenção do título de Licenciatura em História.

Orientadora: Letícia Perani Soares

**JUIZ DE FORA**

**2022**

Dedico este trabalho aos meus familiares e amigos que nunca desistiram de mim:

"Quem tem um amigo tem tudo  
Se a bala come, mano, ele se põe de escudo  
Pronto pro que vier mesmo a qualquer segundo  
É um ombro pra chorar depois do fim do mundo

Ser mano igual Gil e Caetano  
Nesse mundo louco é pra poucos, tanto sufoco insano  
encontrei  
Voltar pra esse plano e vamos estar voltando  
É tipo Rococó, Barroco em que Aleijadinho era rei"

**Velhos amigos, Emicida**

## Agradecimentos

Agradeço primeiramente a minha mãe, Wilma, ao meu pai, Wildson e ao meu irmão, Douglas, por todo suporte e ajuda que me deram desde que nasci. Também agradeço as minhas duas tias-avós: tia Dua e Tia Rita (in memoriam). Agradeço aos meus tios e tias, primos e primas, além da família da minha cunhada, Bruna e minha madrinha, Roberta. Não posso esquecer das minhas duas sobrinhas, Helena e Liz e das minhas duas cachorras, Mafalda e Pretinha. Todos estes sempre me apoiaram e acreditaram em mim em todos os momentos e isso jamais será esquecido por mim.

Fiz muitos amigos e amigas na faculdade e gostaria de agradecê-los por toda parceria e bons momentos que vivi nessa jornada. Agradeço aos meus professores da UFJF por todo conhecimento compartilhado, em especial para a professora Yara Alvim, aonde tive a oportunidade de ser seu bolsista do PIBID - bolsa, inclusive, de extrema importância para minha formação. Agradeço ao professor Mateus que foi meu supervisor e a toda equipe do PIBID também. Nas disciplinas práticas da Licenciatura pude acompanhar a professora Eliane durante dois períodos, onde eu assisti vários filmes de temáticas históricas e de direitos humanos junto com seus alunos e isso também foi uma experiência muito importante para eu me identificar enquanto professor de História. Também queria agradecer aos meus companheiros de militância e de festa do Centro Acadêmico de História, que me proporcionaram momentos únicos.

Por causa da minha pesquisa ser um assunto muito recente e também pelo fato do contexto histórico do jogo analisado ser o Japão Feudal, foi difícil encontrar algum orientador dessa área. Felizmente, encontrei a professora Letícia Perani do departamento do IAD, grande pesquisadora dos estudos dos games. Gostaria também de fazer uma menção ao professor do programa de pós-graduação, Wallace Andrioli, pelas indicações sobre a relação história e cinema que deram início a este trabalho. Muito obrigado a todos!

## **Resumo**

Neste trabalho, vamos pensar a relação do cinema e dos videogames com a História, bem como suas contribuições para a promoção do conhecimento histórico na sociedade e no seu potencial educativo. Logo, este estudo é sobre filmes e jogos eletrônicos ambientados em contextos históricos, com um foco maior no jogo Ghost of Tsushima. Em suma, o objetivo é pensar como que os historiadores podem usar essas mídias audiovisuais para a difusão da História e da cultura, além de discutir o papel do historiador contemporâneo em um mundo cada vez mais tecnológico e globalizado.

**Palavras-chave:** História; cinema; games; audiovisual; Japão; samurai

## **Abstract**

In this work, we are going to discuss the relationship between cinema and videogames with History, as well as their contributions to the promotion of historical knowledge in society and their educational potential. Therefore, this study investigates movies and games set in historical contexts, with a greater focus on the game Ghost of Tsushima. In short, the goal is to think about how historians can use these audiovisual media for the dissemination of History and culture, along with the discussion of the role of the contemporary historian in a world increasingly technological and globalized.

**Key words:** History; movies; games; audiovisual; Japan; samurai

## SUMÁRIO

<b>1. APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>3. DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>8</b>
3.1 A imagem como fonte histórica.....	8
3.2 O historiador na contemporaneidade e o cinema.....	9
3.3 Jogos históricos e o diálogo entre as artes audiovisuais.....	12
3.4 A História nos games: estudos pioneiros sobre essa junção.....	18
3.5 Games como plataformas didáticas.....	19
3.6 Tipos de jogos históricos.....	21
<b>4. NARRATIVAS HISTÓRICAS EM GHOST OF TSUSHIMA.....</b>	<b>25</b>
4.1 Introdução e justificativa da escolha.....	25
4.2 Desenvolvimento.....	25
4.3 Contexto histórico.....	27
4.4 As influências de Akira Kurosawa e o cinema samurai.....	29
4.5 Narrativa, representações e personagens.....	30
4.6 Gameplay.....	35
4.7 Dinâmicas com símbolos e elementos históricos.....	38
4.8 Estilo de vida samurai.....	39
4.9 Código de honra samurai.....	40
4.10 Ilha Iki.....	43
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>45</b>
<b>6. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>

## 1. APRESENTAÇÃO

Essa pesquisa tem como objetivo estabelecer relações entre as artes audiovisuais (cinema e jogos eletrônicos) com a História. Ou seja, é um estudo sobre filmes e games que são ambientados em um contexto histórico. O artigo é dividido em duas partes: a primeira é uma discussão teórica e historiográfica sobre como essas mídias se conectam e contribuem para difusão do conhecimento histórico. Em seguida, um estudo de caso aprofundado a partir do jogo *Ghost of Tsushima director's cut* (2021) com a representação do samurai e do Japão feudal na cultura pop.

Na parte teórica, vamos discutir sobre a função do historiador na contemporaneidade e apresentar as contribuições do cinema e dos videogames para a História e nos seus potenciais educativos, a partir de pesquisadores, tanto de filmes históricos, quanto de jogos históricos, além de elaborar conexões e diálogos entre estes dois meios áudios-imagéticos. Na segunda parte, é feita uma análise do jogo *Ghost of Tsushima*, introduzindo o seu desenvolvimento e o contexto histórico em que se passa (primeira invasão mongol no Japão, em 1274). Logo depois, examinamos como o jogo dialoga com o cinema samurai - principalmente com os filmes de Akira Kurosawa - e analisamos as referências e os elementos históricos presentes no game, além da narrativa e da representação de grupos e estruturas. Em seguida, discutimos sobre a *gameplay*<sup>1</sup> com base no "Livro dos Cinco Anéis", escrito pelo samurai Myamoto Musashi, em 1645. Por fim, observamos como que o código (Bushido) e o estilo de vida samurai são representados, e encerramos com algumas considerações sobre a expansão da ilha Iki e a conclusão geral do trabalho.

## 2. INTRODUÇÃO

A cada dia que passa, tecnologias vêm se desenvolvendo, ficando mais complexas, profundas e, por conseqüência, nos dando novas possibilidades para vários tipos de estudos - haja vista que a grande tendência das pesquisas atuais e futuras está na junção de várias áreas e campos diferentes, seja de forma interdisciplinar ou até transdisciplinar. Há um bom tempo, a História tem sido fonte para obras literárias, teatro, cinema, games e uma série de outros meios, com o intuito de expandir e ilustrar suas tramas. A medida que os métodos de se fazer história são repensados e renovados, assim como os processos de aprendizagem, as artes audiovisuais – aqui trataremos especificamente do cinema e dos jogos eletrônicos - também crescem de forma muito acelerada e popular,

---

<sup>1</sup> O termo "gameplay" dentro de um jogo, se refere a sua jogabilidade e a interação que o jogador realiza a partir das mecânicas do jogo.

colocando-as cada vez mais como meios que podem ser usados tanto para a história, quanto para a difusão do conhecimento e da cultura de forma geral.

### **3. DESENVOLVIMENTO**

#### **3.1 A imagem como fonte histórica**

A humanidade sempre usa imagens para se comunicar, expressar emoções e aprender sobre o mundo e a vida a partir delas. Contudo, interpretar uma imagem nem sempre é um exercício simples, pois envolve, de acordo com o historiador de cinema Angel Luis Hueso Montón (2009), a necessidade de desenvolver vários métodos de análise para compreender sua extensão e profundidade. A extensão se configura de forma tanto geográfica como social, à medida que alcança todos os tipos de grupos sociais, possibilitando um mesmo filme ou um mesmo jogo uma aceitação por diversas culturas e gerações distintas. Concomitantemente, a profundidade possibilita ao receptor que se sinta profundamente envolvido com a obra, desde toda sua bagagem até os elementos mais superficiais de sua vida. Vale destacar que cada pessoa interpreta imagens e sons de forma pessoal. É importante também saber diferenciar a visão do olhar. Para ilustrar um pouco isso, podemos fazer uma interpretação através do famoso conto de Édipo<sup>2</sup>, que se isolou no deserto e se condenou a cegueira, pois apesar de sempre ter olhos saudáveis, não conseguiu ver as evidências dos fatos. Esse clássico remete a diferença entre a capacidade de ver e o ato de enxergar, fazendo uma alusão de que é possível ver aonde os outros não conseguem ver, definitivamente.

Usar imagens como fonte histórica é reconhecer as várias dimensões da experiência social, os múltiplos sentidos da sociedade e a multidimensionalidade do processo histórico. A imagem sempre foi caracterizada por expressar a pluralidade humana e ela é mais antiga que a própria escrita, sendo que essas duas formas de linguagem sempre conviveram juntas, estabelecendo uma relação em que ambas se completam para promover um melhor entendimento entre elas. De acordo com o historiador da arte Francastel (1988), o conhecimento das imagens, da sua origem e das suas leis, é uma das chaves do nosso tempo. Ou seja, para termos uma maior compreensão de nós mesmos e para aprimorarmos as nossas formas de linguagem, é muito importante ter o conhecimento dos

---

<sup>2</sup> Comparação feita por Paulo Knauss, em sua obra "O desafio de fazer História com imagens: arte e cultura visual", em 2003.

símbolos que usamos. Portanto, uma noção base de análise de imagens - compreendendo a estética, as técnicas e seus significados - é necessária para uma boa análise áudio-imagética.

### **3.2 O historiador na contemporaneidade e o Cinema**

Vivemos na era da globalização, onde as informações são concebidas de forma instantânea – e isso contribui para novos métodos de fusão de áreas que antigamente só eram pensadas de forma separada. Em um mundo de grandes transformações e inovações atreladas ao momento em que Montón chama de "princípio do novo século e de um novo milênio", não é só legítimo, como necessário ampliar o modo de se observar a história, bem como o cinema e os games, ao passo que se torne um exercício transdisciplinar em constante movimento. O historiador Jacques Le Goff (1986) afirma que é preciso que os historiadores se coloquem em dia com os novos meios de comunicação em massa para que a história mantenha sua função no âmbito da ciência e da sociedade. As relações do homem com as artes audiovisuais são complexas e carregadas de elementos que devem ser pensados e refletidos de forma recorrente. Em um mundo tecnológico, é sempre válido procurar novos horizontes de pensamentos que conectam o real com o virtual, o análogo com o digital, o homem com a máquina (DIAS, Sara; RIBEIRO, Isabel; MOREIRA, José, 2019).

Sobre a relação entre filmes e a história, o teórico e historiador de cinema David Bordwell (2005) argumenta que para se trabalhar a conexão entre esses dois meios, é necessário ter uma base equilibrada entre a teoria e crítica cinematográfica, além da própria história do cinema, começando o estudo da narrativa cinematográfica pela reunião de ideias que compõe a trama (a representação), para depois analisar a estrutura e por fim, a atuação dinâmica para apresentar uma história a um receptor. Como diria o historiador Carlo Ginzburg, toda produção é um retrato de seu tempo e, por isso, para se compreender um filme ou qualquer outra obra, é necessário compreender o contexto histórico no qual foi produzido. A cultura moderna que está ao redor das mídias áudio-imagéticas, fornece insights sobre o funcionamento do imaginário histórico contemporâneo. Segundo o crítico teórico Jean Mitry, o passado como realmente aconteceu não existe dentro do filme, mas sim o presente no passado, sempre partindo do presente (MITRY, 1978, p. 158). Todo filme é enraizado de historicidade e sempre terá marcas de seu tempo e espaço. Uma boa análise fílmica determina a existência, as fronteiras e o seu significado com a ambição de avaliar seu impacto social.

Quando falamos em filmes históricos, o grande debate se concentra no conflito entre a exatidão histórica e o cinema. A obra se aproxima da veracidade histórica usando os fatos que adéquam ao

audiovisual, parte de documentos originais e busca o máximo de exatidão nos detalhes. Na maioria das vezes, no entanto, nem sempre poderemos ter conhecimento completo dessa exatidão, pois nem mesmos os documentos são totalmente puros e neutros – o que dá margem para a entrada de um elemento crucial quando relacionamos cinema e história que é a licença artística, podendo ser expressada por diversas formas, sejam poéticas ou metafóricas. É uma linha tênue para diretores de cinema e desenvolvedores de jogos, a veracidade dos fatos com a liberdade poética de criar um contexto que seja condizente perante a perspectiva histórica. Um dos grandes percussores dessa relação entre cinema e história é o historiador Marc Ferro, que defende que o conteúdo do documento ultrapassa as intenções daquele que procurou registrá-lo (1986). O filme histórico vai além dos fatos e entra no campo da interpretação, do drama, da plurissignificação da História e do entretenimento – principalmente em situações que, a priori, são hostis como em guerras ou em grandes crises políticas e sociais.

A escrita da história é linear e limitada para mostrar os múltiplos sentidos de uma época, enquanto os meios áudios-imagéticos conseguem mostrar imagens e sons, controlando o movimento temporal ao ponto de aproximar as pessoas com o cotidiano e a vida real por meio de ideias, preocupações, sofrimentos, alegrias, heroísmos, ilusões, motivações, aventuras e uma série de fatores sentimentais que são potencializadas através da arte. Teóricos da história como Hayden White e Frank Ankersmit<sup>3</sup> argumentam que o método da metáfora é muito mais poderoso e interessante na historiografia do que o método literal ou factual. Não se trata aqui de relacionar o passado apenas aos dados, mas dar um passo mais adiante e aprimorar mais a linguagem que usamos para retratar o que aconteceu. O filme, além de personalizar, coloca sentido emocional ao passado. Com os recursos da mídia que utilizam músicas, efeitos sonoros, justaposição de imagens, expressões, cores e movimentos, o que se estabelece é a ideia de que estamos vivenciando aquilo de algum modo (principalmente nos games), criando vínculos profundos com os personagens e não simplesmente apenas assistindo. O filme mostra a história como processo e reuni fatores que a história escrita muitas vezes separa: como economia, política, raça, gênero e classe social através de determinados personagens individuais e de grupos representados. A história nos filmes se parece com a vida real onde as relações sociais, a política e a vida pessoal são interligadas. Outro grande nome nos estudos que correlacionam cinema e história, Robert Rosenstone, argumenta que o cinema é importante para construção do discurso histórico. Para o autor, enquanto se faz necessário um esforço para unir partes que se colocam de forma separadas através da história escrita, nos áudio-imagéticos todos os aspectos do processo estão conectados, o que facilita a compreensão

---

<sup>3</sup> Referência tirada do capítulo 3 da obra de Robert Rosenstone "A História nos filmes, os filmes na história", de 2010.

histórica (2010). Ainda segundo Rosenstone, isso não significa que a verdade histórica deixaria de existir nos filmes, mas que estaria deslocada, não na exatidão, mas no argumento global.

O significado de História não é contar exatamente o que aconteceu, mas sim algo mais profundo, como tentar explicar e interpretar o passado, dando sentido às eventualidades e seus movimentos, a partir de vestígios. Indiscutivelmente, elementos como imagem, movimento e som ajudam bastante a dar esses sentidos de forma mais imersiva. Em relação ao jogo histórico, para ele ter sentido, não precisa, necessariamente, que todas suas nuances sejam totalmente autênticas, pois isso, além de impossível, vai contra a ideia de ludicidade do próprio jogo que precisa se adequar a uma série de questões, como por exemplo, a *gameplay* e sua *lore*<sup>4</sup>. Logo, é esperado que quem joga tenha consciência de que aquele mundo não é real, apesar de conter elementos da realidade (Iser, 2002, p. 972-973). Com isso, ao analisar filmes e principalmente games, temos que ter consciência de que essas plataformas representam algo bastante amplo e complexo. Pensar História e o audiovisual é pensar novas formas de se pensar a história, reconhecer o seu potencial didático pedagógico e ressaltar que existem muitas outras formas de promover uma reflexão sobre história e que todas essas formas possuem vozes que também tem o seu direito de fala e um lugar de memória.

O teórico Paul Ricoeur, em sua obra *Tempo e narrativa* (1994), argumenta que a escrita da história tem a mesma base discursiva do relato, onde os acontecimentos giram em torno de uma trama dentro de uma seqüência temporal e que naturalmente a história impõe uma estrutura narrativa. A historicidade, portanto, é expressa pela historiografia, a narrativa, a ficção e o mito. Ainda de acordo com Ricoeur, a narrativa é uma arte que ultrapassa o conflito entre tempo e eternidade e se consolida como a máxima expressão do vivido, tendo as narrativas historiográficas a mesma base das ficcionais, se diferenciando pelo fato de que a primeira se preocupa em passar o que realmente aconteceu – um “contrato de verdade” que une o historiador com seu objeto. Robert Rosenstone alega que enquanto a história oral desenvolveu uma relação poética com o mundo, a história escrita criou um laço muito forte com a ciência. Já os filmes mudaram tudo e criaram um mundo muito mais complexo e multi-nivelado acerca do passado, promovendo significados diferentes e potencialmente praticando e testando maiores possibilidades para o desenvolvimento futuro do nosso passado.

---

<sup>4</sup> O termo "lore" é usado para se referir a história e ao universo do jogo.

### 3.3 Jogos históricos e o diálogo entre as artes audiovisuais

Assim como os filmes, os jogos eletrônicos também são considerados uma arte audiovisual, já que ambos possuem semelhanças ao passo que muitas das coisas que se aplicam em um, servem para o outro. Exemplo disso é que temos um catálogo enorme de filmes e séries adaptados aos jogos e vice-versa, como *Matrix*, *Uncharted*, *Resident evil*, *The last of us*, *Toy Story* dentre outros. Isso também serve para animes, quadrinhos, desenhos e literatura como *Dragon Ball*, *Naruto*, *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, *Bob Esponja*, *Marvel*, *DC* e uma infinidade de outros fenômenos culturais que transcendem em todas as plataformas. É comum o diálogo constante entre esses dois meios áudio-imagéticos que se inspiram e fazem referências entre si, principalmente da parte dos games com o cinema, pelo fato de terem vindo depois. No livro *Homo Ludens* (2008), Johan Huizinga define o ato de jogar como sendo:

uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2008, p. 16)

Existem vários tipos de gêneros no mundo dos jogos. Com a interatividade dos meios digitais, é possível ter diversos tipos de gameplay, narrativas e imersões diferentes. É importante destacar que todas essas formas podem conversar e se aperfeiçoar com o passar do tempo, propondo um leque diversificado de jogatina. É recorrente as mídias se influenciarem, direta ou indiretamente. Dentro do cinema, os diretores sempre fazem referências entre eles em seus filmes. Dificilmente veremos um diretor de cinema que ao produzir um filme sobre samurai, por exemplo, não tenha ao menos visto os filmes de Akira Kurosawa, que é a principal referência em filmes desse gênero. Com os jogos é a mesma coisa. Existem referências e modelos pré-estabelecidos que os desenvolvedores estudam bastante para terem uma boa base para o desenvolvimento de seus games. Após um grande lançamento de um jogo inovador - exemplo: *The Witcher III* (CD Projekt, 2015) ou *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2018), é comum que muitos jogos posteriores o tenha como referencial e inspiração e, com isso, a complexidade e as possibilidades dos jogos vão evoluindo e se renovando com o tempo.

Esse diálogo constante também acontece entre o cinema e os games, ao passo que muitos jogos estão usando cada vez mais técnicas cinematográficas para propor uma parte de sua narrativa

similar aos filmes. Para o teórico de jogos históricos Adam Chapman (2016), “os jogos devem ser vistos como parte de uma transmídia mais ampla e enriquecida historiografia da qual eles tanto dependem quanto contribuem”. Muitos jogos, em seu mundo ficcional, dependem de referências intertextuais transmidiáticas da cultura pop. Pensando nas indústrias, se bem-feita, é muito benéfica essa relação, pois ambos meios podem ser plataformas que estimulam ainda mais o interesse ou o hype dentro de uma franquia ou de um mesmo mundo compartilhado. Exemplo disso é que após o lançamento da segunda temporada da série *The Witcher* (2021) – aonde a série foi muito bem aclamada, assim como o jogo (2015), o número de vendas do jogo *The Witcher III* cresceu significativamente. Outro exemplo, agora sob uma perspectiva de deixar determinado universo mais rico é em *Star Wars: Jedi Fallen Order* (2019), aonde o jogo é considerado canônico ao universo de *Star Wars*, uma das maiores franquias da cultura pop. Grieg (2002) fala que embora ambas indústrias estejam atreladas a um mercado bilionário, a convivência entre elas é saudável e sem disputas, ao passo que frequentemente elas coexistem simbioticamente.

As conexões que a História faz com outras áreas, vão se inovando com o passar do tempo. Com os *Annales*, a História se aproximou das ciências sociais como sociologia, antropologia e economia. A utilização do filme pelo historiador até pouco tempo era inconcebível e hoje é consensualmente aceita pela academia. Os games são mais recentes, mas estão tendo a mesma trajetória já que sua indústria cresce de forma exponencial, inclusive já passando a indústria do cinema e se consolidando como a terceira maior do mundo, atrás somente das indústrias bélicas e automobilísticas – fato que historiadores e educadores não podem mais ignorar e sim desenvolver um olhar que coloque estes meios como possibilidades reais de aprendizagem e de formas diferentes de se trabalhar com o conhecimento histórico, renovando as pesquisas históricas. O pesquisador Frank Ankersmit (1994) fala que está ficando cada vez mais difícil absorver todo conteúdo histórico que já temos conhecimento e, por isso, a relação com o passado no futuro deve focar mais na linguagem que utilizamos do que nos dados. De acordo com Santaella, os games compõem um:

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas [...] da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sígnicos que neles se concentram (Santaella, 2004, p. 4 de 16).

Diferente de um filme, o jogo não chega pronto para o público apenas assistir e contemplar, pois também fornece uma total liberdade para o jogador fazer o que quiser e influenciar os acontecimentos, desde que não quebre as regras propostas pelos desenvolvedores. Sobre uma perspectiva histórica, isso é muito interessante pois desafia o próprio jogador a questionar a própria versão da história, criando-se assim, um debate histórico. Além disso, os games oferecem uma situação análoga a vida real, aonde temos desafios técnicos, quebra-cabeças, coletáveis, missões paralelas dentre outros mecanismos que dependem do jogador para ultrapassar, promovendo caminhos alternativos com o intuito de estimular o gamer a elaborar estratégias, desenvolver suas habilidades e tomar decisões que fazem parte de todo o processo do jogo, tornando a experiência menos mecânica e pré-estabelecida do que nos filmes.

Para ilustrar essa dinâmica de imersão, vale destacar o caso do ator brasileiro Wagner Moura que, ao ser contratado para interpretar Pablo Escobar na série *Narcos*, decidiu que, antes de começar as filmagens, ele se mudaria para a Colômbia meses antes para entrar em sintonia com o seu personagem, seja na vivência do cotidiano colombiano ou no aperfeiçoando da própria língua espanhola, com o sotaque daquele local. Isso é um movimento comum em que grandes atores fazem para dar mais autenticidade ao seu persona. Isso, de certo modo, ressalta a importância de um elemento dos videogames que os filmes não entregam muito, que é “viver” o personagem que se situa sob aquelas determinadas condições, possibilitando uma imersão mais intensa. Para que a história do jogo prenda o jogador, é fundamental criar uma conexão com o protagonista, pois é ele que vai guiar a história a partir de suas ações. A identificação com o personagem principal (e também os secundários) é um elemento importante e que enriquece bastante a experiência.

Um jogo histórico promove um significado mais amplo do que a rememoração, permitindo que o jogador interprete melhor a ressignificação de conceitos e fatos, estimulando reflexões históricas e o incentivando a querer saber mais. De acordo com o estudioso de games, Herzom Lima (2019), os jogos eletrônicos demonstram como a consciência histórica de uma sociedade é formada, sendo que elas podem transmitir perspectivas historiográficas e de memória, tornando-as interlocutoras entre história pública e história do tempo presente. Com isso, o historiador pode analisar a visão de mundo aplicada pelos desenvolvedores em seus jogos.

Segundo Chartier (1988), existe uma relação de conflito e poder que determina a apropriação desses sentidos, onde vários tipos de passado são compartilhados pela sociedade na indústria

cultural. Em um artigo<sup>5</sup> publicado na coletânea "Museus virtuais e jogos digitais" (2019), Diogo Trindade explica que as tecnologias digitais, em sua origem, tiveram forte influência da Guerra Fria, na qual as grandes potências EUA e URSS disputavam uma corrida, sobretudo, tecnológica. No Brasil, temos diversos estudos sobre jogos históricos e perspectivas promissoras nesse campo. Por causa disso, Trindade aponta que seria interessante mais estudos que avaliassem o impacto do sistema capitalista nos games e como certos jogos contribuem para construção de discursos históricos, muitos deles com viés eurocêntrico e conservador. Do ponto de vista da análise histórica, existem muitos jogos que são ferramentas muito úteis para o desenvolvimento do conhecimento histórico e do senso crítico, mas é importante entender que também existem outros jogos que propagam narrativas já ultrapassadas, enraizadas no senso comum baseadas em estereótipos. Em suma, jogos digitais, ao simular temporalidades, são também instrumentos de análise sobre a dimensão da manipulação de fatos e eventos históricos.

O cinema e os games propõe modelos representativos e faz um testemunho das formas de agir, pensar e sentir de uma sociedade. Logo, podemos consolidar uma visão mais crítica se investigarmos a forma com que filmes e jogos buscam induzir as pessoas a se identificarem com determinadas ideias e representações feitas de estruturas políticas e sociais de uma sociedade. Convém ressaltar que devido à alta complexidade dos jogos, é possível permitir a inserção de determinados conteúdos com viés ideológico. Como boa parcela dos games são produzidos nos Estados Unidos, é normal que os jogos forneçam um olhar mais norte-americano em suas obras.

Entretanto, nos últimos tempos, é notório certos movimentos que, por meio da arte, contam histórias esquecidas nos livros didáticos e ocultadas por motivos políticos. Por exemplo, no documentário *História através dos games* produzido pelo The Enemy<sup>6</sup>, é mostrado o jogo *Battlefield V* (EA, 2018) que tem uma campanha sobre os *tirailleur senegalais* na Segunda Guerra Mundial, que foram tropas vindas de colônias da África central para lutarem pela França. Apesar dos grandes feitos heróicos por parte deste grupo, o governo francês adotou medidas para promover o esquecimento da participação dos negros na guerra, ao ponto de nem mesmo os mostrarem em desfiles. Através do jogo, conseguimos ter acesso a um marco ocultado na história. Mais do que

---

<sup>5</sup> Artigo da coletânea de 2019 "Museus virtuais e jogos digitais", com o título de "Games e geopolítica uma análise sobre a influência do discurso geoestratégico norte-americano em Supreme Ruler Cold War", de autoria de Diogo Trindade Alves de Carvalho.

<sup>6</sup> Documentário do The Enemy disponível no Youtube e dividido em três vídeos, a partir dos jogos Call of Duty WWII (Activision, 2017), Battlefield V (EA, 2018) e Wolfenstein: The New Order (Bethesda, 2014). Links: <https://www.youtube.com/watch?v=4kXBOdg4HjE>; [https://www.youtube.com/watch?v=WGGTMUI4\\_kE](https://www.youtube.com/watch?v=WGGTMUI4_kE); <https://www.youtube.com/watch?v=YngFzhJhd-Q>

isso, ele nos coloca na pele de um soldado senegalês, sujeito histórico daquele contexto. A cultura é um elemento que potencializa as invenções e interpretações de significados, identidades e formas de vida. Ela é e sempre foi – assim como a história - um terreno de disputas, onde pensamentos diferentes entram em conflito.

Os meios audiovisuais ultrapassam limites que a história escrita não é capaz de acompanhar, pois a arte é capaz de tocar no sensível das pessoas e de construir imaginários, ao ponto de que quando falamos em assuntos mais trágicos como os campos de concentração, as imagens para muitas pessoas são de representações feitas em filmes como *O menino do pijama listrado* (Mark Herman, 2008) ou *A lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993), dentre tantas outras inúmeras obras que se tornaram populares em escala global. Além de ter o seu lugar na memória, os meios áudios-imagéticos são um registro das ações do homem. O contraste entre verdade e ficção na história, além da realidade e da representação, nos induz a repensar a historicidade da própria história sobre o tempo e também de reflexões sobre as narrativas do passado.

De certo modo, toda obra cultural pode ser válida do ponto de vista didático, até aquelas com elementos históricos questionáveis, já que ao menos ela diz algo do tempo presente em que ela foi desenvolvida e de quem as criou. Como por exemplo, também abordado no mesmo documentário do *The Enemy*, muitos filmes norte-americanos são conhecidos por romantizar os soldados de seu país, mas isso não as invalidam como instrumento de análise histórica, pois por trás disso perpassa inúmeros significados como a história oral, contada no cotidiano daquela sociedade. Muitas destas obras foram produzidas por netos que passaram sua infância escutando o orgulho ou os traumas de seus avôs que lutaram em campos de batalha contra o nazismo. Os soldados dos EUA podem não ser como nos filmes, mas os soldados nos filmes podem ser a forma como eles se viam e enxergavam a guerra. Se formos analisar relatos de veteranos de guerra, como por exemplo na série *Band of Brothers* (2001), a forma com que os soldados são representados nos jogos se assemelham muito ao discurso daqueles que estiveram em campo de batalha. A compreensão histórica é muito importante para ser limitada aos fatos como realmente aconteceu, pois se seguirmos apenas este protocolo, ficamos limitados e perdidos, pois o passado como foi, por si só, é abstrato, complexo, debatido a todo instante e repleto de dúvidas das quais dificilmente teremos respostas completas ou exatas. Não se trata apenas de saber o que aconteceu, mas entender, sentir e promover discussões no sentido de compreender a história da melhor forma possível e de um modo mais atraente e prático, tornando tanto o cinema quanto os games, fontes legítimas de história.

O cinema hoje, querendo ou não, é um dos maiores formadores de conhecimento histórico que se conhece, pois para uma ampla maioria de pessoas, é mais prazeroso assistir um filme do que assistir

uma aula ou ler um livro – é imprescindível afirmar que nunca uma linguagem deve eliminar ou substituir a outra. Com isso, tanto os filmes, como os jogos, podem ser um caminho possível para jovens que não tem interesse pela leitura e nem para assistir documentários a se aproximarem da história, levando o conhecimento histórico para um público cada vez maior. É muito importante ficar claro que isso pode ser um jeito, mas com certeza não é o único. Não se trata de um fazer por fazer, mas um fazer que faça sentido. Nós aprendemos não apenas através da fala ou da leitura, mas também por meio da nossa sensibilidade, aonde captamos gestos, olhares, sons e conexões, pois isso tudo implica no campo da emoção e faz toda a diferença.

Apesar disso, os jogos não têm como principal motivação ser um documento histórico ou ensinar determinado assunto, mas sim, em primeiro lugar, ser um entretenimento que promova diversão. É uma plataforma que pode ser considerada testemunha viva de seu tempo, assim como qualquer outra obra. Eventualmente, os games e o cinema se apropriam de imagens inventadas, mas também verdadeiras no sentido do que elas representam e simbolizam, transmitindo um sentido mais amplo do passado. Antes de ser uma fonte, filmes e games são vestígios e é trabalho para os historiadores transformarem estes vestígios em documentos, questionando, separando e interpretando os elementos que compõe a obra. Para fazer, escolher e examinar as fontes cinematográficas, de acordo com a historiadora francesa Michèle Lagny (2019), é necessário responder às mesmas preocupações dos historiadores: se inserindo no contexto e sendo interrogado e decifrado a partir disso, considerando a questão posta. Entretanto, é importante não confundir o procedimento do historiador com o de um especialista de cinema. O historiador faz perguntas em cima dos problemas factuais e sociais que se desenvolvem na mídia áudio-imagética sobre as representações, evoluções e na escrita da história, afinal, o seu olhar treinado percebe mais elementos que podem orientar de modo mais aprofundado a visão transmitida pela obra em questão. Ou seja, é um mecanismo de usar o filme ou o jogo como fonte para sua pesquisa e de problematizar aquilo que é retratado ao público que não está familiarizado com tal conteúdo histórico, afim de propor fontes mais confiáveis.

A complexidade dos games evoluiu de forma bastante intensa, aonde os jogos eletrônicos, cada vez mais, vão incorporando elementos cinematográficos. Seja em cima de seus enredos, das múltiplas opções de movimento ou das escolhas, decisões e conseqüências dentro do game, a profundidade dos jogos se consolida de modo muito sofisticado e progressivo - ambientados em gráficos dignos de grandes produções do cinema atual ou de animações como as da *Pixar*. Outro ponto crucial quando falamos em games é em sua função social, aonde jogadores do mundo inteiro podem compartilhar suas experiências de forma online, cooperativa e em tempo real.

### 3.4 A História nos games: estudos pioneiros sobre essa junção

Os debates historiográficos sobre essa relação dos games com a História vêm crescendo nos últimos anos e já podemos citar alguns nomes de estudiosos pioneiros dessa área como Adam Chapman, Kurt Squire, Chris Kempshall, Matthew Kappell, Jeremiah McCall, Anna Foka e Jonathan Westin. No Brasil, também temos alguns pesquisadores importantes desse campo como Marcella Albaine, Marco de Almeida Fornaciari, Helyom Telles, Lynn Alves, Hezrom Vieira dentre outros. Por ser um assunto tão recente e pertinente dentro da sociedade atual, esses trabalhos são bastante pertinentes para todos aqueles que pretendem iniciar suas pesquisas e para introduzir toda essa temática. A partir disso, é interessante separar três perspectivas ao analisar o objeto: ao estudioso que pretende analisar games, dos desenvolvedores que criam a obra e aos jogadores que terão acesso a ela.

Adam Chapman se baseia em historiadores e em teóricos dos chamados *GameStudies* (campo destinado aos estudos dos jogos eletrônicos, onde se encontram diversos tipos de perspectivas além do historiador, como programadores, designers, psicólogos, sociólogos etc) para buscar compreender jogos históricos e suas especificidades. Ele enumera cinco estruturas centrais para se analisar essa relação: simulação e epistemologia; tempo; espaço; possibilidades; narrativa (2016). Em simulação e epistemologia, ele faz uma associação a simulação realista de mostrar o passado como foi a partir de agentes históricos, ao paradigma reconstrucionista, e ao modelo conceitual proposto. Sua fundamentação teórica primordial é feita a partir de Rosenstone, Alun Muslow e Hayden White, dos quais ele os classifica de ‘teóricos pós-modernistas’. Para Chapman, o termo pós-modernista é interpretado para reafirmar os videogames como obras históricas, os aproximando da classificação de ‘história pública’. Segundo o autor, a sociedade se interessa por História, mas não nos moldes acadêmicos e sim por meio de representações artísticas, de narrativas e do contato direto, seja através de museus ou de objetos e artefatos históricos. Esse pensamento é uma generalização, afinal, o mundo é composto por bilhões de pessoas e cada pessoa é diferente uma da outra, mas é notório que, de modo geral, a arte é muito atrativa para estimular o interesse do público. Ao longo do século XX se desenvolveu um grande movimento que alguns historiadores fizeram a partir do Cinema. Décadas depois, outros historiadores iniciam um outro movimento bem similar, agora com os games, criando um subcampo dos *games studies*, do qual podemos denominar de *historical games studies*.

Chapman não compactua com a ideia de que a história só é legítima por meio da história escrita e defende o uso das mídias digitais como plataformas importantes para promover o conhecimento

histórico. Segundo ele, desenvolvedores de jogos, literários e cineastas também tem o direito de usar sua retórica e suas visões sobre determinado contexto histórico, desde que seja feita com uma base coerente aonde a forma não se separe do conteúdo. Segundo o autor: “a história sempre é constituída sob premissas ou decisões morais e ideológicas” (Chapman, 2016, p. 8) e defende que a história escrita nesse ponto não é muito diferente da história popular – o problema dessa afirmação, segundo Fornaciari (2021), é que o mesmo autor não se preocupa em explicar detalhadamente as diferenças entre essas duas formas de se fazer história, como por exemplo, ao fato de que a história escrita busca o máximo de verossimilhança possível, enquanto as chamadas “histórias populares” nem sempre tem essa mesma preocupação e também nem sempre possuem princípios metodológicos já consolidados como consta na historiografia. O jogo se trata de um ambiente virtual e mesmo que tenha alusão ao passado, é um produto e uma ficção do presente.

Ainda de acordo com Chapman, ao jogar um jogo com temática histórica, o jogador está fazendo uma narrativa histórica junto com os desenvolvedores. Para Fornaciari, esse argumento talvez seja precipitado, pois dependendo do jogo nem sempre será sobre o passado propriamente dito. Dando dois exemplos distintos que contestam essa ideia defendida por Chapman, a primeira é que um jogador ao jogar *Civilization*, pode assumir o controle do líder Mahatma Gandhi e sair declarando guerra a todas as nações possíveis e isso, aparentemente, não se trataria de uma narrativa histórica, mas em um pretexto dentro das regras propostas pelos desenvolvedores, aonde o jogador tem liberdade de reeditar a história, haja vista que Gandhi é mundialmente conhecido por pregar a paz entre as nações. Outro exemplo pode ser aplicado do ponto de vista também contra factual na franquia *Wolfenstein* que se passa em um universo hipotético aonde os nazistas ganharam a Segunda Guerra Mundial e dominaram o mundo. Do ponto de vista histórico, *Wolfenstein* é um jogo com um enorme potencial educativo, pois pode nos nortear um pouco sobre como seria a vida se por ventura, um governo autoritário de extrema-direita estivesse no poder. No entanto, talvez não seja o mais adequado chamar isso de uma narrativa histórica, pois não é algo que aconteceu, embora poderia ter acontecido e em suma, é uma possibilidade que os desenvolvedores criaram para retratar os seus pontos de vista da história, criando uma realidade paralela.

### **3.5 Games como plataformas didáticas**

É importante salientar novamente que a utilização dos games não deve ser pensada como a solução para o ensino de história, até porque não são todas as pessoas que gostam de jogar videogame e tem acesso pleno a ele. O uso dos jogos como método de aprendizagem precisa ser

visto como um complemento alternativo, afim de estimular tanto jovens como adultos a se interessarem por aquele determinado período, de fazer assimilações históricas, além de obter informações e fatos que ajudam a ampliar a noção histórica desses jogadores. Os jogos, assim como qualquer tipo de arte, trazem um conhecimento cultural e mensagens críticas que podem ajudar na formação pessoal de cada pessoa. Falando de sala de aula, os jogos também possuem limitações mais rígidas e evidentes do que os filmes. Por isso, é muito importante ter um olhar crítico em cima disso, sem generalizações – até porque existem vários tipos de jogos diferentes, cada qual com sua peculiaridade e característica. Ao mesmo tempo, os jogos trazem sua própria História com uma linguagem mais lúdica e artística, e isso tudo, de fato, se constitui como uma grande potencialidade que deve ser trabalhada e pensada de modo mais aprofundado. As escolas precisam entender como os jovens se comunicam e, para isso, é fundamental que elas se adaptem aos meios hipermediáticos. Por ser um assunto recente, esse encontro disciplinar se estabelece como um grande desafio para historiadores e também educadores, pois para o aluno, quanto mais ele se sentir próximo da História, maior vai ser seu interesse por ela. Talvez essa seja a maior contribuição dos jogos para a História: possibilitar que mais pessoas participem dela.

Ainda sobre potencialidades, os games proporcionam a memorização de datas e fatos, promovendo empatia e uma compreensão mais interna da História, pois os jogos dão elementos para que o jogador enfrente os mesmos tipos de problemas vivenciados pelas pessoas daquele determinado período, além de criar soluções muito similares a época correspondente, muita das vezes dentro de uma narrativa não-linear em um mundo aberto, gigantesco e explorável. Adam Chapman (2016), alega que com o avanço das tecnologias, os games trazem características parecidas com museus virtuais, aonde podemos nos locomover a monumentos e arquiteturas históricas, usar roupas e interagir com objetos do passado. Além disso, os jogos, que estão cada vez mais complexos e elaborados, podem ajudar no desenvolvimento de certas habilidades, como a criatividade, organização, estratégia, interpretação, compreensão, senso crítico, trabalho em equipe, além do enriquecimento cultural dentre tantas outras competências que estimulam a “ensinar a pensar”.

De forma recorrente, a velocidade da informação circula em todos os lugares e o processo de aprendizagem precisa ser interativo e também dinâmico, com o intuito de acompanhar a nova geração de jovens. Por conta disso, é importante estudar melhores métodos que unem e atualizem o ensino com as novas tecnologias. Por ser muito recente, estes estudos ainda têm muito campo a ser explorado e tende a evoluir bastante, pois nos últimos anos muitas pesquisas nesse sentido têm sido desenvolvidas e debatidas no meio acadêmico. O que se configura então, um grande desafio para o Brasil em investir nas escolas ambientes virtuais, com tecnologias e plataformas que possam inovar

e reformular as técnicas de ensino e métodos que proporcionam diversão aos estudantes, além de uma imersão ao seu objeto de estudo de forma nunca antes vista pelos métodos tradicionais.

Ainda assim, quando se pensa em jogos para compreender a História, estamos propondo algo para além da escola, pois a escola não é o único lugar de formação. Paulo Freire (1982) em sua obra *A importância do ato de ler* diz que tudo que os alunos aprendem fora de sala tem sua importância e isso deve ser levado em consideração pelos professores. Segundo o mesmo autor, a realidade e a linguagem se prendem dinamicamente. O ato de aprender deve ser compreendido não como algo isolado, mas situado socialmente. Como já dito anteriormente, porém é sempre válido e importante lembrar e destacar, nenhuma linguagem ou conhecimento deve ser comparado ou substituído por outro, mas sim complementados entre si.

Outro ponto a ser discutido é que, no senso comum, ainda existe uma associação dos games como sendo algo exclusivamente infantil, mas essa narrativa está totalmente equivocada. É importante destacar também que o ato de brincar não é uma ação que só crianças podem fazer. Brincar remete a afeto e criatividade, onde todo mundo tem o direito de se divertir. Os jogos sempre estiveram intrínsecos com a humanidade e vão se modificando junto com o desenvolvimento tecnológico - Huizinga (1938) chama isso de "Homo Ludens". Jogar, então, é algo que sempre foi natural e uma função da vida que está atrelada às formas de se pensar e aprimorar a criatividade, além de promover entretenimento e em muitos casos, socialização.

### **3.6 Tipos de jogos históricos**

Adam Chapman (2016) enumera três tipos de narrativas presentes nos jogos: determinista, aberta e aberta-ontológica. Na primeira, trata-se de um jogo linear, aonde os criadores moldam o game induzindo o jogador a seguir um único caminho para avançar na história. Na narrativa aberta-ontológica, o jogador constrói sua própria narrativa com uma grande liberdade, se assemelhando com o que o autor chama de 'narrativa emergente'. Entre essas duas narrativas está a aberta, em que existe um enredo determinista, mas que possibilita vários caminhos possíveis e missões opcionais, de modo que o jogador tenha que ele próprio fazer escolhas que afetarão o desenvolvimento de seu personagem.

Nessa pesquisa, o foco é os jogos com temáticas históricas. Antes de entrar no jogo escolhido para exemplificar toda essa discussão de modo mais profundo, separamos três tipos de games que se passam dentro de contextos históricos: a primeira categoria são jogos que usam de elementos históricos, mas não tem uma preocupação em, necessariamente, retratar o passado de forma

verídica. Sua dimensão é abstrata e não literal, com uma simulação que usa a História não para ser fiel ao passado, mas sim como *insights* de inspiração para criar um universo original e autêntico. Até mesmo os mundos mais imaginários podem se inspirar através da História. Como exemplo, temos a franquia *God of War* que se baseia na mitologia grega e nórdica para a construção de seus ambientes, objetos e personagens. Temos vários jogos, principalmente do gênero RPG, que se inspiram no período medieval como *The Witcher*, *Zelda* e *Dark Souls* – o mesmo serve para outras mídias, como a série da HBO *Game of Thrones* dentre tantas outras.

A segunda categoria são os jogos de estratégia e administração de recursos, onde esse gênero se encaixa na concepção de Adam Chapman como narrativa aberta-ontológica. Jogos como *Civilization*, *Total War*, *Age of Empires* e *Europa Universalis* tem como proposta de colocar o jogador como um grande líder de uma grande nação. Esses jogos são extremamente detalhistas, o que fica inviável citar todas suas mecânicas, mas podemos elencar algumas: Controle de exércitos militares (terrestres, aéreos e marítimos); gerenciamento de economia e infra-estrutura; diplomacia; evolução tecnológica, artística, cultural e científica; comércio; difusão de ideologias religiosas e políticas; construções de maravilhas, monumentos, prédios, fazendas, indústrias, produção de bens de consumo, invasão de territórios etc. Nestes jogos, o foco maior é a questão do gerenciamento, não a narrativa.

Por fim, o estilo que se enquadra no jogo analisado nessa pesquisa, *Ghost of Tsushima*. Este último grupo são os jogos que tentam representar a História da maneira mais fiel possível, buscando ao máximo a verossimilhança, se aproveitando de brechas documentais para impor sua liberdade poética. Muitos desses jogos possuem uma experiência cognitiva e estética muito rica, que propõe ao jogador adentrar e se conectar profundamente com aquele universo. Um exemplo muito interessante é o jogo *Red Dead Redemption 1 e 2*, em que seu mundo é enorme e evolvente. O jogo em si, se passa no Velho Oeste. Embora os nomes de cidades e de alguns personagens sejam todos fictícios, é evidente que tudo foi inspirado em fragmentos da realidade. Em *Red Dead*, nosso personagem dorme, engorda, emagrece, corta o cabelo e a barba, come, fuma, bebe, troca de roupa, cuida do cavalo, visita lojas, médicos, bares, hotéis, toma banho, assalta trens etc. A imersão é tão grande que faz com que tenhamos compaixão com outros personagens e com o seu cavalo, que pode morrer ou criar vínculo com o seu dono ao ponto de isso influenciar diretamente na *gameplay*.

Em relação a contingência, alguns jogos aplicam isso com o intuito de deixar os eventos de forma natural, aonde as coisas acontecem por acaso. Cabe lembrar que quando falamos em jogos eletrônicos, estamos falando de programação que é justamente o contrário de acaso. Entretanto,

devido à alta complexidade dos jogos, muitas situações surgem podendo surpreender até mesmo seus criadores. Talvez *Red Dead Redemption* seja o melhor exemplo nesse aspecto.

Muitos jogos propõe um sistema de pegar coletáveis espalhados pelo ambiente. Nos jogos históricos, normalmente estes itens são artefatos históricos que fornecem informações sobre esses objetos. A maioria dos jogos AAA<sup>7</sup> utilizam essa dinâmica. Em *Valliant Hearts: The Great War* (2014), a proposta além do jogo como entretenimento, também é sobre ensinar História. As “fases” do jogo se dão dentro de acontecimentos reais na Primeira Guerra Mundial, trazendo informações não só das relíquias, como também acerca desses eventos – dentro de uma característica mais cartunista. Em alguns jogos esse sistema de coletáveis faz total sentido. Podemos citar a franquia *Uncharted*, onde controlamos um caçador de tesouros pelo mundo, ao estilo *Indiana Jones*. É comum também que estes coletáveis apresentem, de alguma forma, informações sobre o personagem jogável. Tanto Natan Drake (*Uncharted*), como Indiana Jones possuem certo conhecimento sobre História e arqueologia - o que facilita ainda mais os sentidos e a afetividade dos objetos.

Outro recurso muito usado nos jogos históricos é a liberdade poética. Historiadores tem acesso a documentos e fontes que nos dão certeza de que determinado evento do passado ocorreu. Entretanto, não temos como saber o que de fato aconteceu nas entre linhas de certos eventos e é aí que entra a liberdade artística. Uma das franquias mais relacionadas a representar a História nos games é *Assassins Creed*, produzida pela *Ubisoft*. Já tivemos, nos jogos principais, ambientações durante as Cruzadas, na Itália Renascentista, na Independência norte-americana, na era de ouro da pirataria no Caribe, na Revolução do Haiti, Revolução Francesa, Revolução Industrial, Egito Antigo e por último, na era dos Vikings. Uma das características mais fortes desses jogos é que eles colocam personagens históricos como, por exemplo, Leonardo da Vinci, Cleópatra, Karl Marx dentre outros, como personagens interativos e aliados que participam diretamente da história do jogo. Com isso, *Assassins Creed* tem uma pegada onde o personagem principal é um assassino que “age pelas sombras” e influenciam na História sem que ninguém saiba. Para dar dois exemplos disso, em *Assassins Creed Unity*, temos uma cena onde a parceira do personagem jogável dá um tiro na boca de Robespierre e imediatamente foge pela janela. Segundos depois, chega um grupo que se depara com a famosa cena histórica da revolução francesa. Em *Assassins Creed Orings*, temos que infiltrar numa reunião e assassinar o imperador romano Júlio César. Após o golpe, outras pessoas que estavam nessa reunião também começaram a esfaquear o imperador, sendo que um deles era o Brutus, aliado dos assassinos na ocasião. Em virtude disso, é bastante interessante como

---

<sup>7</sup> Jogos denominados AAA ou triple A se referem a jogos com grandes orçamentos.

a Ubisoft consegue usar a liberdade poética, usando a ficção, mas ao mesmo tempo, ‘sem mudar’ os eventos históricos documentados.

Outro jogo que faz muito uso dessa licença poética é *A Plague Tale: Innocence* (2019). O jogo, com foco na narrativa, propõe retratar o caótico período da Peste Bubônica na Europa, no ano de 1348. Talvez a única forma de transmitir como seria conviver com o terror da peste negra em um jogo, seja por meio da arte. Em *A Plague Tale*, a peste negra é retratada e representada de várias formas, seja através de personagens doentes cheios de bolhas no rosto, seja pelo mar de corpos espalhados pelo ambiente e, talvez a mais significativa, através dos ratos. De forma artística, milhares de ratos estão por toda parte, devorando em questão de segundos qualquer um que esteja perto e a única forma de detê-los é pela luz. Com isso, o objetivo dos criadores de passar ao jogador a percepção e o medo da peste negra durante toda a campanha funciona muito bem. Paralelo a isso, Amícia (personagem principal) também tem que fugir da Inquisição que persegue seu irmão caçula por ser ‘diferente’, compondo toda essa atmosfera apreensiva.

## 4. NARRATIVAS HISTÓRICAS EM GHOST OF TSUSHIMA

### 4.1 Introdução e justificativa da escolha

Como forma de exemplificar toda essa discussão teórica, escolhi fazer um estudo de caso a partir do jogo *Ghost of Tsushima director's cut* (2021). O primeiro motivo é por se tratar de um jogo recente 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 nos cursos de História das faculdades aqui no Brasil. Isso corrobora com o fato de que através do cinema e dos games, as pessoas tem mais acesso à histórias esquecidas ou não discutidas dentro do ambiente escolar e acadêmico.

Particularmente, sempre gostei muito da cultura japonesa e de suas produções. Desde a infância, tive acesso a muitas obras referentes a animes, mangás, filmes e jogos. O gênero do jogo contempla muito o meu gosto pessoal e fiz questão de ter uma experiência completa. Em virtude disso, eu consegui platinar<sup>8</sup> o jogo em torno de 85 horas de gameplay, observando cada detalhe com o máximo de atenção e calma possível. Com isso, todo esse processo de pesquisa foi extremamente satisfatório e divertido para mim.

Para elaborar essa análise, inicialmente vou contextualizar o processo de desenvolvimento do jogo e o contexto histórico retratado. Farei um diálogo com os filmes de samurai e como eles se conectam. Em seguida vou analisar grupos e estruturas representados, assim como a representação do elemento central do jogo que é a figura do samurai, além de uma análise de *gameplay* baseada no livro de ensinamentos da arte do combate do samurai Myamoto Musashi, escrito em 1645. Todos os componentes históricos que consegui perceber dentro do jogo, será discutido desde simbologias, culturas e referências.

### 4.2 Desenvolvimento

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

---

<sup>8</sup> O termo "platina" significa, além de completar toda a história do jogo, realizar absolutamente tudo que o jogo oferece, incluindo todas as missões, coletáveis, ações específicas e uma série de ações que o jogo estabelece para dar troféus como recompensa. Em suma, platinar significa conquistar todos os troféus.

nova geração (Playstation 5), uma nova expansão<sup>9</sup> com uma nova história se passando na ilha Iki e com um documentário que apresenta uma conversa entre um renomado 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*<sup>10</sup>, famosa por ser muito severa em suas críticas de jogos eletrônicos, deu nota máxima para Ghost of Tsushima. O fato da *Famitsu* dar a nota máxima para um jogo ocidental que retrata o próprio Japão é, sem dúvidas, algo bastante significativo. De acordo com Nate Fox, diversos especialistas em diferentes áreas foram consultados para elaborar um jogo autêntico. Ainda de acordo com o diretor, os filmes classificados como "faroeste-espaguete" (filmes de faroeste não produzidos por norte-americanos) são uma carta de amor aos filmes desse gênero e essa foi a inspiração para a escolha do Japão Feudal como temática.

A diretora de arte ambiental do jogo, Joanna Wang, em um artigo publicado pela Playstation<sup>11</sup>, disse que a Suncker Punch visitou diversas vezes a ilha de Tsushima, gravando os sons dos pássaros e da 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 Japão.

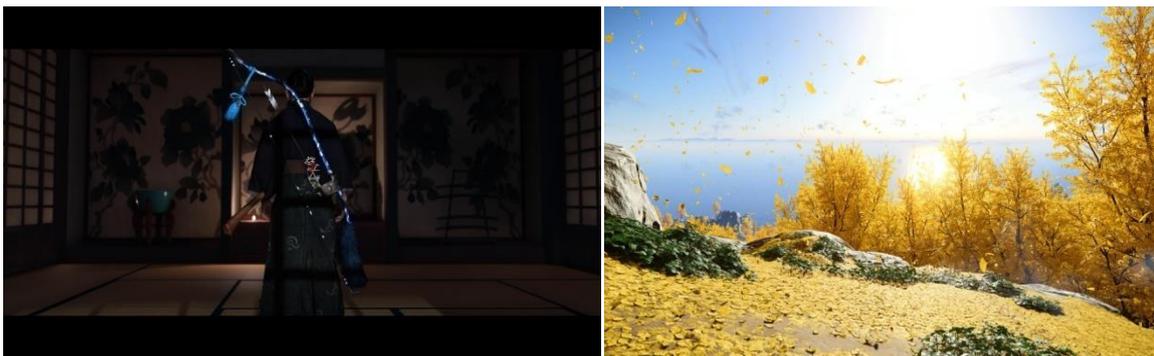
**Figura 1 - Vilarejos de Tsushima, Jin no interior de uma casa, e a natureza da ilha**



<sup>9</sup> Após o lançamento, alguns jogos adicionam conteúdos extras para expandir mais o jogo, que são as expansões.

<sup>10</sup> 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>

<sup>11</sup> Artigo disponível em: <https://blog.playstation.com/2020/07/09/crafting-the-world-of-tsushima/#sf235815620>



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

### 4.3 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 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 sul e oeste 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. No documentário do jogo, o professor Hongo afirma que existem duas teorias para a invasão: a primeira é que o Japão era um território com muitas minas de enxofre e isso seria muito útil para a produção de pólvora. A segunda é o fato do Japão não ter se submetido a dinastia Yuan. De acordo com relatórios, Kublai Khan chegou a enviar um emissário chinês que ficou no Japão durante um ano para estudar o local e frequentemente passar informações. Tal emissário dizia que o Japão era um ambiente selvagem e pobre e por isso, não valeria a pena uma investida. No entanto, Kublai queria levar o espírito da Mongólia ao território japonês.

Os mongóis estavam em um número de soldados bem maior e não tinham restrições para a guerra, diferentemente dos samurais que seguiam o Bushido que impedia certas condutas durante as batalhas, por princípios de justiça e coragem. Além disso, os samurais

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. Também no documentário, Hongo explica que, segundo relatórios japoneses, os mongóis cometeram diversas atrocidades aterrorizantes contra os moradores da ilha.

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. Nesse tempo, os mongóis aumentaram seu exército e poderio militar, assim como os samurais se prepararam melhor, pois temiam outra invasão. Entretanto, 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. Tal tempestade ficou conhecida como Kamikaze: o vento divino e se perpetuou pela cultura do país como o vento que salvou os japoneses.

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

#### 4.4 As influências de Akira Kurosawa e o cinema samurai

Akira Kurosawa foi um diretor de cinema japonês muito importante e que influenciou uma série de obras icônicas como *Star Wars* e os clássicos filmes de faroeste. Seus principais filmes eram sobre samurais, se passando no Japão feudal. *Ghost of Tsushima* parece ter muita influência de Kurosawa em toda sua estética. Existe a opção de jogar o jogo no modo Kurosawa, onde o jogo fica em preto e branco, com uma qualidade igual do cinema da época dos anos 50 e 60. 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 influenciou 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, mas diferente de *Ghost of Tsushima*, só existe uma opção de imagem, sendo esta em preto e branco durante todo o jogo que é 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. O período Sengoku (1467 a 1615) foi uma época de intensas guerras e muito aproveitado na construção de ambientes nos jogos, como em *Nioh* (*Team Ninja*, 2017) e *Sekiro: Shadows die twice* (*FromSoftware*, 2019). Em *Sekiro*, no entanto, o jogador controla um shinobi em conflito contra os samurais. Nestes e em outros jogos, o Yokai (mitologia japonesa) é uma temática muito presente. Em *Samurai X* (mangá, anime e filmes), o período retratado é na Era Meiji, aonde o Japão vivia uma época de paz e, por isso, o trabalho do samurai já não era tão necessário como em épocas passadas. O período Edo também é retratado nas mídias com frequência, como por exemplo, no filme *13 Assassinos* (Takashi Miike, 2010).

**Figura 3: Técnica de Kurosawa de várias camadas no mesmo plano em Os 7 Samurais, o modo Kurosawa em Ghost of Tsushima e uma cena de Trek To Yomi**



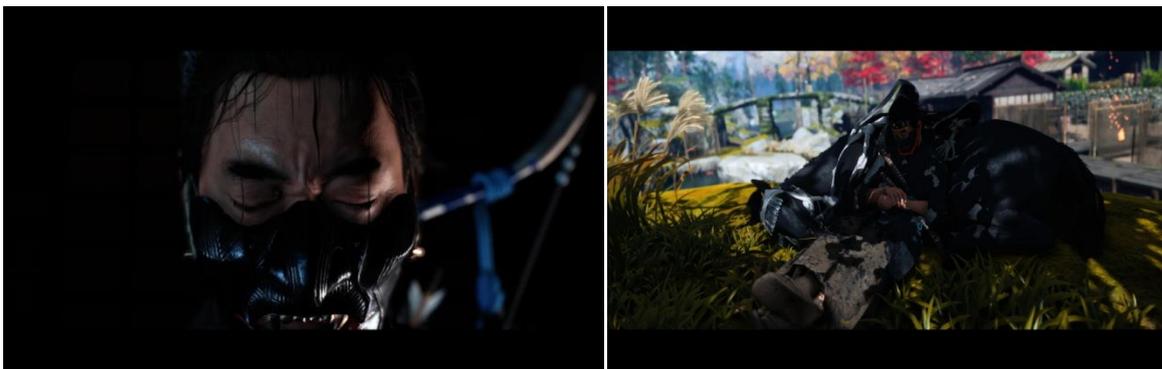
Fonte: imagens retiradas do filme e dos jogos pelo autor

#### **4.5 Narrativa, representações e personagens**

O personagem central do jogo é Jin Sakai, um samurai que é 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 os samurais prontos para a batalha. A partir daí, um verdadeiro massacre ocorre. Porém, Jin é salvo por Yuna - uma ladra desesperada para encontrar o seu irmão, o ferreiro Taka, que fora capturado pelos mongóis. 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. No início, o foco das missões principais envolvem libertar Taka e Shimura, encontrar aliados na luta contra os mongóis pela defesa da ilha e ajudar o povo de Tsushima a resistir.

**Figura 4: Jin Sakai e seu cavalo**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

Outro tipo de missão são os contos míticos que começam com um músico contando uma lenda baseada no folclore japonês. Como tudo no jogo não apresenta absolutamente nada de fictício do ponto de vista sobrenatural, o jogo faz uma interessante mistura de real com irreal. Por exemplo: uma determinada lenda conta uma história sobre um espírito que atormenta certa região que muitos cobiçam por ter uma armadura lendária escondida nessa área. Ao chegarmos nesse lugar, não se trata de um espírito, mas de um guerreiro que jurou defender a armadura.

**Figura 5: Conto mítico e o início de um duelo**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

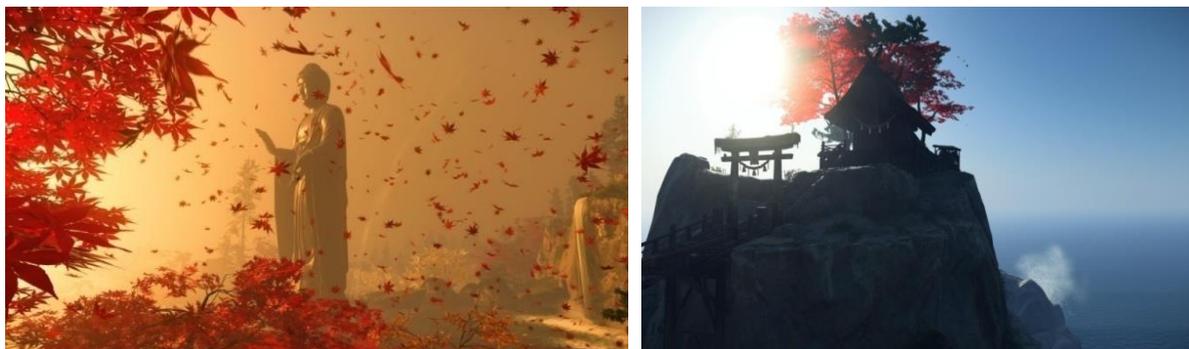
Dentre os aliados que Jin faz no decorrer da história, existem pessoas que pertencem a diferentes grupos. Estes personagens, além de participarem da história principal, também fornecem sidequests (missões secundárias) com contos específicos. Um dos aliados é o sensei Ishikawa que destina sua vida ao caminho do arco e vive um dilema com sua aprendiz que, a princípio, está ajudando os mongóis e, com isso precisa da ajuda de Jin para deter-la. A ex-pupila se chama Tomoe - nome inspirado talvez na guerreira samurai, Tomoe Gozen, que era especialista justamente no arco e flecha.

No decorrer disso, Jin vai aprimorando suas técnicas no arco, recebendo até mesmo a armadura de Tadayori - talvez fazendo referência a um outro samurai com o mesmo nome, agora do período Sengoku, que era casado com a filha do famoso Oda Nobunaga e Daimyo (senhor feudal) no Xogunato do lendário e de um dos homens mais importantes da história do Japão, Tokugawa Ieyasu - estes personagens são retratados, inclusive, em Nioh e na série documental da Netflix "A Guerra dos Samurais". Ao final de todas as sidequests desse conto, Tomoe se torna uma aliada de Jin e seu mestre. Os samurais tinham a arquearia em cima de cavalos como uma de suas características principais - tanto que muitos acreditam que o samurai tenha surgido a partir de uma cultura caçadora, desde a era Heian, há mil anos atrás. Estes arcos eram bem maiores do que em relação aos mongóis, por exemplo.

Outro aliado é o monge e guerreiro Nório, que ajuda a proteger um templo budista 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. Eles costumam ficar tanto em cidades como em locais estratégicos e de difícil acesso, como no alto de uma montanha, para quem for visitar contemplar a vista e a tranquilidade daquele ambiente. Em Ghost of Tsushima, existem 17 templos xintoístas que promovem um desafio que envolve exploração, parkour e escalada. Durante essa caminhada, o jogo fornece outra forma de contemplação de todo ecossistema de lugares extremamente belos e intactos. Após conseguir chegar e honrar um santuário, Jin recebe um amuleto que serve para equipar o personagem, dando certos atributos que favorecem certas habilidades. Outra dinâmica do jogo que consiste em honrar santuários sagrados é as *sidequests* da Toca da raposa, onde devemos seguir uma raposa que nos leva para um ambiente tranquilo, onde se encontra uma estátua que, após honrada, recebemos recompensas de aprimoramento dos amuletos. No Japão, inclusive nos dias atuais, é cultural receber amuletos após uma visita a um santuário, bem

como é possível adquirir também através de uma compra. 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. Apesar de não ser um guerreiro, o vendedor de saquê ajuda nas batalhas contra os mongóis, ficando responsável pela logística. Por fim, Masako Adachi é outra aliada que busca vingança pela morte de sua família. Em uma das primeiras cenas do jogo, seu marido é morto por Khotun Khan - que queima e corta sua cabeça em seguida, de forma desonrosa. Em Komoda, antes da luta começar, o senhor Adachi desafiou formalmente os mongóis, que debocharam e mataram ele sem remorso. Essa cena é a primeira que representa um tema central dentro do jogo que é o choque entre duas culturas - samurai e mongol. Os filhos de Masako são encontrados enforcados em uma árvore na praia de Komoda. Sensibilizado, Jin Sakai ajuda Masako em sua perseguição aos responsáveis pelos assassinatos do Clã Adachi, com o intuito de, minimamente, restaurar a honra de sua família.

Outro grupo importante nessa história são os rounins liderados pelo amigo de Jin, Ryuzo. O termo rounin é usado para se referir ao samurai que perde o seu senhor do qual ele protegia, ficando assim, sem rumo e, muitas das vezes, tornando-se um andarilho. Ryuzo e seus companheiros rounins estavam desesperados e com fome. Por isso, decidem trair Jin e ajudar os mongóis, já que eles os bancavam com suprimentos. Estes rounins sempre usam chapéus de palha (alguns só teriam surgido anos depois desse período) e roupas simples, devido à suas situações de miséria. Essa dependência e 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 o trama de 47 rounins que vingaram seu senhor que fora assassinado covardemente.

Os samurais são conhecidos de certa forma por não temerem a morte e aceita-la como algo natural e honroso. A lealdade é a base que os guia e sua honra não era em cima do triunfo sobre os oponentes, mas no próprio sacrifício. Normalmente, eles sabiam que se morressem, sua família seria bem recompensada pelo seu senhor, que seu nome seria lembrado com orgulho e que seu legado e objetivo de vida teriam sido cumpridos. Entretanto, essa ideia de servir era muito diversificada em relação aos samurais deste período, que eram mais parecidos com vassalos que ofereciam seu trabalho em troca de recompensas - tanto que o jogo não foca nesse tema da lealdade e servidão ao representar os rounins. Além deles, outro tipo de inimigo dentro do jogo são os bandidos - japoneses que roubavam e matavam civis por motivos próprios.

Por fim, o principal inimigo: os mongóis. O principal líder, Khotun Khan, era inteligente, estrategista e queria assimilar uma outra cultura ao império mongol, estudando 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 saquear-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 coletáveis<sup>12</sup> 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 (arma que só surgiria cerca de 75 depois); 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 e chinês.

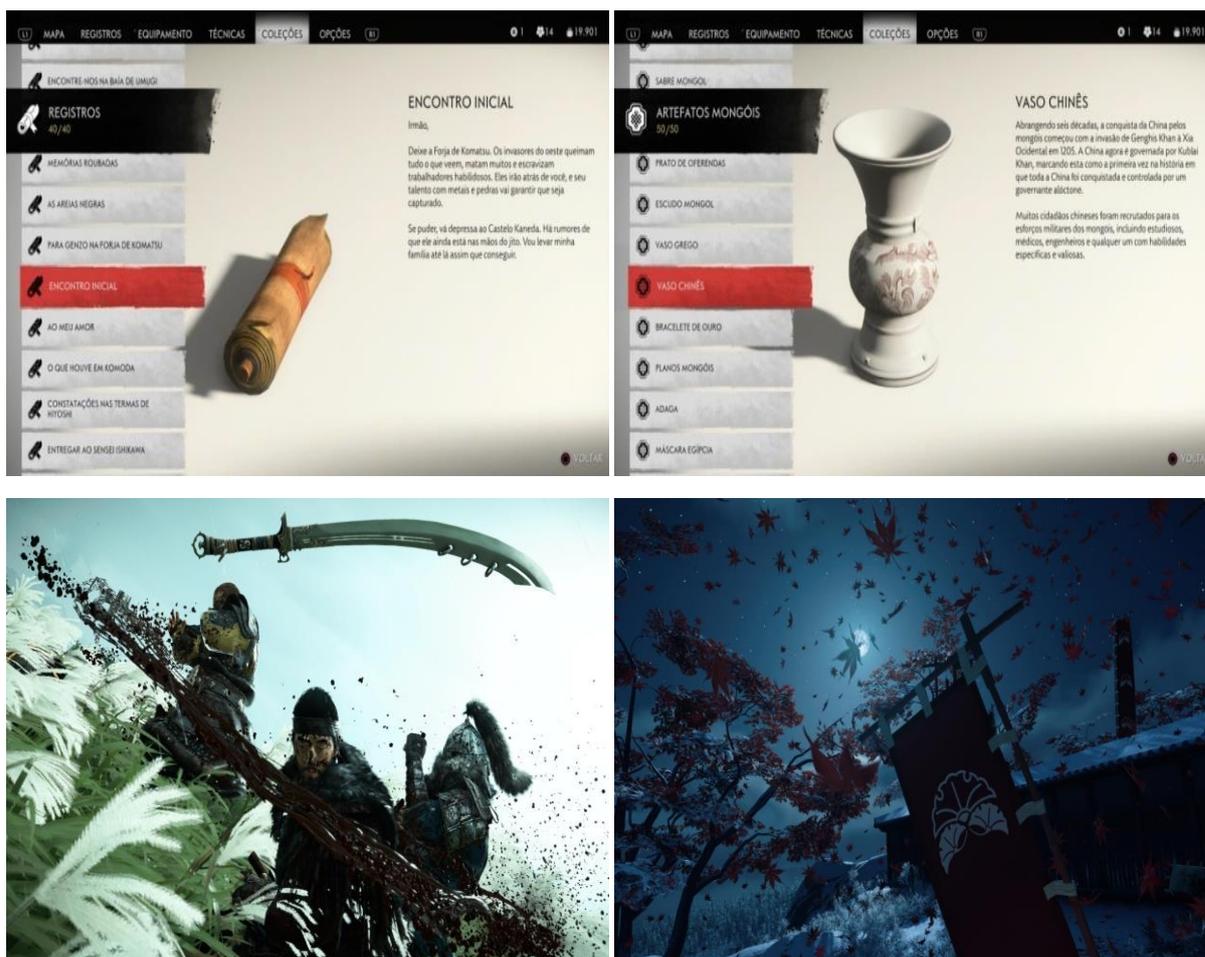
Outro coletável são os registros e existem dois tipos: aqueles encontrados normalmente em acampamentos mongóis que contêm cartas em relação às táticas de guerra elaboradas pelos próprios mongóis, além de cartas de pessoas comuns da ilha de Tsushima e que podem ser

---

<sup>12</sup> Grande parte dos jogos possui um sistema de coletáveis, que são itens que o jogador pode pegar, colecionar e que estão espalhados pelo mapa.

encontradas em qualquer lugar, principalmente no interior das casas. Segundo o diretor Nate Fox no documentário do jogo, a ideia era envolver o jogador com a cultura local e o aproximar dos npc's<sup>13</sup> ao explorar Tsushima. Por fim, também é possível coletar oitenta bandeiras de Sashimono - que foram muito usadas por guerreiros no Japão feudal e que continuou a fazer parte da cultura japonesa.

Figura 7: Registros de habitantes de Tsushima, artefato mongol e uma luta de Jin contra mongóis



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

## 4.6 Gameplay

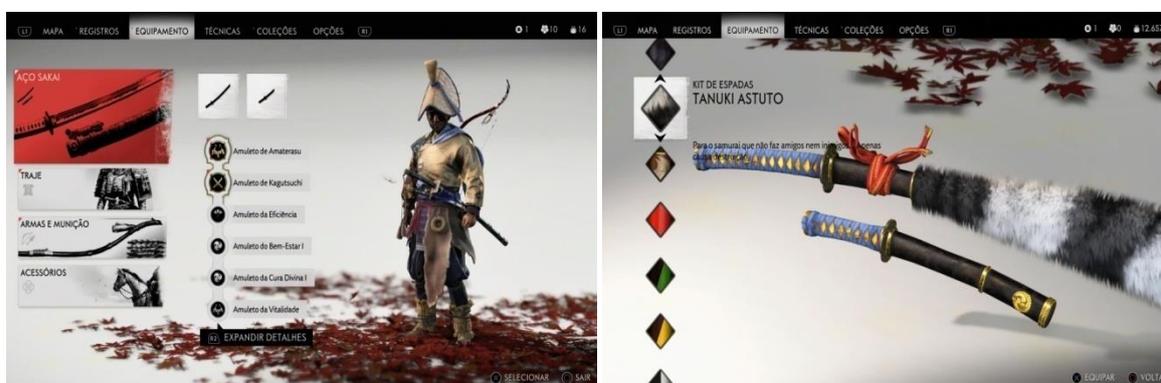
Um dos pontos fortes desse jogo, indiscutivelmente, é a gameplay. O jogador tem acesso aos mesmos recursos que os samurais portavam, como uma katana e outra espada menor (tanto), além do arco e flecha (longo e curto). Tem também as armas fantasmas (oriundas do próprio exército mongol) que não eram usadas por samurais e sim pelos ninjas - conhecidos

<sup>13</sup> NPC é um habitante que está inserido dentro do universo do jogo.

no Japão como shinobis e que só foram surgir cerca de 100 anos após as invasões mongóis. Dentre elas, tem a bomba de fumaça, bomba aderente e kunais. Durante o jogo inteiro, Jin Sakai é acompanhado por seu cavalo - dois cavalos, inclusive, já que o primeiro é morto no decorrer da história.

As armaduras dos samurais eram mais flexíveis e o jogo proporciona uma diversidade considerável de *skins*<sup>14</sup>, apresentando certas referências em algumas. De acordo com o professor Hongo no documentário do jogo, Jin Sakai tinha um elmo de chifre de cervo, que pertenceu a Tadakatsu Honda, o principal guerreiro que serviu Ieyasu. Além disso, o elmo de chifre de búfalo, de Lord Shimura, foi usado por Kagamasa Kuroda na vida real. O jogo apresenta diversos tipos de armaduras e vestimentas da época correspondente, embora a "armadura fantasma" tenha características do período Sengoku. O diretor Nate Fox, no documentário, argumenta que nesta roupa específica, a equipe teve mais liberdade para produzir seu design. Cada armadura possui tipos de atributos diferentes: as armaduras em si, são ideais para proteção e combate. As vestimentas da época local, também utilizadas por samurais, variam. Com uma determinada roupa, facilita a busca pela exploração, possibilitando vantagens na hora de procurar itens. Outra, ti deixa mais silencioso para missões que envolvam *stealth*<sup>15</sup>. Além disso, tem uma que melhora a precisão do arco e flecha e outra que melhora o efeito das armas fantasmas. Tem também a armadura mongol, que dificulta o inimigo a ti identificar, além da própria armadura do Clã Sakai, dentre tantas outras. O leque diversificado de *skins* são recompensas de ações distintas que o jogador faz no decorrer da campanha. É possível ainda aprimorar todos os acessórios com ajuda de ferreiros, vendedores de tecidos, armaduras e arcos.

**Figura 8: Trajes, amuletos, acessórios e o inventário de katanas e tantos.**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

<sup>14</sup> Uma skin é um traje do personagem jogável.

<sup>15</sup> Missões de stealth são missões furtivas.

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, Myamoto 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. Em seguida, vem a postura da Água que é mais adequada para guerreiros que portam escudos. Um exemplo que podemos observar é no golpe em horizontal para tirar a defesa do oponente para depois aplicar um golpe de dano crítico. A próxima postura é a do Vento, ideal contra os lanceiros. Por fim, vem a postura da Lua que é para ser aplicada em inimigos grandes ou brutamontes. A forma e os movimentos de cada postura na hora do combate é bastante similar as técnicas ensinadas por Musashi em seu livro. Ainda tem os arqueiros, porém, por serem muito frágeis em curta distância, não existe a necessidade de desenvolver uma postura específica para combatê-los. Alguns inimigos seguiam o deus do fogo mongol, Odquan, e por isso usavam chamas em suas armas. Vale destacar também o uso de catapultas e armas à base de pólvora.

Nas batalhas de chefe, uma nova dinâmica de *gampelay* totalmente diferente é introduzida, denominada de duelos. Era muito recorrente que samurais se desafiassem em 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 e, muitas das vezes, diversão.

**Figura 9: Duelo de bokken, duelo no modo Kurosawa e Jin Sakai com sua katana**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

#### **4.7 Dinâmicas com símbolos e elementos históricos**

Na língua japonesa existe uma cultura baseada no honorífico, aonde as pessoas conversam de forma diferente com cada pessoa, seguindo uma hierarquia de respeito. Essa linguagem faz parte também do jogo. Como exemplo, Jin, ao se dirigir ao Lord Shimura, ao sensei Ishikawa e a sua tia Yuriko fala de um jeito diferente do que em relação a outros personagens por entender, na concepção dele, de que essas pessoas estão no topo dessa hierarquia. No entanto, esse cuidado só está presente na dublagem japonesa, enquanto na norte-americana, brasileira e as demais línguas não apresentam tal ato. Ainda na dublagem japonesa, o idioma é o japonês arcaico, por se tratar de um período medieval.

Ghost of Tsushima apresenta uma mecânica inovadora que é o sistema de vento que guia o personagem para os objetivos. Com uma proposta de contemplação de toda a arte que envolve o game, não existe mini-mapa. A única forma do jogador se situar na tela principal, é através do vento. O vento é bem sutil, pelo mesmo motivo de não atrapalhar toda a beleza fornecida no jogo. É possível guiar-se observando o movimento das árvores, folhas, pássaros e até mesmo de 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.

#### 4.8 Estilo de vida samurai

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.

Em Ghost of Tsushima, essas atividades são muito bem introduzidas. Durante a campanha, o game apresenta como proposta dar a 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. Essa conexão é representada de diversas formas como em seguir um pássaro amarelo que os leva até um item cosmético; seguir uma raposa que o leva a um monumento e a dinâmica de tocar flauta para mudar o clima. Nessa mecânica, o jogador precisa encontrar grilos canoros (encontrados em cemitérios) para aprender as quatro músicas que alteram o tempo climático. O Japão era politeísta e muitos deuses estavam vinculados a natureza, o que ajuda a explicar um pouco essa relação.

**Figura 10: Jin seguindo o pássaro amarelo, tocando flauta e o bioma de Tsushima**





Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

Existem também várias fontes termais espalhadas pelo mapa. Cada vez que Jin toma banho nelas é possível refletir sobre os acontecimentos da história naquele momento, além de restaurar e aumentar a vida como recompensa. Há também o desafio do bambu, aonde o jogador precisa rapidamente apertar uma sequência de botões para cortar os bambus. Ao fazer isso, vem a recompensa do aumento da determinação que serve para Jin recuperar um pouco da vida durante os combates. Como os samurais também escreviam muitos poemas, é possível compor vários haikus (poesia tradicional do Japão) em um ambiente calmo e sereno. Em seguida, o jogador é recompensado com uma bandana para seu personagem.

**Figura 11: Jin na fonte termal e observando o horizonte da ilha**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

#### **4.9 Código de honra samurai**

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. Por trás desse gesto, muitos sentidos estão envolvidos. Um exemplo interessante para entender esse processo é retratado no filme *Harakiri* (1962), aonde um samurai falido quer realizar o seppuku e assim, morrer com honra. Durante todo o filme, ele se desespera para encontrar um oponente digno para que ele cometa tal ato em sua frente. Voltando ao 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* tem uma cena exatamente igual, quando um oponente corre em direção do outro e este, no tempo certo, aplica o golpe mortal.

No entanto, no começo da história, Jin se vê em uma situação de conflito consigo mesmo, pois, com o apoio de Yuna, precisa libertar pessoas que foram presas pelos mongóis que estavam em maior número. Com isso, se Jin fosse visto, os mongóis matariam os reféns e não daria tempo para salvá-los. Yuna então sugere confrontar os mongóis de modo furtivo. Jin imediatamente discorda de tal plano, mas Yuna consegue convencer dizendo que é para um bem maior: salvar as 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 durante o jogo, acontece cenas similares a esta e lembranças da aprendizagem com seu tio, nos passando uma sensação de consciência pesada. No fim, os inimigos são derrotados e aquelas pessoas são salvas e libertas. Esse é o início de uma mudança significativa para a história do jogo, aonde o código samurai é quebrado e o protagonista, mesmo que a contragosto, começa a trilhar um caminho diferente ao agir pelas sombras para salvar e proteger Tsushima: o caminho do fantasma. No desenrolar da história e após tantos feitos, o imaginário do fantasma se torna, então, em uma lenda que perpassa várias regiões da ilha, aonde muitos depositam suas esperanças de dias melhores.

**Figura 12: A máscara do fantasma, Jin e Yuna bebendo saquê antes de uma batalha**



Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

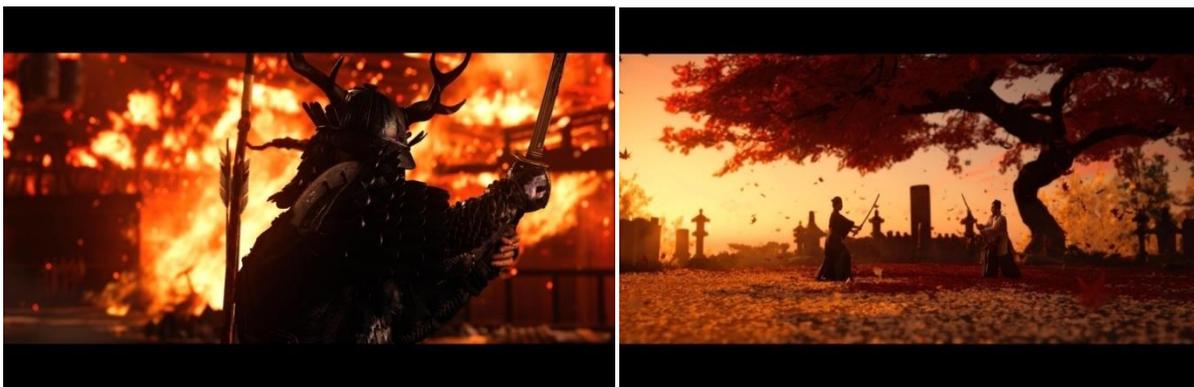
Após uma árdua jornada, Jin Sakai consegue recrutar fortes aliados e liberta seu tio Lord Shimura. Agora, eles unem forças para tentar derrubar o exército mongol que dominava a parte do meio para o norte da ilha de Tsushima. Em uma determinada batalha muito violenta, uma situação de conflito entre Jin e Shimura é apresentada: uma ponte quebrada separa os japoneses dos mongóis. Shimura ordena que sua tropa espere até o amanhecer para atacar o forte dominado pelos 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. Nesse impasse, Jin, com o apoio de Yuna não dá ouvidos ao seu tio e resolve agir do jeito que deve ser para salvar a vida de muitos companheiros de batalha que se encontravam em uma situação de guerra bastante desfavorável. Jin então entra escondido e envenena boa parte dos soldados inimigos e, sozinho, acaba com a batalha. Lord Shimura repudia severamente tal conduta e o prende 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. Em 1285, houve um evento chamado de incidente de Shimotsuki. Depois que os mongóis retornaram da Mongólia, um grupo de samurais queriam proteger o povo e outro grupo queria apenas seguir o código samurai. Quem acabou vencendo foram os que preferiram seguir o código. Com isso, o povo começou a pensar que os samurais não iriam proteger-los. O tema principal de Hongo é sobre o Xogunato de Kamakura ter acabado por causa do não comprometimento do Xogum com os

samurais que prometeram terras pela defesa do território. Por causa disso, o Xogum perdeu o apoio dos samurais e, conseqüentemente, o poder.

Na última batalha dessa história, Jin invade o castelo Shimura e deixa sua mensagem para que seu tio mande reforços para o confronto decisivo. Já na luta, Lord Shimura e seu exército aparecem em um momento crucial que, também com a grande ajuda da forte tempestade, Jin Sakai e seus aliados conseguem finalmente derrotar Khotun Khan. Depois disso, 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 Lord 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

#### **4.10 Ilha Iki**

Por fim, a expansão (DLC) que ocorre na ilha vizinha de Iki. Os inimigos continuam sendo os mongóis, só que dessa vez eles estão mais ligados ao aspecto da mitologia, como 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 e que foi ressaltada no jogo de modo um pouco mais "místico" do que se formos comparar com a pegada da história principal, em Tsushima.

Novos artefatos mongóis, registros e bandeiras foram acrescentadas aos coletáveis, assim como atividades como treinamento em arco e flecha, visita a santuários de animais (aonde o jogador usa o sensor de movimento para Jin tocar a flauta), lembranças sobre o passado de Jin e do Clã Sakai, dois contos míticos adicionais, mais templos xintoístas para visitar e uma outra atividade que se consiste na decodificação de pergaminhos que dão a recompensa de *skins* personalizadas de outros jogos clássicos do Playstation como *God of War*, *Shadow of the Colossus*, *Bloodborne* e *Horizon Zero Dawn*.

Outro grupo introduzido na história são os corsários que no decorrer dela se tornam aliados de Jin, o ajudando na defesa do território japonês. Os cenários são bem mais desertos do que na ilha de Tsushima, aonde existiam cidades mais organizadas e com uma população maior. Por ter menos intervenção do homem e também por ser um território menor, a ambientação mostra a natureza de modo mais denso, com vilarejos mais simples e pequenos.

**Figura 14: Encontro de Jin e Kenji na ilha Iki, uma cena após Jin tocar flauta para os animais e parte do litoral da ilha Iki**





Fonte: imagens retiradas do jogo pelo autor

## 5. CONCLUSÃO

Portanto, é interessante pensar que existem diversas possibilidades de adquirir conhecimento, informação e senso crítico a partir de várias perspectivas. O ser humano possui diferenças que variam de pessoa para pessoa, desde seus gostos, pensamentos e desejos. Com isso, é importante prestar atenção em como as sociedades do século XXI se comportam e como o avanço acelerado da tecnologia e da facilidade da comunicação impacta e ajuda moldar uma nova mentalidade e perspectiva em relação a vida.

As mídias digitais, incluindo o videogame, o cinema e os serviços de assinatura já fazem parte do cotidiano da atual geração. Mais do que isso, o cenário é de um futuro cada vez mais atrelado ao digital. Logo, a educação deve voltar seus olhares e considerar a real possibilidade de ensino através dos jogos eletrônicos que estão cada vez mais se expandindo, adquirindo conteúdos e incentivando novas formas de se pensar a História e o nosso envolvimento com o passado.

Ao analisarmos Ghost Of Tsushima, chegamos a conclusão de que é possível aprender e se familiarizar com um passado que não vemos nas escolas e universidades, como o Japão Feudal. Além disso, as narrativas únicas de filmes e games podem criar conexões profundas com o jogador ao ponto de o fazer questionar, pensar e se inspirar de diversas formas. Jogos, filmes e séries são artes, culturas, histórias, perspectivas e uma realidade no nosso mundo contemporâneo. Sabendo reconhecer o potencial ditático-pedagógico dos jogos com a História, vamos nos divertir e aprender ao mesmo tempo.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Douglas Magalhães. A importância das Invasões Mongóis ao Japão do Séc. XIII na construção do guerreiro samurai. XVI encontro regional de História. ANPUH RIO (2014)
- ALVES, Lynn. VIANA, Helyom. MATTA, Alfredo. "Museus virtuais e jogos digitais: Novas linguagens para o estudo da história"(2019)
- ANKERSMIT, F.R. History and tropology: The Rise and Fall of Metaphor, Berkeley e Los Angeles (1994)
- BORDWELL, David. "Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema". (2019)
- BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". In: RAMOS, Fernão (org.). Teoria contemporânea do cinema. São Paulo: Senac, 2005.
- CHAPMAN, Adam. 2016. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Nova York, Routledge, 290 p.
- CHARTIER, R. "História cultural: entre práticas e representações". Lisboa: Difusão Cultural, 1988.
- CONLAN, Thomas D. In little need of Divine Intervention: Takezaki Suenaga Scrolls of the Mongol Invasions of Japan. Cornell University Press, 2001.
- CRUZ, D. M. "A Intertextualidade entre os games e o cinema: criando histórias para entretenimento interativo". In: SILVA, E. M; MOITA, F. M. G. da S C.; SOUZA, R. P.de. (Org.). "Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas". 1ed.Campina Grande: EDUEP, 2007
- CURI, F. A. "Uma proposta para a leitura crítica dos videogames". *Comunicação & Educação*, 11(2), 189-195. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v11i2p189-195>. (2006)
- D. M. MARTINS, J. B. BOTTENTUIT JUNIOR\*, A. A. MARQUES e N. M. SILVA. "A gamificação no ensino de História: O jogo "Legend of Zelda" na abordagem sobre medievalismo - Universidade Federal do Maranhão, Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade. (2016)
- DENNING, Andrew. "History Unclassified Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary". Published by Oxford University Press on behalf of the American Historical Association. (2021)
- FERMIANO, Maria A. Belintane. "O jogo como instrumento de trabalho no ensino de História". Revista História Hoje, Brasil, v.3, n.7, p.1-16, 2005.
- FERRO, Marc. "A quem pertence as imagens?". *École de Hautes Études em Sciences Sociales (EHESS)* – artigo da coletânea "Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)
- FERRO, Marc. Comment on raconte l'histoire aux enfants à travers le monde entier. Paris, Payot, 1986.

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.

FRANCASTEL, P. A realidade figurativa I. O limite imaginário da expressão figurativa. Barcelona, Paidós, 1988.

FREIRE, Paulo. "A importância do ato de ler". (1982)

GOMES, Renata. "A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame". PPGMC. UFF. (2016)

GRIEB, M. Run Lara Run. 2002. In: G. KING, T. KRZYWINSKA (orgs.) Screenplay: cinema/videogames/interfaces. Wallflowers Press: London, p.157-170.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento na cultura. São Paulo Perspectiva, 2008. (1938).

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa (org.). Teoria da literatura em suas fontes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. v. 2. p. 955-985

KNAUSS, Paulo. "O desafio de fazer História com imagens: arte e cultura visual". UFF. 2003.

LAGNY, Michèle. "O cinema como fonte de História" - *Universidade de Paris III – Sorbonne Nouvelle* – artigo da coletânea "Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)

LE GOFF, Jacques. Reflexões sobre a história. Lisboa, Edições 70, 1986

LUNDEPERG, Sylvie. "Figuras do evento filmado: as anamorfoses da História" - *Universidade de Paris I (Sorbone-Panthéon)* – artigo da coletânea "Cinematógrafo: um olhar sobre a História" EDUFBA. (2009)

MELO, Eron Teixeira de. "Assassinos na Revolução Industrial: a História retratada no jogo Assassin's Creed Syndicate". UFRGS. Porto Alegre. 2016

MITRY, J. Estética e psicologia do cinema. México, Século XXI, 1978, vol. I.

MONTÓN, Luis Heuso. "O homem e o mundo midiático no princípio de um novo século" - *Universidade de Santiago de Compostela (Espanha)* – artigo da coletânea "Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)

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

NOVA, Cristiane. "Narrativas históricas e cinematográficas" - *Universidade Federal de Pernambuco* – artigo da coletânea "Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)

NÓVOA, Jorge. FRESSATO, Soleni Biscouto. FEIGELSON, Kristian. "Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)

- NÓVOA, Jorge. Cinematógrafo: laboratório da razão poética e do "novo" pensamento - *Universidade Federal da Bahia* - – artigo da coletânea “Cinematógrafo: um olhar sobre a História”. EDUFBA. (2009)
- RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa. Campinas, Papirus, 1994. Vol.1.
- ROSENSTONE, Robert A. “A História nos filmes, os filmes na História”. (2010)
- ROSENSTONE, Robert A. “Oliver Stone: historiador da América recente” - *Instituto de Tecnologia da Califórnia* – artigo da coletânea “Cinematógrafo: um olhar sobre a História”. EDUFBA. (2009)
- SANTAELLA, L. 2005. Games e comunidades virtuais. Acessado em 01/08/2005, disponível em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>
- SASAKI, Randall James. *The Origin of the Lost Fleet of the Mongol Empire*. Texas: Texas & A&M University, 2008.
- SILVA, Leandro Rezende da. OLIVEIRA, Carlos Edinei de. “Ensinando História com gamificação”. (2020)
- SILVA, Marcos. “História, filmes e ensino: desavir-se, reaver-se” - *Universidade de São Paulo* – artigo da coletânea “Cinematógrafo: um olhar sobre a História”. EDUFBA. (2009)
- TELLES, Helyon Viana. ALVES, Lynn. “Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado” – *XI Seminário SJECC*. (2015)
- TURNBULL, Stephen. *The Mongol Invasions of Japan: 1274 and 1281*(2006)
- VALIM, Alexandre Busko. “História e Cinema”. (2012)