



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE JORNALISMO**

ANA RAQUEL ROMEU AGUIAR

A construção da imagem do rebelde: uma análise do jogo *Persona 5*

FORTALEZA

2018

ANA RAQUEL ROMEU AGUIAR

A construção da imagem do rebelde: uma análise do jogo *Persona 5*

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2018

A227c Aguiar, Ana Raquel Romeu.
A construção da imagem do rebelde: uma análise do jogo Persona 5 / Ana Raquel
Romeu Aguiar. – 2018.
112 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará,
Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2018.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Arquétipo. 2. Narrativa. 3. Persona 5. 4. Rebeldia. 5. Video Game. I. Título.

CDD 791.4

ANA RAQUEL ROMEU AGUIAR

A construção da imagem do rebelde: uma análise do jogo *Persona 5*

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ph.D. José Riverson Araújo Cysne Rios
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

*A todos que nunca desistiram de suas
identidades.*

AGRADECIMENTOS

Queria agradecer aos meus pais e à minha tia, que sempre me apoiaram em tudo e que não deixaram de se preocupar comigo enquanto escrevia essa monografia. Ah, e por terem a oportunidade de me dar um *Playstation* quando criança. Se isso não ocorresse, provavelmente esse trabalho nem existiria.

Também queria agradecer aos meus amigos, principalmente aos “Seis menos”, aos “Tampiquers” e aos “Caballeros”, que sempre estiveram ao meu lado durante todos esses anos. Um agradecimento especial para Thaïs Norões, que me ajudou com a monografia sempre que eu pedia (e não foram poucas vezes). Duas menções especiais: Rafaela Fernandes e Déborah Maciel, duas mulheres maravilhosas que conheci, mas que não estão mais aqui para esbanjar amor e alegria. Amo vocês.

Sou grata ao meu orientador, Ricardo Jorge, por ter sido calmo e paciente, bem diferente de mim. Se não fosse isso e seu conhecimento que me ajudou bastante, provavelmente estaria consumida pelo estresse e pelo desespero.

Obrigada, finalmente a *Atlus*, que criou um dos meus jogos favoritos.

“The world will shine brightly as long as you hold hope in your hearts.”

RESUMO

Os jogos eletrônicos são um grande sucesso. Sua diversidade de gêneros e de funções contribuem para que este seja um dos negócios mais lucrativos e comentados da atualidade, após uma história de altos e baixos. Os *video games* se apropriam de vários arquétipos para montar um personagem e uma narrativa. Um desses arquétipos é o rebelde. Este trabalho de conclusão de curso procura analisar o jogo *Persona 5*, lançado no Japão em 2016 e no Ocidente em 2017 através das lentes da rebeldia. O arquétipo do rebelde é presente no jogo? Se sim, como ele é apresentado? Os personagens são sempre rebeldes? Eles acham que são rebeldes? Ser rebelde é algo bom? Essas perguntas serão respondidas com a ajuda da análise de narrativa, ludologia e de arquétipos. Durante a monografia, as partes principais do jogo de 120 horas serão descritas e estudadas, já que o jogo é extremamente grande. Como o jogo é japonês, é necessário comentar sobre sua sociedade – principalmente no âmbito comportamental e cultural. As principais referências são Porter Abbott (2008), Carl Jung (2000), Margaret Mark & Carol Pearson (2001), Alexander Prasol (2010) e Albert Camus (1991).

Palavras-chave: Arquétipo, ludologia, narrativa, *Persona 5*, rebeldia, *video game*.

ABSTRACT

Video games are a huge success. Its diversity of genres and functions contribute for it to be currently one of the most lucrative and commented business, after some highs and lows in all these years. Video games use lots of archetypes to build a character and a narrative. One of these archetypes is the rebel. This undergraduate thesis is meant to analyze the game *Persona 5*, released in Japan in 2016 and in the West in 2017, through the lenses of rebelliousness. Is the rebel archetype present in the game? If so, how is it presented? Are the characters always rebels? Do they think they are rebels? Is being rebel something good? These questions will be answered with the help of narrative analysis, ludology and archetypes. During the undergraduate thesis, the main parts of the 120 hours game will be described and studied, because the game is extremely long. As the game is Japanese, it is necessary to comment about how society works out there – behaviour and culture-wise, especially. The main references are Abbott (2008), Carl Jung (2000), Margaret Mark & Carol Pearson (2001), Alexander Prasol (2010) and Albert Camus (1991).

Keywords: Archetype, ludology, narratology, *Persona 5*, rebelliousness, *video game*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Tennis for Two</i> , considerado por muitos o primeiro jogo de <i>video game</i>	19
Figura 2 – Jogo de <i>Pinball</i> chamado <i>Hi Dolly</i> , de 1965	20
Figuras 3 e 4 – <i>Pong</i> e <i>Spacewar!</i> , respectivamente	20
Figura 5 – <i>The Legend of Zelda</i> , que consolidou o gênero <i>RPG</i>	21
Figuras 6 e 7 – <i>Game Boy</i> e <i>Sega Game Gear</i> , respectivamente	21
Figura 8 – Gráficos 3D em <i>Soul Edge</i>	22
Figuras 9 a 11 – <i>Counter Strike</i> (FPS), <i>Space Invaders</i> (<i>Shoot ‘em Up</i>) e <i>Metal Slug</i> (<i>Run & Gun</i>), respectivamente	23
Figuras 12 e 13 – <i>Digital Devil Story</i> e <i>Shin Megami Tensei IV</i> , respectivamente	25
Figuras 14 a 16 – <i>Devil Summoner</i> , <i>Digital Devil Saga</i> e <i>Devil Survivor</i> , respectivamente	26
Figuras 17 a 19 – <i>Persona</i> , <i>Persona 2: Innocent Sin</i> e <i>Persona 2: Eternal Punishment</i> , respectivamente	27
Figuras 20 a 22 – <i>Persona 3</i> , <i>Persona 4</i> e <i>Persona 5</i> , respectivamente	28
Figuras 23 e 24 – Mapas em um dos cantos de luta em <i>Persona 5</i>	30
Figura 25 – Status do protagonista em <i>Persona 4</i>	31
Figuras 26 e 27 – Protagonista de <i>Persona 3</i> depois da escola e iniciando um <i>social link</i>	31
Figura 28 – Status de um dos <i>confidants</i> em <i>Persona 5</i>	33
Figura 29 - Cena de escolha em <i>Hatoful Boyfriend</i>	38
Figura 30 - Final ruim em <i>Hatoful Boyfriend</i>	38
Figura 31 - <i>Street Master Mode</i> em <i>DDR X</i>	39
Figura 32 - Captura de tela de uma fase de <i>Crypt of the Necrodancer</i>	40
Figura 33 - Partida de <i>Dungeons & Dragons</i>	41

Figuras 34 e 35 - Seção <i>Chapters</i> e <i>Tin Pin</i> de <i>The World Ends With You</i>	42
Figuras 36 e 37 - Contra-plongée e Plongée no vídeo de introdução	46
Figura 38 - Cena inicial de <i>Persona 5</i>	46
Figura 39 - Missão inicial de <i>Persona 5</i>	47
Figura 40 - Primeira visão dos outros personagens em <i>Persona 5</i>	47
Figura 41 - Capa de <i>Persona 5</i>	48
Figura 42 - Chamada para a história	49
Figura 43 - Transição temporal	50
Figura 44 - Repetição da cena inicial	50
Figura 45 - Diálogo com <i>Shadow</i>	52
Figura 46 - Bolha de pensamento	52
Figura 47 - Segundo narrador	53
Figura 48 – Cena de diálogo em <i>Hatoful Boyfriend</i>	60
Figura 49 – Protagonista em <i>Shibuya</i>	61
Figuras 50 e 51 – Reações de Morgana	61
Figura 52 – Olhar de Ryuji	62
Figura 53 – Protagonista se escondendo	63
Figuras 54 e 55 – Exemplos de SPC em <i>TWEWY</i> e em <i>Persona 5</i>	63
Figuras 56 a 58 – Contrato em <i>Persona 5</i>	66
Figura 59 – Prisão em <i>Persona 5</i>	67
Figura 60 – Chamas azuis e rosto humano	67
Figuras 61 e 62 – Reação de Sojiro	69
Figuras 63 e 64 – Kamoshida e Kamoshida?	71
Figura 65 – Arsene	71
Figuras 66 a 69 – Recepção ao protagonista	74
Figura 70 – Ryuji e protagonista (diálogo)	76

Figura 71 – Prevenção de distorções (diálogo)	77
Figuras 72 e 73 – Retirada de máscara	78
Figuras 74 e 75 – Conversa com Ann (diálogos)	80
Figuras 76 e 77 – Libertação de Ann (diálogos)	82
Figura 78 – Fim da batalha contra Kamoshida (diálogo)	85
Figura 79 – Início da relação com um <i>confidant</i> (texto)	89
Figura 80 – Primeira impressão (diálogo)	95
Figuras 81 e 82 – Estratégias de Shido (diálogos)	98
Figuras 83 e 84 – Comentários do <i>boss</i> (diálogos)	103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tipos de Arquétipos	55
Tabela 2 - Lista de <i>Confidants</i>	90

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 – DO JOGAR AO GÊNERO	17
1.1. Ludus	17
1.2. História dos jogos eletrônicos	18
1.3. Alguns gêneros de <i>video game</i>	22
1. 4. <i>Shin Megami Tensei</i>	24
1.5. <i>Persona</i>	26
CAPÍTULO 2 – CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS	34
2.1. Narrativa Nos <i>Video Games</i>	35
2.1.1. Narrativa Nos <i>JRPGs</i>	41
2.2. Elementos da narrativa	43
2.2.1. Espaço	44
2.2.2. Tempo	44
2.2.3. Foco em primeira pessoa	51
2.2.4. Personagem	54
2.2.4.1. Construção do personagem nos <i>video games</i>	59
CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO OBJETO	65
3.1. O início do jogo	65
3.1.1. <i>Entre palaces</i>	88
3.2. O arquétipo da rebeldia em <i>Persona 5</i>	93
CONCLUSÃO	105
REFERÊNCIAS	107

INTRODUÇÃO

Atualmente, os jogos não se resumem à experiência lúdica: muitos foram para outras mídias, como quadrinhos, séries e, principalmente, filmes. Uma lista¹ no *Wikipedia* mostra muitas adaptações, sendo boa parte delas lançada a partir de 2010, e muitos dos filmes adaptados são animações japonesas. Um exemplo recente é a adaptação de *Castlevania*, franquia existente desde a década de 80, para série², produzida pela *Netflix*.

Os *games* também vão além da cultura pop e chegam à saúde. Os jogos eletrônicos estão sendo usados para reabilitação de pacientes, na chamada “gameterapia”³. Geralmente destinados ao tratamento neurológico e ortopédico, os *games* servem de estímulo.

Jogos também estão se tornando cada vez mais uma forma de profissão. Muitas pessoas se tornaram jogadores profissionais, com a ascensão dos *e-sports* (competições profissionais de jogos eletrônicos). Há controvérsias em relação a considerar esse tipo de atividade um esporte, mas é inegável que é algo que fortaleceu tanto nos últimos anos que já foram cogitados em fazer parte do programa olímpico⁴. Hoje, o principal exemplo de *e-sport* no Brasil é o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL).

O mundo dos jogos eletrônicos se tornou cada vez mais extenso, com o surgimento de novos gêneros totalmente distintos, que variam de jogos de ação, a jogos de esporte, a jogos de ritmo, alguns mais populares que outros.

Video games também estão se tornando cada vez mais um objeto de pesquisa, mas ainda de uma forma limitada. Depois de um levantamento bibliográfico, tanto em português quanto em inglês, percebeu-se que a grande maioria dos estudos de *video games* na academia envolvem os jogadores.

Os dois exemplos mais comuns são o uso de jogos na saúde e na educação, mostrando os benefícios causados por eles e como podem ajudar a desenvolver cognitivamente a mente de crianças, por exemplo. Ou como jogos podem ajudar na realização de atividades físicas. Ou como podem ensinar algum conteúdo específico, como aprender regras de futebol jogando um *video game* de futebol⁵.

¹ Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games. Acesso em: 22 out. 2017.

² Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/series-e-tv/2017/07/07/noticias-series-e-tv,209325/successo-nos-videogames-castlevania-vira-serie-na-netflix.shtml>. Acesso em: 22 out. 2017.

³ Disponível em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/video/gameterapia-o-tratamento-e-a-cura-atraves-dos-games/20886>. Acesso em: 22 out. 2017.

⁴ Disponível em: <http://esportes.r7.com/e-games/atletas-e-cyber-atletas-se-dividem-sobre-e-games-nas-olimpiadas-18102017>. Acesso em: 22 out. 2017.

⁵ Disponíveis em: <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a14v18n3> e <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/8547>. Acesso em: 22 out. 2017.

O outro exemplo é o oposto: relação entre jogos e violência. Muitos estudos da área de psicologia procuram pesquisar se jogos com maior dose de violência podem proporcionar comportamentos agressivos⁶.

Com menos frequência, aparecem as pesquisas que relacionam *video games* e cinema, sobre como as narrativas se conectam e se influenciam, entre outros exemplos⁷.

Depois disso, já fora dos estudos de recepção, aparecem estudos específicos sobre jogos e seus gêneros. Em alguns casos, é feita uma análise comparativa entre os gêneros de *video game*, em outros estudam um gênero específico e comparam os principais jogos desse gênero. Há até casos de análise de um único jogo, muitas vezes focando em algum elemento (*design* de personagem, história, estereótipos, música, entre outros).

Este trabalho entra nesse último caso e estudará o jogo chamado *Persona 5*, lançado em abril de 2017. Ele foi escolhido porque, nos últimos três jogos da franquia (intitulada *Persona*), foi escolhido um tema central e todo o desenvolvimento dos personagens (e, assim, a história) ocorreu com base nesse tema. Em *Persona 5*, a história gira em torno do elemento “rebeldia”.

O jogo se passa em Tóquio, Japão, onde o jogador é um adolescente do segundo ano do ensino médio que foi injustamente preso por tentar evitar que uma mulher fosse assediada por um político influente. Por causa disso, é expulso da escola antiga em que estudava, no interior. Ao ir para Tóquio, em liberdade condicional, vai morar com Sojiro Sakura, dono de um café e vai estudar na *Shujin Academy*.

Durante um sonho, o protagonista é invocado a um lugar chamado *Velvet Room*, onde encontra Igor, que lhe dará acesso a um aplicativo de celular chamado *Metaverse*. No dia seguinte, a caminho da nova escola no primeiro dia e, com um colega da escola, Ryuji Sakamoto, são enviados a um castelo e, ao adentrar, descobrem que é do professor de educação física deles, Kamoshida.

Pouco tempo depois, descobre-se que esses lugares, chamados *palaces*, são de origem cognitiva e são criados quando há algum desejo e memória corrompidos ou distorcidos. Além disso, se o tesouro desses *palaces* for roubado, uma mudança ocorrerá no dono desse tesouro e ele assumirá culpa pelos atos errados que fez. Com isso, você e outros estudantes se juntam e formam o grupo “*Phantom Thieves*”, com o objetivo de acabar com a corrupção da cidade e reformar a sociedade.

⁶ Disponível em: <https://academic.oup.com/hcr/article-abstract/27/3/409/4554758>. Acesso em: 22 out. 2017.

⁷ Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/291/0>. Acesso em: 22 out. 2017.

O trabalho procura responder algumas perguntas. Que elementos foram utilizados para a construção e desenvolvimento do arquétipo do rebelde no jogo? Como identificar esse arquétipo na narrativa? Que personagens podem ser considerados rebeldes? Esse rebelde é visto de forma positiva ou negativa ao longo do jogo?

Para isso, haverá o estudo de autores sobre jogos, tanto de forma geral quanto focado na narrativa – principalmente de pesquisas de outros países. E, diferente da maioria das pesquisas, esse trabalho não planeja realizar estudo de recepção em momento algum. O foco será na narrativa do jogo específico, para que se possa fazer uma boa interpretação dos elementos dos jogos. Espera-se que essa monografia contribua para o aumento da pesquisa de jogos na academia brasileira.

No primeiro capítulo, resumiremos a história dos *video games*, indo do seu surgimento ao seu sucesso, crise, renascimento e preferência por gêneros. Após isso, introduziremos a franquia *Shin Megami Tensei* e a série *Persona*, da qual nosso objeto de estudo faz parte.

No segundo capítulo, explicaremos como funciona a construção da narrativa de forma geral e algumas especificidades dos jogos eletrônicos. Depois focaremos em alguns elementos narrativos e mostraremos alguns exemplos práticos do *Persona 5*.

No terceiro capítulo, será feita a análise do objeto de estudo, procurando elementos que constroem e reforcem a rebeldia, bem como a visão dos personagens sobre eles mesmos: eles se consideram rebeldes ou não? As análises serão feitas intercaladas às descrições de partes importantes do jogo.

CAPÍTULO 1 – DO JOGAR AO GÊNERO

Nesse primeiro capítulo, será contada, resumidamente, a história dos *video games* – do sucesso à queda e ao retorno triunfal. Com ela, será mostrada a evolução das temáticas e mecânicas dos jogos para que se possa entender ainda melhor nosso objeto de estudo. Vamos comentar sobre os gêneros mais jogados atualmente e, depois, adentrar mais a fundo na franquia *Shin Megami Tensei* e, dentro dela, a série *Persona*, onde serão explicados alguns conceitos básicos para entender sua história. O capítulo foi construído com base nos textos e conceitos de Huizinga (1980), Juul (2013), Wolf (2008), Aranha (2004), Pinheiro (2007), Lee *et al* (2014) e Kushima (2015).

1.1. *Ludus*

O ato de jogar faz parte da natureza humana. A palavra *play* pode ter diversos significados, que variam de jogar a tocar instrumento ou até mesmo no sentido erótico, como ocorre nas línguas germânicas. Aqui focaremos no *ludus* (palavra em latim que significa “jogo”⁸), sendo este presente em praticamente todas as atividades do cotidiano. De início, a palavra se relacionava com gladiadores, porque era o nome a escola de treinamento na área, na época da Roma Antiga. Depois foi (e ainda é) relacionado a esportes: jogo de futebol, jogo de vôlei, jogo de basquete, entre outros. Atualmente, se vê presente nos jogos de tabuleiro, de cartas e nos jogos eletrônicos.

Por que o lúdico é tão interessante, afinal? Segundo Huizinga (1980):

nós temos a primeira principal característica do jogar: é livre, é, de fato, liberdade. Uma segunda característica é proximamente conectada com isto, nomeadamente, o jogar não é vida “ordinária” ou “real”. É, em vez disso, uma saída da vida “real” em uma esfera de atividade temporária com sua própria disposição. (HUIZINGA, 1980, p. 8, tradução nossa⁹)

A terceira característica é sua finitude e seu limite espaço-temporal. O jogo começa e termina sendo o que ocorre entre o início e o fim uma experiência única. Não importa quantas partidas sejam jogadas, nenhuma vai ser igual. Aqui surge o paradoxo igual-diferente, em que não há mudança na mecânica e na temática do jogo, mas o desenvolvimento e resultado variarão, como se cada vez fosse criada uma história diferente.

Aqui aparece a questão da dificuldade. Um jogo, para ser atrativo, precisa ser difícil na medida certa: se for muito fácil, perde a sensação de desafio; se for muito difícil,

⁸ Disponível em: <https://pt.glosbe.com/la/pt/ludus>. Acesso em: 22 out. 2017.

⁹ “we have the first main characteristic of play : that it is free, is in fact freedom. A second characteristic is closely connected with this, namely, that play is not "ordinary" or "real" life. It is rather a stepping out of "real" life into a temporary sphere of activity with a disposition all of its own.”

aparece a sensação de frustração e incompetência. Juul (2013, p. 2) chama isso de “paradoxo da falha”. A falha não aparece apenas entre o jogador e o jogo, mas também entre dois jogadores. Se perder, o sentimento de inferioridade surge. Porém, querendo ou não, a falha

é um elemento essencial da experiência de jogar um jogo, um motivador, algo que nos ajuda a reconsiderar nossas estratégias e ver a profundidade estratégica de um jogo, uma clara prova que nós temos melhorado quando nós finalmente a superamos. (JUUL, 2013, p. 9, tradução nossa¹⁰)

Isso pode ser aplicado na vida “real” em diversas situações: uma máquina quebrada, por exemplo. Algo na máquina está quebrado e é preciso descobrir o porquê e solucionar o problema. Quando isso acontece, a máquina volta a funcionar e a falha é substituída pelo sucesso.

Percebe-se que a psicologia possui um grande papel no interesse pelo jogo: a busca para se sentir bem sucedido e, ao mesmo tempo, uma forma de escapar da “realidade”. Nos próximos capítulos, veremos outras formas que a psicologia afeta na experiência do jogo.

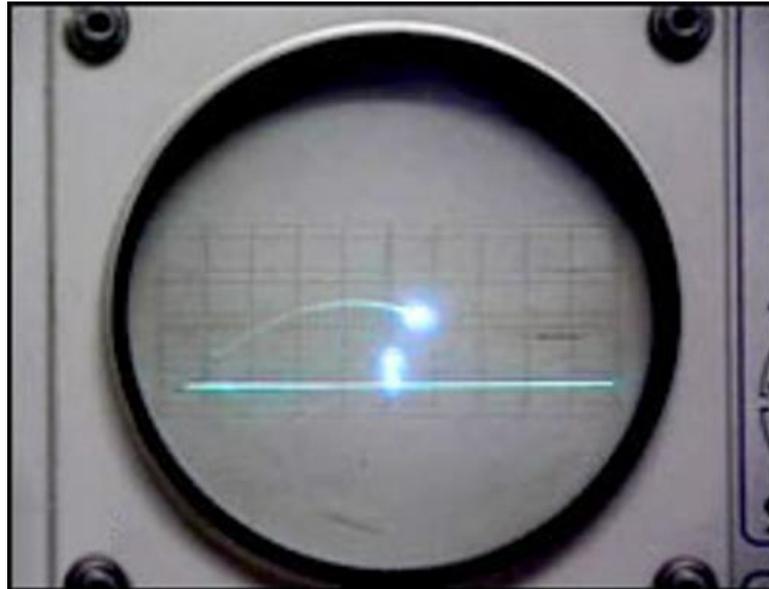
1.2. História dos jogos eletrônicos

Os *video games* já passaram por altos e baixos, como será visto ao longo do capítulo. Sua origem é relacionada com o surgimento do computador: os projetos provenientes de ferramentas utilizadas na II Guerra Mundial contribuíram para o desenvolvimento tecnológico que possibilitou, posteriormente, a criação de *video games*. Exemplos seriam o *Enigma*, usada pelos nazistas para criptografar mensagens, e *Colossus*, que possuía uma “função de tradução e mediação de mensagens” (ARANHA, 2004, p. 25).

O experimento *Tennis for Two* (figura 1) é considerado como o primeiro *video game* por alguns jogadores e pesquisadores – e por esta monografia. Criado por William Higinbotham em 1958. O jogo possibilitou o controle de um objeto que estava na tela (no caso uma bola), simulando uma partida de tênis.

Figura 1 – *Tennis for Two*, considerado por muitos o primeiro jogo de *video game*

¹⁰ “is an integral element of the overall experience of playing a game, a motivator, something that helps us reconsider our strategies and see the strategic depth in a game, a clear proof that we have improved when we finally overcome it.”



Fonte: GameHall¹¹

Antes do uso de audiovisual, já existiam outros jogos populares, como *Pinball* (onde você manipula duas palhetas para evitar que a bola saia do campo de jogo), que é classificado por Wolf (2008) como um jogo eletromecânico, ou seja, jogos que não tinham microprocessadores nem monitores, mas que funcionavam com motores, chaves, transmissores e luzes (figura 2).

Figura 2 – Jogo de *Pinball* chamado *Hi Dolly*, de 1965



Fonte: The Internet Pinball Database¹²

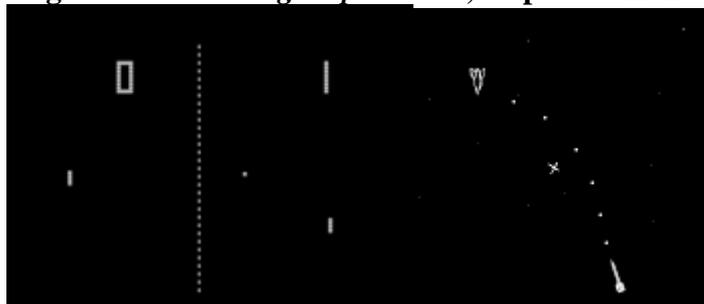
¹¹ Disponível em: <http://gamehall.uol.com.br/v10/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 22 nov. 2017.

¹² Disponível em: <http://www.ipdb.org/machine.cgi?id=1158>. Acesso em: 22 nov. 2017.

Nessa monografia, a definição de *video game* usada será a mais literal possível: elementos do jogo - que Wolf (2008, p. 3) pontua como sendo os conflitos, regras, habilidades do jogador e resultado - com o uso de tecnologia de vídeo. Por essa definição, os primeiros jogos de *Pinball* não podem ser considerados *video games*, pois não há presença de tecnologia de vídeo.

No entanto, o sucesso internacional do *video game* aconteceu somente em 1971, quando surgiu o console *Odyssey 100*, bem como os jogos *Spacewar!* (1962) e *Pong* (1972), sendo este considerado o primeiro jogo lucrativamente bem sucedido, arrecadando 200 dólares semanais, enquanto as outras máquinas arrecadavam de 40 a 50 dólares (KENT, 2001, p. 53) (figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4 – *Pong* e *Spacewar!*, respectivamente



Fonte: Wikipedia¹³

O impacto foi tão forte que os microprocessadores começaram a fazer parte do próprio *Pinball*, tornando-o cada vez mais digital. Inclusive, em meados da década de 70, os jogos de fliperamas (*arcades*) foram se tornando cada vez mais populares – e digitais. Graças a isso e ao console *Atari*, os *video games* viraram um mercado promissor.

A década de 80, por outro lado, não foi tão promissora. Em 1984 aconteceu o “*crash dos video games*”: várias companhias quebraram, as vendas nos *arcades* foram aquém do esperado (2,9 bilhões de dólares em 1983, perdendo aproximadamente 1,5 bilhão de dólares em relação ao ano anterior), e a popularização do computador por um preço semelhante ao dos *consoles* prejudicou a venda do *video game*. Aranha (2004) afirma que a decadência do *Atari*, o principal na época, foi inversamente proporcional à ascensão da *Nintendo*. Pinheiro (2007) afirma que foi justamente a *Nintendo* que fez o mercado dos jogos renascer. O *Nintendo Entertainment System* (NES), lançado pela companhia em 1983

vai consolidar a geração conhecida como 8-bits, apesar dos consoles anteriores utilizarem também um processador de mesmo poder, o NES vai

¹³ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pong> e <https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>. Acesso em: 30 set. 2017.

ser um marco divisório na história, naquele momento. A partir daí, teremos concorrentes bastante polarizados na história dos jogos digitais. (PINHEIRO, 2007, p. 116)

A mudança não ocorreu apenas nos *video games*, mas na estrutura narrativa deles, como veremos melhor no capítulo 2. Se analisarmos os jogos antigos, como o *Pong*, percebe-se que a narrativa é pouco importante ou até inexistente – o que importava em *Pong*, por exemplo, era conseguir passar a bola para o outro lado sem que o outro jogador conseguisse devolvê-la. Pinheiro (2007) afirma que os jogos digitais não possuíam narrativas complexas ou aprofundadas, porque o foco era no *ludus* (nesse caso se referindo à jogabilidade).

A narrativa começa a ser utilizada a fim de deixar o jogador mais imerso no *video game*, como no jogo *Donkey Kong*, mas ainda de uma forma sutil. Foi o jogo *The Legend of Zelda*, lançado em 1986 para NES, que popularizou os jogos narrativos mundialmente, além de ter consolidado o gênero RPG (*role-playing Game*) no meio eletrônico.

Figura 5 – *The Legend of Zelda*, que consolidou o gênero RPG



Fonte: Wikipedia¹⁴

Já no final da década de 80, outras formas de jogar apareceram: o surgimento do CD-ROM e a popularização dos *consoles* móveis, que possibilitaram o jogar em qualquer lugar. Exemplos desses *consoles* são o *Game Boy* (1989) e o *Sega Game Gear* (1990).

Figuras 6 e 7 – *Game Boy* e *Sega Game Gear*, respectivamente



Fonte: Wikipedia¹⁵

¹⁴ Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(video_game)). Acesso em: 22 nov. 2017.

Além disso, os *arcades* tentavam readquirir sua popularidade, agora com mais concorrência. De acordo com Wolf (2008, p. 107, tradução nossa¹⁶), “mais ênfase foi dada em experiência de jogos que são mais difíceis de recriar em casa”. Ainda assim, a queda foi inevitável, pois são jogados em uma frequência bem menor.

Na década de 90, começaram a surgir franquias de jogos, principalmente de luta, por exemplo *The King of Fighters* (1994) e *Mortal Kombat* (1992), ainda muito populares nos anos 2010. Foi nessa época também que os desenvolvedores começaram a produzir gráficos mais tridimensionais, como pode-se perceber no jogo *Soul Edge*, ou *Soul Blade*, (figura 5) e nos primeiros jogos da franquia *Tekken*. Hoje, a grande maioria dos jogos possui gráficos tridimensionais, uns mais realistas que outros.

Figura 8 – Gráficos 3D em *Soul Edge*



Fonte: Fightersgeneration¹⁷

Por fim, a indústria do *video game* no século XXI só se fortaleceu, tendo centenas de jogos variados jogados por ano, consoles cada vez mais modernos – e até mesmo relançamento de consoles mais antigos, como o próprio NES.

1.3. Alguns gêneros de *video game*

Com essa popularização dos jogos eletrônicos, vários gêneros foram ganhando

¹⁵ Disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_Boy e https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_Gear. Acesso em: 30 set. 2017.

¹⁶ “More emphasis was placed on game experiences that were more difficult to duplicate in the home.”

¹⁷ Disponível em: <https://www.fightersgeneration.com/games/soulblade.html>. Acesso em: 22 nov. 2017.

cada vez mais destaque. Segundo a revista *Forbes*¹⁸, os quatro gêneros de *video game* mais jogados pelos americanos em 2014 foram ação (28,2%), tiro (21,7%), esporte (13,3%) e *role-playing/RPG* (9,5%). Exemplos de jogos do primeiro gênero são *Dark Souls* (2011) e *Bayonetta* (2009); do segundo, *Call of Duty* (2003) e *Counter Strike* (2000); do terceiro, *Fifa* (1993) e *Forza* (2005); do quarto, *Final Fantasy* (1987) e a franquia *Shin Megami Tensei* (1992).

Segundo os conceitos de Lee *et al* (2014), jogos de ação possuem ênfase nas ações que o jogador precisa fazer para avançar na história. Pela definição, é difícil encontrar jogos em que esse gênero não se encontre presente, ainda que, muitas vezes, ele apareça como um gênero secundário.

Jogos de tiro possuem o objetivo de destruir oponentes e objetos, sendo o subgênero mais famoso o *first-person shooter* (FPS) – jogos de tiro na perspectiva da primeira pessoa. Outros subgêneros notáveis são o *Shoot ‘em Up* – cujo objetivo é derrotar todos os personagens da tela, sendo *Space Invaders* o jogo pioneiro – e *Run & Gun*, onde o personagem atira enquanto corre, como acontece em *Metal Slug*.

Figuras 9 a 11 – *Counter Strike* (FPS), *Space Invaders* (*Shoot ‘em Up*) e *Metal Slug* (*Run & Gun*), respectivamente



¹⁸ Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/niallmccarthy/2015/06/26/americas-favorite-video-game-genres-infographic/#7fee92e25f99>. Acesso em: 22 out. 2017.

Fonte: Wikipedia, Steam¹⁹

Jogos de esportes costumam simular o próprio esporte, seguindo as mesmas regras e tendo uma ambientação de acordo com a realidade. Porém, existem vários jogos de esportes, principalmente corrida, que são temáticos de uma franquia mais conhecida, geralmente sendo um *spin-off* (não faz parte da linha principal de uma franquia, mas não deixa de ser um jogo oficial). Por exemplo, os jogos *Crash Team Racing* e o *Crash Nitro Kart* estão inseridos no universo da franquia *Crash Bandicoot*, e os elementos que existem no jogo (como os ataques) refletem a realidade desse jogo. Não se pode lançar um foguete para atingir os inimigos numa corrida de *Formula 1*, por exemplo, mas no castelo do antagonista da franquia *Crash Bandicoot* é algo possível. Outros exemplos semelhantes são os jogos *Mario Kart*, da franquia *Mario* e *Bomberman Fantasy Race*, da franquia *Bomberman*.

Já no RPG, Aranha (2004) afirma que “a dinâmica deste gênero importava na construção de uma narrativa a partir da ‘inserção’ do jogador na trama que vai se desvelando, formando a linha narrativa”. Segundo Lee *et al* (2014), os RPGs focam no desenvolvimento do personagem do jogador. O objeto de estudo dessa monografia, *Persona 5*, pertence a esse gênero (mais especificamente ao *Japanese Role-Playing Games*, ou JRPG, que será explicado no capítulo 2).

1.4. *Shin Megami Tensei*

Um dos principais exemplos de RPG é a franquia *Shin Megami Tensei*, que também pode ser chamado de SMT. Ela foi criada por Kouji Okada, Ginichiro Suzuki e Kazunari Suzuki, desenvolvida pela *Atlus* (que produziu jogos como *Trauma Center*, *Wacky Races*) e consiste em múltiplos jogos do gênero. Em geral, o personagem principal é um adolescente que pode invocar criaturas (na maioria das vezes demônios), e as escolhas feitas por ele (no caso, o jogador) criam a narrativa do jogo. Há muitos temas comuns entre os jogos da franquia, como ocultismo, filosofia e religião. O primeiro jogo, *Digital Devil Story: Megami Tensei* (1987), foi lançado no dia 11 de setembro de 1987.

A franquia possui diversas séries, divididas, em primeira mão, entre “principais” e “*spin-offs*”. Do primeiro grupo, temos *Digital Devil Story* e *Shin Megami Tensei (SMT)*, com o total de 11 jogos: *Digital Devil Story: Megami Tensei*, *Digital Devil Story: Megami Tensei II*, *Shin Megami Tensei*, *Shin Megami Tensei II*, *Shin Megami Tensei If...*, *Shin Megami Tensei:*

¹⁹ Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_(video_game)), https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders e http://store.steampowered.com/app/366260/METAL_SLUG_2/?l=portuguese. Acesso em: 30 set. 2017.

Nine, *Shin Megami Tensei III: Nocturne*, *Shin Megami Tensei: Imagine*, *Shin Megami Tensei: Strange Journey*, *Shin Megami Tensei IV* e *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*.

Figuras 12 e 13 – *Digital Devil Story* e *Shin Megami Tensei IV*, respectivamente



Fonte: Wikipedia²⁰

Já do segundo grupo, temos as séries *Devil Summoner* (*Devil Summoner*, *Devil Summoner: Soul Hackers*, *Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army* e *Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon*), *Digital Devil Saga* (*SMT: Digital Devil Saga* e *SMT: Digital Devil Saga 2*), *Devil Survivor* (*SMT: Devil Survivor* e *SMT: Devil Survivor 2*) e *Persona*.

Figuras 14 a 16 – *Devil Summoner*, *Digital Devil Saga* e *Devil Survivor*, respectivamente

²⁰Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Devil_Story:_Megami_Tensei e https://en.wikipedia.org/wiki/Shin_Megami_Tensei_IV. Acesso em: 02 out. 2017.



Fonte: Wikipedia²¹

1.5. Persona

A última série mencionada, *Persona*, é a que tem maior sucesso de vendas no Ocidente (8,5 milhões de unidades *versus* 7,2 milhões de unidades da franquia *Shin Megami*

²¹Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Shin_Megami_Tensei:_Devil_Summoner, https://en.wikipedia.org/wiki/Shin_Megami_Tensei:_Digital_Devil_Saga e https://en.wikipedia.org/wiki/Shin_Megami_Tensei:_Devil_Survivor. Acesso em: 02 out. 2017.

Tensei)²², com seis jogos oficiais e diversos *spin-offs*. A grande diferença entre essa e as outras séries é que, em vez de demônios, os personagens invocam *Personas*, definidas pelo jogo como a parte da sua *psique* que você consegue dominar.

Nos três primeiros jogos, *Shin Megami Tensei: Persona*, *Persona 2: Innocent Sin* e *Persona 2: Eternal Punishment*, os protagonistas continuam combatendo demônios, além de possuírem um *gameplay* diferente(ou jogabilidade, as mecânicas do jogo, que são necessárias para realizar uma ação).

Figuras 17 a 19 – *Persona*, *Persona 2: Innocent Sin* e *Persona 2: Eternal Punishment*, respectivamente



²²Disponível em: <https://gematsu.com/2017/10/persona-series-sales-top-8-5-million-megami-tensei-series-sales-top-7-2-million>. Acesso em: 22 nov. 2017.



Fonte: Wikipedia²³

Em *Persona 3*, *Persona 4* e *Persona 5*, o jogador luta contra *Shadows* – partes reprimidas pela *psique* – em vez de demônios (mais adiante, no capítulo 3, será melhor explicado).

Figuras 20 a 22 – *Persona 3*, *Persona 4* e *Persona 5*, respectivamente



²³Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Revelations:_Persona, https://en.wikipedia.org/wiki/Persona_2:_Innocent_Sin e https://en.wikipedia.org/wiki/Persona_2:_Eternal_Punishment. Acesso em: 02 out. 2017.



Fonte: Wikipedia e USgamer²⁴

Importante ressaltar que, com exceção dos dois jogos de *Persona 2*, cada um dos mencionados acima possui uma história distinta da outra e não é preciso jogar um para entender outro. No entanto, enquanto os protagonistas sempre mudam, há referências, muitas vezes sutis, de um jogo para outro. Por exemplo, uma personagem coadjuvante de *Persona 3* aparece em uma parte do *Persona 4*, ainda que por pouco tempo. O único caso mais importante dessas aparições é que se pode jogar com uma personagem do *Persona 1* por boa parte do *Persona 2: Innocent Sin*.

Além disso, muda o estilo de narrativa da história, como explica Kushima (2015) em seu artigo sobre o jogo *Persona 3*:

²⁴Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Shin_Megami_Tensei:_Persona_3, <http://www.usgamer.net/articles/the-15-best-games-since-2000-number-5-persona-4e> https://en.wikipedia.org/wiki/Persona_5. Acesso em: 02 out. 2017.

Ao decorrer do jogo, o player é incumbido de tomar decisões que afetam o desenvolver da história e dos personagens, mas também é levado pela narrativa, a fim de permitir que o jogo transmita sua mensagem. O jogo se apresenta como uma mídia, capaz de passar valores e ideologias; capaz de transformar seus jogadores. (KUSHIMA, 2015, p. 14)

Por exemplo, nesses últimos três jogos, você luta contra os inimigos em lugares específicos. Neles, existe um mapa para guiar o jogador²⁵ que vai se completando enquanto se caminha pelo local.

Figuras 23 e 24 – Mapas em um dos cantos de luta em *Persona 5*

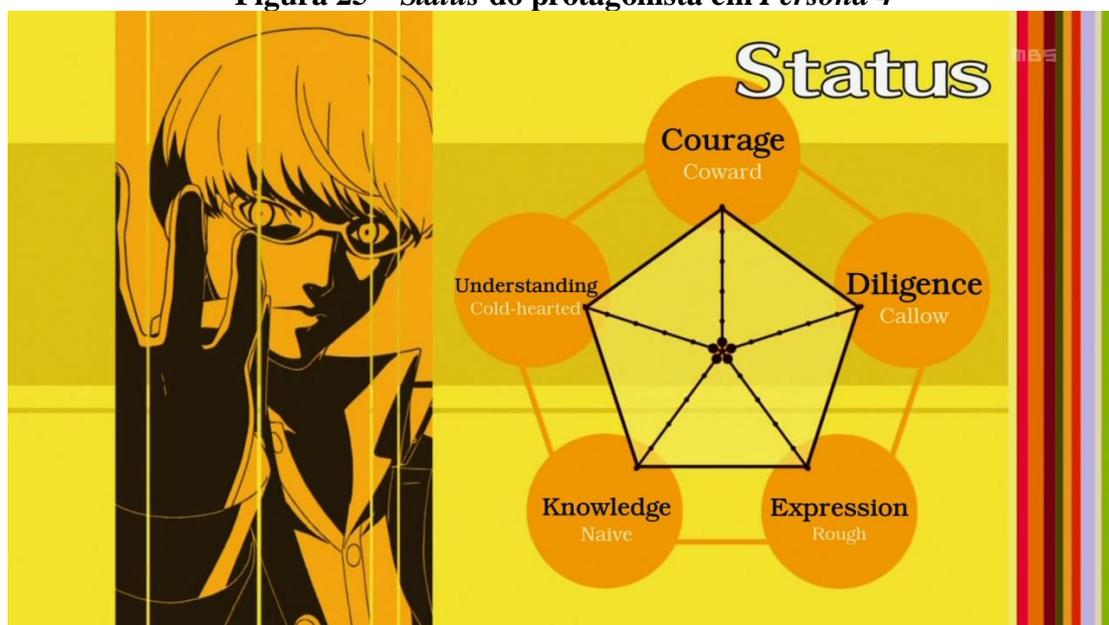


²⁵ Na figura 18, o mapa é contornado por duas cores diferentes. A parte de contorno branco indica as partes que você já andou, enquanto as em vermelho indicam lugares não visitados, mas que há evidências que existam (você, em algum momento, vai encontrando pedaços do mapa completo do local que está explorando).

Fonte: *Polygon* e *Supercheats*, respectivamente²⁶

Porém, além de lutar contra os inimigos, você também vive o dia a dia como uma pessoa normal e precisa fazer esportes, conversar com os amigos, comprar coisas, entre outras atividades. Dependendo do que você faça, você pode ganhar algum benefício, como aumento de *status*.

Figura 25 – Status do protagonista em *Persona 4*



Fonte: GiantBomb²⁷

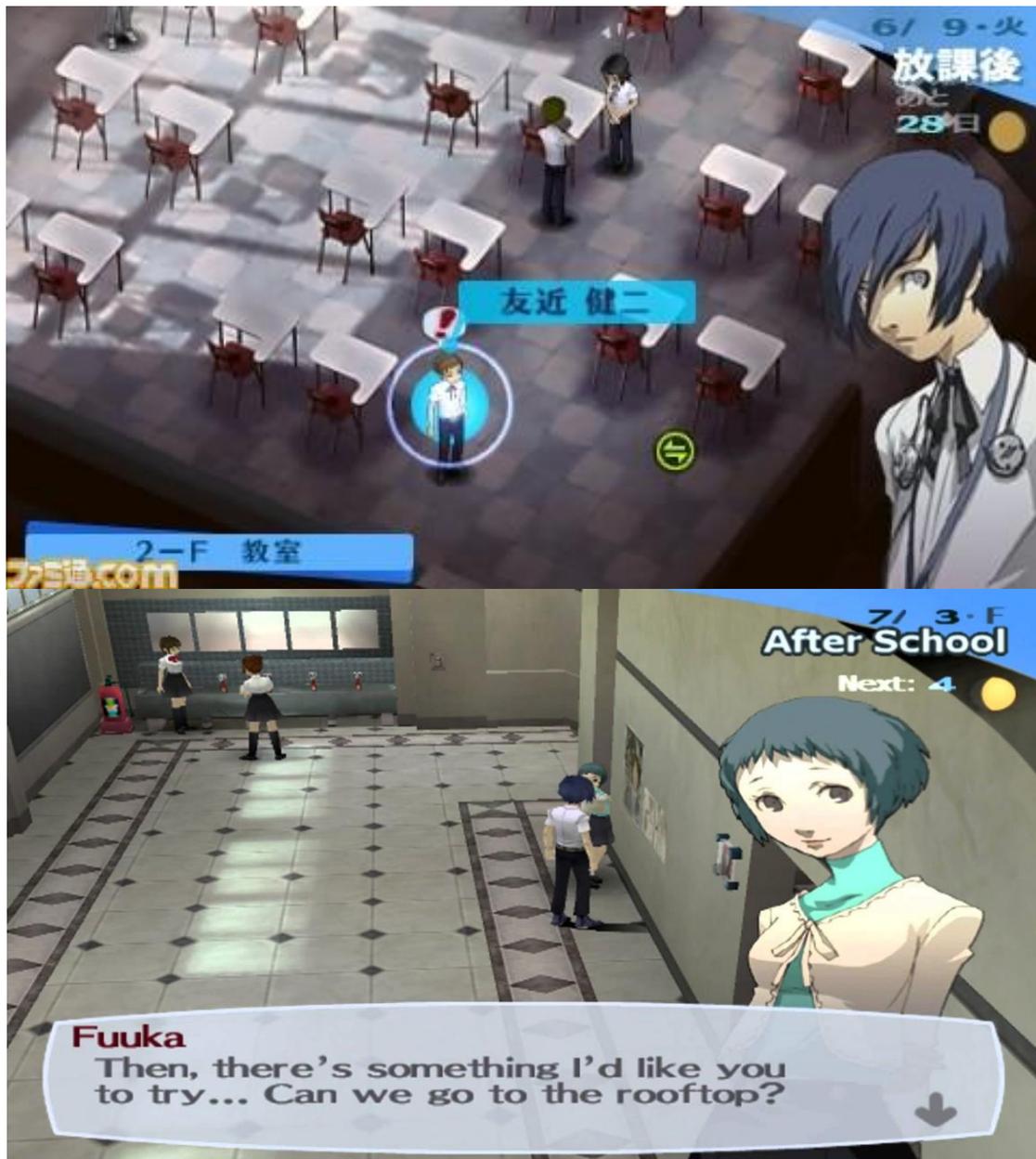
É importante melhorar esses *status* o mais rápido possível, porque eles se tornarão requisitos para realizar algumas atividades ou para interagir com pessoas.

Essa interação com outros personagens é uma das partes mais importantes do jogo. São os chamados *social links*, que possuem 10 níveis e vão aumentando de acordo com a intimidade da relação entre o protagonista e outro personagem. Quando se maximiza esses *social links*, desbloqueia-se *Personas* mais poderosas.

Figuras 26 e 27 – Protagonista de *Persona 3* depois da escola e iniciando um *social link*

²⁶Disponível em: <https://www.supercheats.com/persona-5/walkthrough/kamoshidas-palace-part-1> e <https://www.polygon.com/persona-5-guide-walkthrough/2017/4/4/15177508/kamoshida-castle-palace>. Acesso em: 22 nov. 2017.

²⁷Disponível em: <https://www.giantbomb.com/forums/shin-megami-tensei-persona-4-1081/persona-4-episode-1-success-and-failure-in-familia-518106/>. Acesso em: 12 nov. 2017.



Fonte: Wordpress e Youtube²⁸

A grande maioria dos *social links* são iniciados pelo jogador, mas há alguns casos em que eles aumentam de nível automaticamente, seguindo o desenvolvimento da história.

Em *Persona 5*, esses elos são chamados de *confidants* e eles já dão benefícios ao protagonista antes de serem maximizados. A maioria deles é destinada às batalhas, porém alguns permitem: trocar membros da equipe durante uma luta (o que era inédito até então na franquia), ajudar na hora de contatar as *shadows*, melhorar seu ataque de arma, entre outros.

Figura 28 – Status de um dos *confidants* em *Persona 5*

²⁸Disponível em: <https://genesis375.wordpress.com/2013/05/04/rpg-level-designs/> e <https://www.youtube.com/watch?v=oPIVjJ90hbE>. Acesso em: 12 nov. 2017.



Fonte: Polygon²⁹

Outro elemento importante no jogo é que ele possui um calendário a se seguir. Existe uma data limite para completar as missões e, caso ultrapasse essa data, o jogo termina. É preciso balancear as interações com as batalhas. Além disso, as respostas dadas podem tornar a maximização mais rápida ou mais lenta, ou seja, pode-se completar um *social link* em dez saídas, ou demorar mais. Com menos dias gastos, mais tempo pode ser utilizado para fazer outras atividades e completar outros elos. Há também alguns dias que você não tem o controle dos acontecimentos e não pode fazer *social links*, e precisa ter a maior quantidade possível até o dia da luta final. *Persona* é um jogo que precisa, acima de tudo, de organização e planejamento.

Nesse capítulo, mostramos algumas mudanças relevantes que ocorreram nos *video games* ao longo das décadas, além de explorar rapidamente alguns gêneros. Apresentamos o objeto de estudo, explicando alguns objetivos e mostrando aspectos de jogabilidade.

Nos próximos capítulos, abordaremos a narrativa em *Persona 5*. Como ela é construída? O que mais se destaca? Onde e como o rebelde se encontra no jogo? Como funciona o arquétipo do rebelde, afinal?

²⁹Disponível em: <https://www.polygon.com/persona-5-guide-walkthrough/2017/5/8/15540658/confidants-ohyai-kawakami-sojiro>. Acesso em: 12 nov. 2017.

CAPÍTULO 2 – CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS

No capítulo anterior foi apresentada uma breve história dos jogos eletrônicos e uma introdução à franquia SMT e *Persona*, que inclui o objeto de estudo dessa monografia. Neste capítulo, será apresentada a construção de uma narrativa, tanto de forma geral quanto nos *video games*. Os autores utilizados no capítulo serão: Abbott (2008), Herman e Vervaeck (2001), Picolo (2013), Miller (2004), Rogers (2010) e Horak (2011).

A narrativa se faz presente em todos os momentos da nossa vida. Engana-se quem acha que ela está apenas em um livro, em um filme ou em alguma obra de arte: aquela fofoca que se conta para um amigo, um texto jornalístico - mesmo fugindo de cunho literário, suas ações durante o dia formam narrativas. Abbott (2008) comenta que o ser humano se envolve de forma inconsciente com a narrativa tão frequentemente e facilmente que se tornou seu direito.

A narrativa pode ser construída de diversas maneiras, e o modo que ela é construída afeta nas nossas ações e reações. Por exemplo, é bem mais provável que uma pessoa sinta tristeza ao ouvir “o menino tropeçou e torceu o pé” do que “o menino tropeçou, mas não caiu”.

Um dos métodos mais usados para se montar uma história é a estrutura em três atos: o começo tem a apresentação do contexto, ou seja, onde e quando a história se passa, quem são os personagens principais até o ponto onde se inicia algum ponto de conflito; o meio da história são ações que os personagens fazem para sair do conflito, sendo, normalmente, a maior parte da história; o desfecho é onde ocorre o embate final, o clímax, o fim do conflito e consequências que esse conflito causou de forma geral na história.

Para que a narrativa não se torne monótona, várias técnicas são utilizadas, principalmente o suspense e a surpresa (ABBOTT, 2008, p. 57). A história passa por altos e baixos que fazem o consumidor se interessar na história, mas sem sobrecarregá-lo com informação em excesso. Um exemplo prático dessas técnicas são cenas finais de alguma série ou animação, que muitas vezes terminam no que é chamado *cliffhanger*: alguma ação é cortada no meio e se torna uma chamada para o próximo episódio, devido ao suspense causado no telespectador.

Abbott (2008, p. 13, tradução nossa³⁰) define narrativa como “a representação de um evento ou de uma série de eventos”. Apesar de não existir um consenso entre autores de

³⁰ “the representation of an event or a series of events”.

que um evento é o suficiente para que se haja uma narrativa - ou se os eventos existentes precisam ser relacionados ou não, uma narrativa precisa de uma história (o que é contado) e um discurso (como esses eventos são contados).

Outros elementos são utilizados para se formar uma boa narrativa, e eles serão aprofundados mais adiante no capítulo.

2.1. Narrativa Nos *Video Games*

Há uma controvérsia quando se fala de narrativa em *video games*. Existem duas grandes linhas de pensamento na hora de estudar jogos eletrônicos: a ludologia, que foca na mecânica desses jogos, e a narratologia, que os considera uma forma de expressar narrativa.

Frasca e Juul são exemplos de dois autores ludologistas. Eles “não têm a intenção de substituir o enfoque narratológico, mas sim complementá-lo” (FRASCA, 1999, tradução nossa³¹).

Frasca aponta que o jogo é visto de forma diferente por um jogador e por um observador. Digamos que, para avançar de fase, o protagonista do *game* precisa ganhar uma corrida. Essa corrida, quando realizada, é vista pelo observador (que não está controlando o personagem) como narrativa, mas para o jogador (que está controlando o personagem) é vista como um obstáculo a ser superado naquele momento. O observador seria passivo enquanto o jogador seria ativo.

Pode acontecer de o jogador não querer movimentar o personagem e não haver corrida por parte do protagonista. Continuará sendo narrativa? Depende, pois é possível descrever essa cena como “o protagonista hesitou e ficou parado durante toda a corrida, sem mexer um músculo”. Porém, dependendo do jogo, a narrativa pode ser interrompida. O adversário pode chegar a linha de chegada primeiro e aparecer uma sequência de cenas indicando que o jogador perdeu a corrida. Porém, essa cena pode somente ser mostrada depois que se cruza a linha de chegada. Caso o protagonista fique parado no mesmo lugar, ele nunca cruzará essa linha e a sequência nunca aparecerá.

Abbott (2008) comenta que, no RPG, a história está no controle do chamado “mestre de jogo”, mas que os outros jogadores podem introduzir eventos – e, por isso, o autor vê o gênero mais próximo a uma encenação de improviso que uma narrativa. Qual a diferença entre ambas? Segundo ele, nos jogos de RPG, a sequência de eventos acontece no presente, o que, para ele, se torna problemático porque também significaria que vida e narrativa seriam,

³¹ “Our intention is not to replace the narratologic approach, but to complement it.”. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 20 abr. 2018.

também, a mesma coisa. Ainda de acordo com Abbott, o evento, para ser narrado, precisa ter ocorrido antes.

Por outro lado, há autores como Ryan que critica algumas afirmações de ludologistas por serem muito generalistas. Por exemplo, Juul (2001, *apud* RYAN, 2006) menciona que raramente jogos usam fenômenos como *flashback* (será explicado no tópico 2 desse capítulo) e são, em sua maioria, cronológicos, quando há jogos que utilizam esse recurso – incluindo nosso objeto de estudo. Outro exemplo é que Juul afirma que muitos jogos não têm ordem “fechada”, ou seja, não são lineares, e o jogador pode completá-lo de diversas possibilidades (JUUL, 2001 *apud* RYAN, 2006). Por exemplo, para lutar contra o *boss* (inimigo principal de um capítulo do jogo) de uma região, o jogador, precisa primeiro completar todos os *mini-bosses* (inimigos secundários de um capítulo do jogo, em teoria mais fracos que o boss), mas esses *mini-bosses* podem ser completados em ordem aleatório, desde que todos sejam vencidos. Ryan refuta indicando que isso também não é regra e que vários jogos possuem uma ordem pré-definida de eventos. Por fim, afirma que alguns jogos possuem um “design narrativo” enquanto outros não (RYAN, 2006, p. 192).

No outro extremo, há Murray, que afirma que “as pessoas interessadas em ambos jogo e história verão elementos de jogo nas histórias e elementos de história nos jogos” (2005, tradução nossa³²). Ou seja, ambos se complementam. Tendo dito isso, ela afirma que, entre jogo e a história, é a história que surge primeiro, porque *storytelling* é uma atividade humana “vital” que usamos na maioria das formas de expressão (MURRAY, 2004 *apud* Ryan, 2006, p. 192).

Nessa monografia, usaremos as duas linhas de pensamento, para uma análise mais completa. O objeto de estudo é um jogo que possui elementos narrativos (que serão apresentados no tópico 2), enquanto o jogador se submete às regras desse jogo, as interpretando simultaneamente, além de essas regras e mecânicas fortalecerem ideias que o *game* quer passar. Nesse capítulo, focaremos mais no estudo narratológico, enquanto no próximo, será feito um estudo mais híbrido – ou seja, consideraremos tanto o *ludus* quanto a narrativa para a realização da análise.

Como dito no capítulo anterior, a narrativa dentro dos jogos eletrônicos foi crescendo com o tempo, em contraste com os primeiros jogos que focavam no *ludus* - por exemplo, *Pong* (como visto no tópico 1.2 do capítulo 1). Rick Gioloto, vice-presidente da

³² “Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games”. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em: 20 abr. 2018.

desenvolvedora de jogos EA, afirmou que os jogos agora requerem narração da história (também chamado de *storytelling*) e desenvolvimento de personagem de uma forma mais aprofundada, além de ambientes mais imersivos (*apud* MILLER, 2004, p. 216).

Os jogos estão cada vez mais incorporando elementos do cinema, desenvolvendo melhor suas histórias, personagens, diálogos e música. Miller (2004, p. 221) ressalta, no entanto, que não se pode valorizar uma narrativa em detrimento da jogabilidade, porque há a perda da interatividade e isso pode gerar frustração nos jogadores. Picoletto (2013) comenta que

É importante observar, como já feito anteriormente, que os jogos eletrônicos são um fenômeno independente de narrativa. Eles existem sem ela, mas foram desenvolvidos de tal maneira que atingiram o propósito de contê-la diferentemente dos suportes tradicionais para contar histórias. (p. 32)

A narrativa de um jogo não é feita apenas por um roteiro, e sim com muitos dos conceitos e técnicas que contribuem com o fluir da história. Horak (2011) lista algumas:

1. Arquétipos - ajudam a identificar e compreender a personalidade e atitudes dos personagens. Será mais aprofundado no capítulo 3.

2. Balanceamento - um jogo precisa de momentos altos e baixos. Usando o exemplo do autor, um jogo 100% de ação se torna chato, cansativo e repetitivo. A história precisa de momentos de grande conflito seguidos de momentos de descanso, para que o jogador possa se preparar para o próximo embate.

3. Dificuldade - a “curva de dificuldade”, mencionada pelo autor, explica que o ponto inicial da curva é o primeiro inimigo que você derrota, e depois dele, as outras batalhas devem ser mais difíceis. Para explicar melhor como a narrativa entra nessa questão, um exemplo: alienígenas invadiram a Terra e dominaram o mundo, e você é um ser humano que busca trazer o domínio da espécie humana de volta. Não faria muito sentido que o primeiro inimigo que você derrote seja o líder da invasão alienígena que consagrou a vida extraterrestre no seu planeta. O mais coerente seria começar pelos soldados aliens, ir passando por inimigos com maior posição de poder e o líder ser um dos últimos, se não o último chefe do jogo.

4. Falha - como explicado no capítulo 1, um jogo tem que ter um balanceamento no quesito “sucesso”. Tanto falhar demasiadas vezes para derrotar um primeiro monstro quanto chegar ao final do jogo sem perder uma vida são formas de desinteressar o jogador. Dependendo do jogo, porém, são escolhas durante um diálogo que faz com que você falhe, o que é muito comum em jogos *dating sim*, simuladores de romance. Vamos utilizar como exemplo essa cena do jogo japonês *Hatoful Boyfriend* (2011):

Figura 29 - Cena de escolha em *Hatoful Boyfriend*



Fonte: Gamezebo³³

Dependendo do que você escolher, narrativas serão bloqueadas. Por exemplo, para fazer a rota romântica do personagem acima (você joga como a única humana numa escola de pombos e tem a possibilidade de namorar pombos), você só pode escolher uma das opções. Caso escolha a opção errada, não será mais possível fazer uma rota romântica (a menos que você carregue o jogo em um ponto salvo anterior). Por outro lado, bloqueando a rota romântica, tem-se acesso a rotas de outros personagens. Daí segue a mesma linha de raciocínio. Caso o jogador tome decisões erradas e bloqueie todas as rotas românticas, o final será trágico, como mostrado abaixo:

Figura 30 - Final ruim em *Hatoful Boyfriend*



Fonte: Laser Time podcast³⁴

Após essa cena, você retorna à tela inicial e precisa recomeçar o jogo do início (ou

³³ Disponível em: <https://www.gamezebo.com/2016/05/31/hatoful-boyfriend-review-pigeon-love/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

³⁴ Disponível em: <http://www.lasertimepodcast.com/2014/11/04/hatoful-boyfriend-beginners-guide/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

carregar um ponto salvo anteriormente).

Voltando à questão da narrativa, o jogo precisa, primeiramente, criar os diversos finais de forma coerente, com as escolhas fazendo sentido para cada final, sem que haja furos de roteiro. Dependendo do jogo, as possibilidades são múltiplas (no caso de *Hatoful Boyfriend*, são 14 finais sem contar o epílogo).

5. *Replay* - muito provavelmente, ao finalizar um jogo pela primeira vez, o jogador não consegue explorar todos os elementos presentes nele. Dependendo do quão atrativo e conectado à narrativa forem esses elementos, a vontade do jogador de consumir o *game* novamente se torna maior. Utilizemos o *Hatoful Boyfriend* novamente. Há cenas em comum em todas as rotas, então você verá a mesma coisa várias vezes. Ainda assim, o indivíduo continua jogando porque sabe que o resultado final será diferente do anterior.

Outra questão a se levar em conta ao se estudar narrativa em jogos eletrônicos são os gêneros deles. Jogos de simulação de romance, como o mostrado acima, terão narrativas parecidas, mas não é a mesma comparada a, por exemplo, um jogo de ritmo, por exemplo – cuja jogabilidade faz com que jogadores mantenham o ritmo de alguma música (WOLF, 2000, p. 13). Um exemplo de jogo de ritmo famoso é o *Dance Dance Revolution* (DDR). Em uma de suas versões mais recentes, o *DDR X* (2008), há um modo de jogo chamado “Street Master mode”, no qual o jogador desafia os personagens que estão no jogo.

Figura 31 - Street Master Mode em DDR X



Fonte: Zenius³⁵

Em vez de simplesmente escolher com quem quer batalhar no jogo de dança, há um diálogo entre o personagem e o seu oponente. Um se apresenta ao outro, há uma conversa

³⁵ Disponível em: <https://zenius-i-vanisher.com/v5.2/thread?threadid=2748&page=1>. Acesso em: 31 mar. 2018.

rápida e uma proposta de desafio, e depois disso acontece a disputa. Esses diálogos destacam essa versão do DDR de outras versões que não os contêm.

Ainda há a questão de gêneros híbridos: Miller (2004, p. 217) aponta que, com a união entre jogos de tiro e jogos de ação, por exemplo, aumentam as possibilidades de desenvolvimento de personagem e de jogabilidade, pois elementos que não são comuns em um gênero, são complementados pelo outro.

Outro exemplo com outros gêneros híbridos é o *Crypt of the Necrodancer* (2015), um jogo de ritmo e *roguelike* - subgênero do RPG cujos mapas e elementos presentes nos locais são gerados automaticamente, além de ocorrer morte permanente, ou seja, caso dê fim de jogo, terá que voltar a jogar do início em vez de restaurar o último ponto salvo (GARDA, 2013, p. 4). O jogo trata da história de uma filha em busca de seu pai, desaparecido. Certo dia, a protagonista cai numa cripta dominada pelo vilão, Necrodancer, que rouba seu coração e faz com que ela precise batalhar para consegui-lo de volta. Seu objetivo é derrotar todos os monstros e, consequentemente, o Necrodancer.

Figura 32 - Captura de tela de uma fase de *Crypt of the Necrodancer*



Fonte: Indiegame³⁶

No entanto, o verdadeiro destaque do jogo é que a personagem precisa se mover de acordo com a música. Se perder uma nota, ela não consegue dar um passo para frente, por exemplo. Assim, além de deixar o jogo mais dinâmico, torna o jogo mais difícil, já que o jogador precisa acompanhar o ritmo de forma precisa enquanto derrota os monstros, ainda possui a opção de o jogador usar um *dance pad* – um tapete destinado para jogos de ritmo como DDR – em vez dos controles convencionais, possibilitando uma nova experiência. Essa junção de gêneros tornou o jogo um sucesso, sendo nomeado e vencedor de alguns prêmios na

³⁶ Disponível em: <http://www.indiegame.com.br/crypt-of-the-necrodancer-diversao-e-acao/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

indústria dos *games*³⁷.

Cada gênero de *video game* tem um estilo de história que o caracteriza, incluindo o de nosso objeto de estudo: o JRPG.

2.1.1. Narrativa Nos JRPGs

O JRPG é um gênero de narrativa híbrida (PICOLO, 2013, p. 50) e um subgênero do RPG. São os jogos de *role playing* provenientes do Japão e se diferenciam do RPG ocidental em alguns quesitos.

O primeiro ponto é o personagem: enquanto no RPG ocidental é possível criar seu personagem do zero (escolhendo cor de cabelo, olhos, roupa...), no JRPG o personagem principal inicia igual para todos, e vai se tornando mais particular com o desenvolvimento do jogo.

O segundo motivo é a origem de ambos os subgêneros. Por mais que o nome dado a eles seja semelhante, ambos são baseados em estilos diferentes: o RPG ocidental é baseado no RPG de mesa, em que há essa mesma característica de montar seu personagem do zero e fazer o que quiser com ele. O exemplo mais comum de um RPG de mesa é o *Dungeons & Dragons*.

Figura 33 - Partida de *Dungeons & Dragons*



Fonte: Wikipedia³⁸

O JRPG, por outro lado, é baseado nas *visual novels*, que é mais focado na história e desenvolvimento de personagens do que nas ações propriamente ditas.

Voltemos à figura 29. Primeiramente, é importante ressaltar que o *dating sim* é um

³⁷ Disponível em: <http://necrodancer.com/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

³⁸ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 31 mar. 2018.

subgênero da *visual novel*. Como se pode ver na imagem 29, há apenas três opções possíveis para você escolher. Vamos dizer que você não quer ser nenhuma dessas três, você quer ser presidente. No caso desse tipo de jogo, não será possível ter essa opção. No RPG de mesa, por outro lado, a possibilidade não seria descartada. Pode-se concluir que “o jogador interpreta o papel de um herói bem definido e estruturado, e participa de um ponto de vista privilegiado dos eventos daquela história” (PICOLO, 2013, p. 56).

Boa parte das vezes, o JRPG tem como modelo narrativo a história em três atos, mencionada no início deste capítulo. Muitas vezes, essa narrativa toma proporções hiperbólicas. Não é incomum que o primeiro momento de conflito na história seja salvar um amigo de uma briga com outra pessoa e que no clímax esse mesmo protagonista precise derrotar uma criatura extremamente poderosa para poder salvar o mundo. Tudo se torna mais complexo e

conforme a história vai se desenvolvendo o mundo se abre para o protagonista, sabe-se mais sobre ele, outros meios de locomoção pelo mundo se tornam disponíveis, o protagonista interage com mais personagens. O jogo expande regularmente em vários aspectos, tendo o protagonista como pivô das intrigas (PICOLO, 2013, p. 60)

Jogos de JRPG costumam ter narrativas lineares, porém possuem opções de mini jogos ou buscas adicionais que, por mais que não sejam necessárias para avançar no jogo, elas geram mais interação com o jogador. Uma estratégia bastante utilizada pelos desenvolvedores é fazer com que esse conteúdo adicional traga benefícios ao jogo principal.

Vejamos o jogo *The World Ends With You* (2007). O jogo é dividido em dias, e na parte de capítulos (Figura 34), você tem de um a quatro missões para cada um dos 22 dias do jogo (contando com o *Another Day*). Cada missão completada lhe dá uma recompensa, podendo ser roupas que aumentem sua defesa, ou dinheiro para comprar produtos, ou específicas *pins* - que, além de serem a arma que o personagem principal usa para derrotar os inimigos e completar as missões, podem ser usadas de forma monetária, são colecionáveis e são utilizadas em um minijogo chamando *Tin Pin Slammer* (figura 35). Algumas dessas *pins* são exclusivas dessas missões, por exemplo. Então, caso você as colecione, você precisará derrotar mais monstros que necessário, ir atrás de itens, até mesmo completar as missões anteriores, mas você formará um personagem mais forte.

Figuras 34 e 35 - Seção *Chapters* e *Tin Pin* de *The World Ends With You*



Fonte: LP Archive e Square Enix³⁹

Existe um site chamado *How Long to Beat*⁴⁰ que pode ilustrar isso muito bem. Esse site junta dados de jogadores para fazer uma média de quanto tempo demorar para finalizar o jogo. Há uma divisão em três categorias: história principal, história + extras e *completionist* (conseguir todas as conquistas do jogo). No caso de *The World Ends With You*, você consegue terminar o jogo em aproximadamente um dia (25h), mas caso você queira todas as conquistas, precisará passar cerca de 110 horas a mais jogando (135h).

As características mais gerais, citadas no começo do tópico, continuam com forte presença no JRPG, em especial no *Persona 5*, que entraremos com maiores detalhes a seguir.

2.2. Elementos da narrativa

Narrativas podem ser de vários estilos, mas elas não existem sem algumas

³⁹ Disponíveis em: <https://lparchive.org/The-World-Ends-With-You/Update%2061/> e <http://www.square-enix.co.jp/subarashiki-solo-remix/en/new.html>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁴⁰ Disponível em: <https://howlongtobeat.com/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

características de estruturação da história. Aqui, o foco será nos quatro elementos abaixo.

2.2.1. Espaço

A escolha do ambiente em que vai ocorrer a história é essencial para seu desenvolvimento. É uma forma de evitar que o narrador entre em contradição. Por exemplo, não faria sentido dizer que personagem x dormiu numa noite chuvosa no Japão e no dia seguinte foi fazer compras na Noruega, a menos que alguma justificativa tenha sido dada anteriormente possa tornar essa frase coerente, como o fato de personagem x ter poder de teletransporte.

Abbott (2008, p. 169) afirma que toda narrativa tem, ao menos, dois mundos em vez de um: o mundo onde os personagens estão e os eventos ocorrem; e o mundo onde a narração ocorre. Muitas vezes, o segundo mundo é oculto.

Há casos em que esses dois mundos se encontram, e acontece a chamada metalepse narrativa. Há um caso de metalepse no objeto de estudo, que será melhor explicado no tópico 2.3.

Em *Persona 5*, a história se passa majoritariamente em dois lugares:

- Tóquio, onde o protagonista mora, estuda e sai com os amigos. Com o passar do jogo, a cidade vai se expandindo para ele. Quando ele precisar ir para Ginza, o jogo tornará o bairro disponível.
- Um universo paralelo denominado *Metaverse*, acessado por um aplicativo de celular chamado *Metaverse App*. Nesse mundo existem os chamados *palaces*, lugares formados pela cognição distorcida de uma pessoa. Para poder entrar em um *palace*, é necessário ter quatro informações: quem é o dono dele, onde o *palace* estaria em Tóquio, a forma do *palace* no *Metaverse* e a visão distorcida do dono daquele *palace*. Utilizemos, como exemplo, o primeiro *palace* do jogo. O dono é o professor Kamoshida, da escola do protagonista. Ele se vê como um rei intocável e percebe a escola como um castelo. Esses são o nome do dono, visão distorcida do dono, local em Tóquio e forma do *palace*, respectivamente. São nesses *palaces* que ocorre, de fato, o combate no jogo, é onde você batalha as *Shadows*, consegue *Personas*, aumenta o nível e pode usar suas habilidades conseguidas no cotidiano e na relação com colegas. Existem oito *palaces* ao todo, cada um de alguém diferente e surgido por um motivo diferente.

2.2.2. Tempo

Para iniciar a explicação sobre elementos que definem o tempo em uma narrativa, é necessário mostrar a diferença (HERMAN & VERVAECK, 2001, p. 63) entre tempo narrado (*narrated time*) e tempo de narração (*time of narration*): tempo narrado é o tempo da

história, enquanto tempo de narração é o tempo que se leva para narrar a história.

Por exemplo, um jornalista noticia um sequestro de três horas em uma matéria de dois minutos. As três horas da situação que ocorreu representam o tempo narrado, enquanto os dois minutos usados para explicar a situação representam o tempo de narração.

Exemplificaremos com o objeto de estudo dessa monografia. A história de *Persona 5* começa em 9 de abril e termina em 20 de março - o tempo narrado é de quase um ano. Já o tempo de narração é variado: é o tempo em que o jogador completa o jogo. Vamos considerar uma média de 100 horas⁴¹.

Para tornar a narração mais dinâmica, são usados elementos temporais como elipse (um evento que acontece na história mas não está presente na narrativa), cena (a representação do evento dura aproximadamente o mesmo tempo do evento), aceleração (uma hora de história contada em cinco minutos, por exemplo), desaceleração (cinco minutos de história contados em uma hora) e pausa (extremo da desaceleração, onde nada acontece).

Além disso, toda história é contada em uma ordem. Genette (1988, *apud* HERMAN & VERVAECK, 2001, p. 64-65) afirma que essa ordem é formada por direção, distância e alcance.

- Direção: sugere se a história está sendo contada “para trás”, do passado (*flashback* ou *analepse*) ou “para frente”, do presente e futuro (*flashforward* ou *prolepse*). Os dois podem coexistir numa mesma história.

- Distância: indica se o espaço temporal (geralmente *analepses* e *prolepses*) do trecho em questão se encaixa na narrativa principal. Caso sim, é considerada interna. Caso não, é considerada externa.

- Alcance: diz sobre o quanto a direção é “esticada”: alcances pontuais cobrem um evento em particular, enquanto alcances completos cobrem um grande e completo período de tempo. Por exemplo, há um caso de *analepse* na história onde um personagem precise explicar o que aconteceu no dia anterior. Se o personagem apenas contar como foi seu almoço, seria um caso de alcance pontual; se ele contar o dia inteiro, de quando acordou até quando dormiu, é um caso de alcance completo.

Em *Persona 5*, a história se inicia de uma forma peculiar, através de uma animação em vídeo. A primeira coisa que aparece é a visão da cidade grande e a fachada de um cassino. A imagem vai se aproximando até aparecer o interior desse cassino, que está cheio de pessoas, porém com semblantes assustados. Alguns começam a se desesperar e

⁴¹ Baseado na média disponível em: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=15221>. Acesso em 31 mar. 2018.

correr. Até que começam a aparecer vultos de uma pessoa vestida de preto pulando pelos lustres. Aparecem membros da polícia. Logo após isso, a tal pessoa pulando pelos lustres para de se movimentar e, numa sequência de *contra-plongée* e *plongée*⁴² (figuras 36 e 37), é apresentada. É um jovem, de cabelo preto, roupa preta, luvas vermelhas e uma máscara. Percebe-se que é o protagonista devido à imagem da capa do jogo (figura 41), pois possui aparência semelhante (apesar de não estar com a mesma roupa da cena inicial) e está segurando uma máscara igual à que ele, inicialmente, usa no rosto. O protagonista está segurando uma maleta e se desenquadra da cena, ou seja, foge do plano principal (EICHEMBERG, 2009, p. 86) quando as pessoas do cassino e, conseqüentemente, os policiais, o percebem.

Figuras 36 e 37 - Contra-plongée e Plongée no vídeo de introdução



Fonte: Youtube⁴³

Nessa hora, termina a parte cinematográfica e começa a parte interativa do jogo.

Figura 38 - Cena inicial de *Persona 5*

⁴² Tendo os olhos como ponto-base, no *contra-plongée*, a câmera estraria abaixo do plano dos olhos, voltada para cima. Seria, por exemplo, uma pessoa olhando para cima para ver um pássaro voando. Já no *plongée*, a câmera estaria acima do plano dos olhos e voltada para baixo. Um exemplo seria o pássaro olhar para baixo atrás de uma presa. (MODRO, 2008, pp. 31-32).

⁴³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.



Fonte: Youtube⁴⁴

Alguém ordena que o jogador corra. Não se sabe quem é, nem se é seu aliado, apenas que se deve correr - o que é bem condizente com o contexto, já que a polícia vai atrás do jogador. Outras pessoas além do personagem reconhecido como “*boyish voice*” conversam com o protagonista. Logo após terminar esse diálogo, é vista uma missão no canto direito do mapa.

Figura 39 - Missão inicial de *Persona 5*



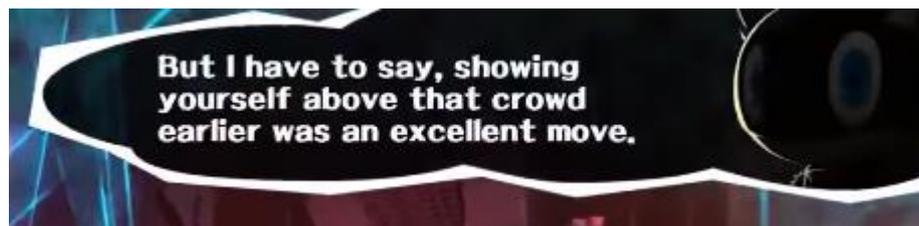
Fonte: Youtube⁴⁵

É, justamente, a ordem dada por “*boyish voice*” e outros personagens desconhecidos, que têm sua identidade parcialmente revelada enquanto o jogador busca escapar.

Figura 40 - Primeira visão dos outros personagens em *Persona 5*

⁴⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁴⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.



Fonte: Youtube⁴⁶

Caso o jogador não tenha pesquisado de antemão detalhes sobre os personagens principais, não vai saber o nome do indivíduo acima. Provavelmente irá reconhecê-lo por estar presente na capa do jogo, mas nenhum detalhe adicional é dado.

Figura 41 - Capa de *Persona 5*



Fonte: MD Gamestore⁴⁷

A principal observação nessa cena inicial é que vai de encontro à estruturação narrativa em três atos: ela não começa apresentando o personagem, o ambiente e o início de conflito - você já inicia a história no meio de um conflito onde houve informações que ajudaram a contextualizar a história, mas não de uma forma detalhista: a polícia está atrás do jogador por algum motivo e ele precisa escapar de onde está para, finalmente, conseguir entender melhor o que está acontecendo. Esse tipo de estratégia narrativa é conhecido como *in media res* (ABBOTT, 2008, p. 229).

⁴⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁴⁷ Disponível em: <http://www.mdgamestore.com.br/produto/persona-5-ps4/>. Acesso em: 31 mar. 2018.

É nesse começo que o jogador domina boa parte das mecânicas, já que aprende a pular de lustre em lustre, esconder-se e, mais importante, enfrentar monstros, denominados *Shadows*. Na única batalha que você tem nessa parte da escapatória, dá para retirar informações sobre o jogo - caso você conheça o básico do mundo *SMT* (como visto no capítulo 1). Um dos ataques que a *Shadow* com que o jogador batalha realiza se chama *Agidyne*, uma habilidade de fogo que fica disponível, quase sempre, entre os níveis 40 e 50. Sabendo disso, dá para concluir que essa parte do início do jogo, na verdade, é um momento que deveria ocorrer por volta da segunda metade do jogo. Então, há muito contexto ainda para ser trabalhado durante o *Persona 5* inteiro.

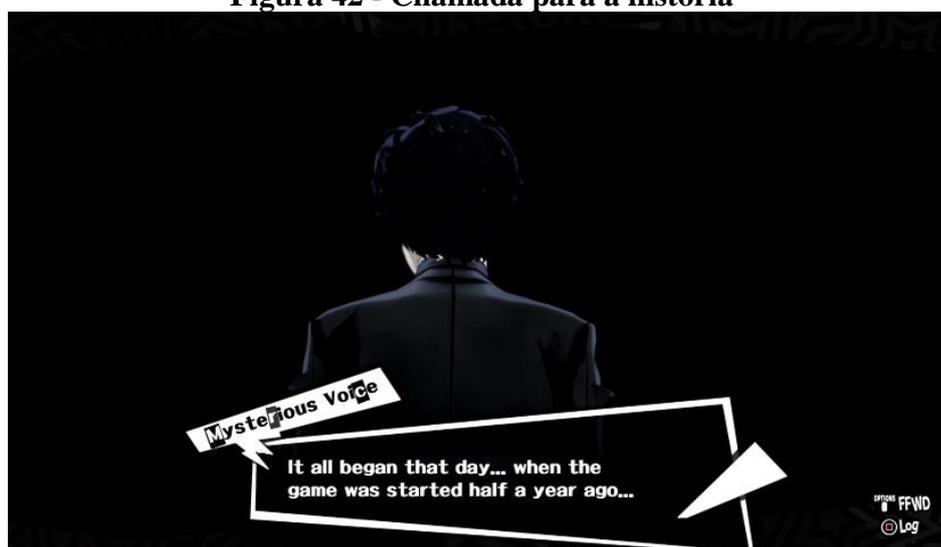
Enfim, após derrotar a *Shadow*, é possível continuar a missão até certo ponto. Depois desse ponto, aparece outra videoanimação, onde mostra a fuga do cassino, mas, inevitavelmente, ele é preso devido a uma emboscada da polícia.

Terminada a segunda animação, o ambiente é outro: uma cadeia. É perceptível que o protagonista está sendo torturado lá dentro, já que mostram cenas de agressão e uma seringa - indicando que ele foi, em algum momento, drogado.

Pouco tempo depois, aparece uma promotora de nome Sae Nijima, que está em busca de explicações dos atos do protagonista, mesmo não tendo sido ordenada a fazer isso. O momento-chave é quando Sae pergunta “quando e onde ele descobriu sobre aquele mundo” e “como é possível roubar o coração de alguém” e que, enfim, contasse a ela tudo o que sabe, do começo.

É a partir desse momento que a estrutura temporal da história é formada. Uma voz misteriosa explica que as chances de vencer são mínimas, mas pede para superar essas dificuldades e salvar o mundo. Esta é a “chamada” para a história:

Figura 42 - Chamada para a história



Fonte: Youtube⁴⁸

Logo após essa cena, se inicia um *flashback* - a história no presente se intercala com momentos do passado. São os *flashbacks* que irão contextualizar o jogador sobre o estado do protagonista. Essa volta ao passado, em certos momentos, é interrompida por Sae para que ela possa fazer mais questões. Quando isso acontecer, a cena abaixo vai aparecer:

Figura 43 - Transição temporal



Fonte: Youtube⁴⁹

Um exemplo: o protagonista da história e seu grupo finalizaram uma missão com sucesso e, no momento, estão comemorando a missão cumprida. O momento é “congelado” e é feita uma transição para a cena acima, onde Sae faz as perguntas finais sobre essa primeira missão e, depois, introduz o próximo alvo - e sempre com o mesmo estilo de questão: por que essa pessoa foi a “vítima”? Como isso ocorreu?

Essa sequência de cenas segue um padrão: introdução da próxima “vítima” na prisão; introdução da “vítima” no jogo e como ela se relaciona com os protagonistas; perguntas sobre alguma informação que a promotora considera surpreendente, geralmente precedendo o início da atual missão; cumprimento da missão; comemoração da missão completa - ou algo que indique a finalização dessa missão; introdução da próxima “vítima”. Fora isso, o único momento em que essa transição é usada é quando o jogador estabelece uma relação com um *confidant* (mencionado no final do capítulo 1).

A intercalação entre passado e presente, que pode ser caracterizada como uma analepse interna e completa, vai acontecer pela maioria do jogo, mais especificamente até a cena mostrada no início. O jogador terá que repeti-la quando chegar no momento em que ela realmente ocorreu, ou seja, ela agora está encaixada na história.

Figura 44 - Repetição da cena inicial

⁴⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁴⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zcXHneJWEqM>. Acesso em: 31 mar. 2018.



Fonte: Youtube⁵⁰

Os diálogos não mudam, mas dessa vez, sabe-se quem é o misterioso “*boyish voice*”, pois quando está acontecendo (e, como dito anteriormente, é um momento da segunda metade do jogo), sabe-se o porquê de a polícia estar perseguindo o protagonista. O jogador agora está completamente contextualizado. Apesar de ser a mesma missão, ela será interpretada diferente porque as informações que o jogador possui são diferentes, é uma experiência nova.

Após voltar à cena da prisão e começar a conversa com a promotora, a história passa a ser contada cronologicamente. A partir dali ocorre no presente.

2.2.3. Foco em primeira pessoa

Herman & Vervaeck (2001, p. 80) dividem os tipos de narradores em duas categorias:

Nível: o narrador pode ser extradiegético (conta a história de um ponto mais distante, observador) ou intradiegético (conta a história ao mesmo tempo que se inclui nela).

Envolvimento: há narradores heterodiegéticos (não teve experiência do que está narrando) e homodiegéticos (teve experiência do que está narrando).

Ainda há outros pontos para se considerar em relação ao narrador: ele pode ser “covert” (evita usar a primeira pessoa e frequentemente faz uso de citações) e “overt”⁵¹ (mais uso de paráfrase e se referenciando em primeira pessoa), além de poder ser confiável ou não (*unreliable narrator*), dependendo do quão contraditório parecem suas histórias. Um exemplo de narrador não confiável bastante conhecido é o Bentinho, da obra “Dom Casmurro”, de Machado de Assis, que narra a história do seu ponto de vista evidentemente repleto de paranoias.

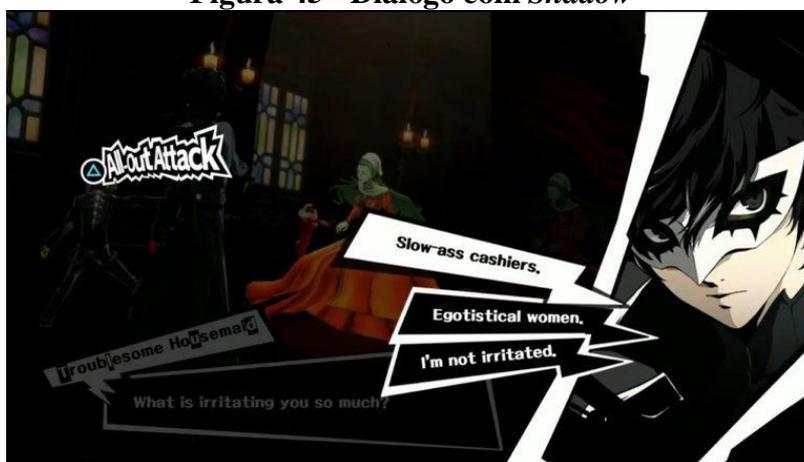
⁵⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OkVKAVOz3ZA>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁵¹ Ambos conforme o original de Herman & Vervaeck, pp. 87-88.

Em *Persona 5*, a narrativa é construída através do ponto de vista do protagonista. Apesar disso, a presença verbal não é muito evidente.

Vamos primeiro mostrar esse exemplo:

Figura 45 - Diálogo com *Shadow*



Fonte: True Gamers⁵²

Aqui temos uma técnica narrativa que já foi explicada no início do capítulo. Nesse caso, suas escolhas podem resultar em três reações: o inimigo dá uma recompensa, o inimigo fica mais agressivo, ou o inimigo forma um “pacto”, tornando-se uma *Persona* do protagonista.

Vamos supor que o jogador escolheu a opção “Eu não estou irritado”. É perceptível que o jogador, enquanto controlador do protagonista, foi quem respondeu, mas a cena não é estruturada de modo que mostre o jogador como narrador. Seria mais óbvio se tivesse um diálogo do tipo:

- O que está te irritando tanto? - perguntou a *Shadow*, de voz trêmula e suor frio.
- Eu não estou irritado - respondi.

O uso da primeira pessoa do singular entrega o narrador como personagem. É importante ressaltar que, no jogo, o narrador continua sendo personagem, apenas estruturado de forma diferente. Ele seria, no caso, um narrador mais oculto.

Ainda assim, há casos, em menor presença, como o do diálogo da figura 46:

Figura 46 - Bolha de pensamento

⁵² Disponível em: <http://www.truegamers.it/persona-5-recensione-100-ore-gioco/>. Acesso em: 31 mar. 2018.



Fonte: RPG site⁵³

Nesse caso, como o diálogo é interno - o uso da bolha de pensamento mostra que apenas o personagem sabe o que estava falando. Esse uso da primeira pessoa de forma mais direta é usada em momentos mais técnicos, que explicam o que pode acontecer caso você faça alguma coisa.

O narrador personagem, contudo, não é o único narrador da história. Há um diálogo, durante o jogo, entre o jogador e o próprio jogo.

Figura 47 - Segundo narrador



Fonte: Youtube⁵⁴

Esse narrador é quem situa o jogador durante o jogo. Se sua inteligência aumentou, ele vai informar isso. No exemplo acima, sua relação com a personagem Sadako Kawakami ficou mais íntima e, conseqüentemente, o seu rank (forma utilizada para medir a intimidade de uma relação do protagonista com outro personagem) aumentou. Em resumo, o narrador é quem torna explícito a consequência dos atos do jogador, às vezes até de forma

⁵³ Disponível em: <https://www.rpgsite.net/review/5460-persona-5-review>. Acesso em: 31 mar. 2018.

⁵⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4IcJuxrhLaA>. Acesso em: 31 mar. 2018.

redundante (RYAN, 2006, p. 185).

Em resumo, o primeiro narrador é intradiegético e homodiegético, enquanto o segundo é extradiegético e heterodiegético.

2.2.4. Personagem

Para se ter uma narrativa, é necessária uma ação, como foi explicado no início do capítulo. “O homem está feliz”, não seria uma narrativa, porém “O homem recebeu um presente e ficou feliz” já se torna uma narrativa porque o estado de felicidade dele foi causado por uma ação: a de receber um presente.

Agora a pergunta-chave é: quem realiza a ação? Será que foi seu melhor amigo? Um alienígena? Uma gaiivota? Uma rocha? Não é possível descobrir apenas com a narrativa que temos, mas todos os exemplos dados fazem parte de um mesmo grupo: personagens.

Segundo Abbott (2008, p. 230), personagens são entidades humanas ou com a psiquê humana que estão envolvidos na ação, sendo, muitas vezes, os autores dessa ação. O autor inclui animais, robôs, extraterrestres e coisas animadas nessa definição.

Utilizemos como exemplo a filmografia da companhia *Disney*, junto da subcompanhia *Pixar*. Apesar de existir vários filmes onde os personagens, em sua maioria, são humanos (Branca de Neve, Bela Adormecida, O Caldeirão Mágico), há filmes protagonizados por animais (O Rei Leão, Oliver e Sua Turma, Aristogatas, 101 Dálmatas), objetos animados (Pinóquio, Toy Story, Carros), alienígenas e monstros (Lilo & Stitch, Monstros S.A.), entre outros. Mas eles não agem como agiriam na realidade: os leões de “O Rei Leão”, os automóveis de “Carros” e os monstros de “Monstros S.A.” falam como se fossem humanos. São essas características humanóides que os definem como personagens.

Field (2005) afirma que são justamente as ações que definem o personagem. Digamos que há uma história de dois amigos chamados João e José e ambos possuem o mesmo objetivo, que é se mudar para outro país. Os dois se tornam o mesmo personagem por isso? Não. João pode ser uma pessoa obcecada por trabalho para conseguir o dinheiro da mudança, enquanto José consegue o dinheiro roubando. Quanto mais a história avança, mais percebe-se as diferenças entre ambos.

Um personagem pode ser (ABBOTT, 2008, p. 133):

- raso (*flat*): sem nenhum desenvolvimento ou profundidade. Muitas vezes usado em comédia;

- arredondado (*round*): com desenvolvimento, profundidade e complexidade em graus variáveis.

Existem diversas formas de se dar profundidade a um personagem. Uma das

estratégias mais comuns é o uso de *flashback*. Muitas vezes, para se entender o motivo da ação de um personagem, que por conveniência chamaremos de João, é necessário ter informações que remetem ao seu passado. Na narrativa “João viu um cachorro atravessar a rua e começou a chorar”, não é possível entender a razão do choro com as informações presentes. Agora, em “João viu um cachorro atravessar a rua e se lembrou de seu primeiro cachorro, morto ao ser atropelado por um carro. Daí, começou a chorar”, já dá mais sentido à narrativa. Essa informação da morte do cachorro pode construir parte da personalidade de João, por exemplo, ele pode sofrer de estresse pós-traumático desde a morte de seu cachorro e, por causa disso, ele não consegue ficar perto de nenhum cão sem chorar e se desesperar. E, assim, a história principal pode ser João superando esse problema. Esse tipo de estratégia é definido como arco de personagem (FIELD, 2005, p. 51).

Um método mencionado por Seger (1990) é o de adicionar paradoxos. Caso queira que o personagem seja o mais realista possível, é importante lembrar que o ser humano não é perfeito: todo mundo realiza alguma atitude ilógica, inconsistente e surpreendente com a própria personalidade em algum momento, por que seria diferente com o personagem?

Outra estratégia bastante utilizada é o uso de arquétipos (já mencionados no primeiro tópico do capítulo dois), que pode ser definido como “uma expressão já existente na Antiguidade, sinônimo de ‘ideia’ no sentido platônico.” (JUNG, 2000, p. 87). Ou seja, o arquétipo é utilizado para causar uma primeira impressão, dar uma ideia ao consumidor da narrativa. Por exemplo, para se criar um personagem que seja o mentor do protagonista, a princípio, se imagina uma pessoa mais velha que vai ensinar todos os princípios ao personagem principal (HORAK, 2011, p. 7). A partir daí, pode-se moldar seu mentor: ele pode ser uma pessoa mais temperamental, mais calma, mais chorona... tudo depende de como se quer estruturar a história. Isso ajuda ao receptor da narrativa a identificar melhor o personagem e entender sua função. O próximo passo é usar a originalidade para evitar que seu mentor se torne clichê ou para ele se destacar de alguma forma.

Lebowitz & Klug (2011) elegeram 10 dos arquétipos mais comuns utilizados no *storytelling*:

Tabela 1: Tipos de Arquétipos⁵⁵

Arquétipo	Descrição
O jovem herói	Aquele que prova seu valor ao engajar-se em

⁵⁵ Nomes dos arquétipos no texto original: *The Young hero, the reluctant hero, the best friend, the special person, the mentor, the veteran, the gambler, the seductress, the hardened criminal e the cold, calculating villain*, respectivamente.

	novas aventuras, ser bem-sucedido em tarefas ou negócios difíceis e relacionados. Geralmente, possui pensamento otimista e é sempre bem animado.
O herói relutante	Muitas vezes o oposto do jovem herói, é aquele que é forçado a realizar alguma atividade para escapar de um problema. Na maioria das vezes, é um personagem frio que vai se abrindo ao longo do da história.
O melhor amigo	Aquele que sempre está ao lado do herói. Sua personalidade, em boa parte dos casos, se completa a desse herói, causando um equilíbrio.
A pessoa especial	Aquela que possui alguma habilidade especial que os outros buscam e, por isso, torna-se mais cautelosa e solitária.
O mentor	Aquele que ensina ao herói seus conhecimentos e confia que esse herói irá completar alguma missão que o mentor não conseguiu. É normalmente uma pessoa bem mais velha.
O veterano	Semelhante ao mentor, é aquele que possui experiência, mas em vez de ensinar o herói, ele completa a missão ao lado desse herói.
O jogador	Aquele que vê a vida como um jogo. É quem vai atrás de atividades arriscadas, muitas vezes dependendo da própria sorte.
A sedutora	Aquela que usa a sensualidade para conseguir o que quer. Pode ser, no fundo,

	uma mulher insegura que quer ser amada e que disfarça esse sentimento.
O criminoso durão	Geralmente o oportunista que consegue itens ou informações ilegalmente, em troca de dinheiro.
O vilão frio e calculista	O personagem inteligente que possui um objetivo em mente e não hesita em destruir qualquer pessoa que atrapalhe em sua conquista. Muitas vezes, o próprio vilão se vê como o herói da situação (ex: um homem vê outro homem matando um cachorro, então ele começa a matar todos os homens que maltratam animais e acha que está fazendo o certo por isso).

Fonte: Lebowitz & Klug (2011)

Já Mark e Pearson (2001, p. 103) destacam, além do arquétipo do herói, o de fora da lei e o de mágico, por ambos terem um objetivo em comum: se posicionam contra uma realidade que possui impacto negativo. Enquanto o herói é conhecido por salvar o mundo, o fora da lei viola regras, normas e padrões da sociedade por diversas motivações, e o mágico é o que catalisa as transformações.

Vamos focar no arquétipo do fora da lei, já que é o mais próximo da imagem do rebelde que analisaremos nessa monografia. Personagens desse tipo muitas vezes encontram sua identidade e seus valores fora do padrão convencional de onde nascem e/ou crescem. Você pode vir de uma família extremamente conservadora e religiosa, mas ser ateu e possuir *piercings* e tatuagens no seu corpo, por exemplo. É comum se sentir maltratado ou sem poder quando é uma minoria rodeada por uma maioria oposta que julga pelos valores – nesse caso, pelas tatuagens ou pela falta da crença em um Deus. Tendo essa diferença, pode surgir um desejo de mudança dos valores predominantes.

O desejo de mudança, no entanto, também está presente no arquétipo do herói. A diferença é a percepção que é feita sobre a sociedade entre ambos os arquétipos: “enquanto heróis se identificam com a sua comunidade, foras da lei se sentem profundamente distantes

dela” (MARK & PEARSON, 2001, p. 121).

O fora da lei pode ser visto de várias maneiras: vilão, revolucionário, inimigo, deslocado, iconoclasta ou rebelde. Como o rebelde é um dos pontos principais da pesquisa, focaremos nele por um momento. Um rebelde necessariamente faz parte do arquétipo do fora da lei? Não.

Se o rebelde está apenas operando de forma individualista, estamos vendo o arquétipo do explorador (aquele que busca liberdade) em ação. Mas se o rebelde está pronto para quebrar convenções ou a lei, então está carregando o arquétipo do fora da lei. (MARK & PEARSON, 2001, pp. 128-129, tradução nossa⁵⁶).

Porém, é importante ratificar que nem sempre o fora da lei vai em busca do que é bom para a sociedade. Enquanto um rebelde pode ser uma figura positiva como Robin Hood (do livro homônimo), ou uma figura que precisa se rebelar para sobreviver, como Thelma e Louise (do filme homônimo), o rebelde pode se tornar uma figura negativa, quando seus valores são distorcidos e, em vez de reformar a sociedade, ele pode destruí-la, como Darth Vader (de *Star Wars*). Um caso assim seria uma pessoa que se corrompe ao chegar no poder e começa a oprimir quem não está de acordo com os valores que possui. Chamamos esse exemplo de sombra do arquétipo.

Mark & Pearson (2001) dividem o fora da lei em três níveis:

- Identificar-se como alguém de fora, que não se encaixa naquela comunidade por algum motivo e dissociar sua imagem daquela comunidade;
- Comportar-se de forma chocante ou disruptiva;
- Tornar-se um revolucionário ou um rebelde.

Alguns conceitos de Jung (*apud* Frosi & Steffen, 2015, p. 345) devem ser levados em consideração (eles serão mais aprofundados quando analisarmos o *Persona 5*) para compreender melhor uma pessoa ou um personagem:

- O “Eu” é a personalidade de cada sujeito e o centro regulador da consciência;
- A “sombra” pode se opor ao “Eu” e é a parte reprimida e geralmente considerada negativa de nossa mente;
- A “*persona*” funciona como uma máscara, forma de se portar diante da sociedade;
- A “anima” representa características femininas presentes em homens, enquanto o “animus” representa características masculinas presentes em mulheres.

⁵⁶If the rebel is merely operating in an individualistic way, we are seeing the Explorer at work. But if the rebel is ready to break convention or the law, then it is carrying the archetype of the Outlaw.

Já a definição do personagem pode ser (HERMAN & VERVAECK, 2005, p. 67):

- Direta, utilizando enumeração de elementos descritivos. Ex: “O homem era alto, branco e gordo”.

- Indireta, utilizando metonímias, ou seja, elementos que fazem parte da vida do personagem. Ex: sua ideologia, onde mora, seu estilo.

- Por analogia, utilizando metáforas. Ex: “O homem era um falcão” pode explicar que ele é veloz e/ou atento aos horizontes.

E no *video game*? É necessário algum cuidado específico para a caracterização de personagem?

2.2.4.1. Construção do personagem nos video games

Em primeiro lugar, é importante lembrar dos três atos mencionados no início do capítulo dois: o começo (primeiro ato), o conflito (segundo ato) e o desfecho (terceiro ato). Rogers (2010, pp. 50-51) destaca o primeiro ato como aquele em que a conexão entre jogador e protagonista é estabelecida. Após isso, comenta sobre um erro cometido por roteiristas de jogos:

Escritores esquecem que você precisa se importar com o personagem primeiro caso sua morte diga alguma coisa. E a solução não é tornar o personagem um parente ou parte de uma relação séria, especialmente se o personagem for morto na primeira *cutscene*⁵⁷. (ROGERS, 2010, p. 52, tradução nossa⁵⁸)

Para Rogers (2010), o personagem se torna importante quando ele beneficia o jogo, com armas melhores, mais força, novas habilidades. A partir da morte desse personagem, o jogador sentirá falta dos benefícios que ele proporcionava.

Outros detalhes importantes para Rogers (2010, p. 53) são as atividades do personagem – se ele é um estudante, como é o caso de *Persona 5*, é importante que ele tenha atividades comuns para estudantes, por exemplo ir às aulas, ir ao clube, estudar, trabalhar meio período.

Não se pode esquecer também de suas ambições e motivações, que têm influência na forma que atuam. Vemos isso durante todo o *Persona 5*, onde a motivação principal é a justiça. Essa parte será melhor explicada mais adiante, na análise do objeto.

Sato (2007) ratifica que, quando o jogador assume o papel de um personagem, ele também assume sua identidade. Assim,

⁵⁷ Cenas que interrompem a jogabilidade, na maioria das vezes utilizadas para aprofundar a história. Ex: animações em vídeo.

⁵⁸ “Writers forget that you have to care about a character first if it is going to mean anything when you kill him. And the solution isn’t to make the character a relative or part of a meaningful relationship, especially if that character is killed off in the first cutscene”.

O jogador interpreta o personagem para determinar sua dimensão e traços de sua personalidade, caracterizando-o em seus aspectos morais, éticos e identitários. Significa que o jogador delimita as atitudes e postura do personagem, nesta interpretação. Deste modo, sua representação se tornará crível e coerente ao longo da trama que se desenrolará no contexto do jogo (SATO, 2007, p. 3)

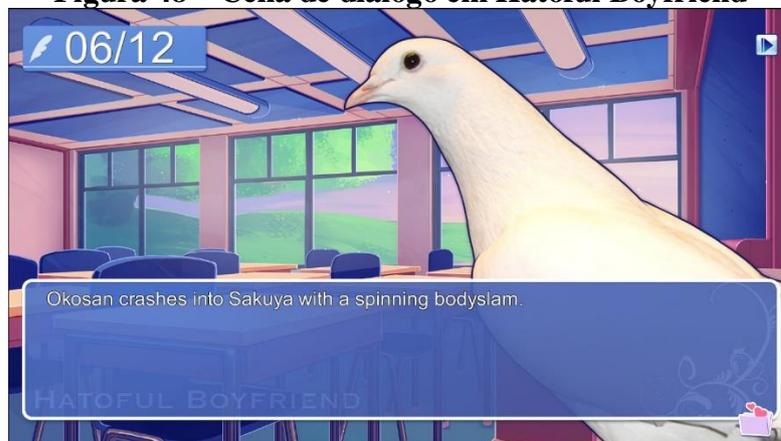
Junto ao andamento do *game*, o jogador vai conhecendo melhor o personagem, seu contexto e suas relações sociais, e as escolhas disponíveis para ser feitas também se tornam mais coerentes.

Um caso: um personagem é visto como líder de uma gangue, mas após o primeiro contato se mostra uma das pessoas mais gentis e meigas da história. Com o passar dos acontecimentos, o jogador, começa a entender o porquê de ele ser visto como líder de uma gangue, de ele tentar esconder sua gentileza, enfim, de suas ações em geral. Tendo mais noção dessas ações, sabe-se como melhor reagir, e sua relação com esse personagem se torna diferente do inicial (no caso, uma relação com o líder de uma gangue). Essa é, inclusive, a história de Kanji Tatsumi, um dos personagens de *Persona 4*.

Murray (2003 *apud* Sato, 2007), compara essa situação com um baile de máscaras, onde a pessoa por trás da máscara e a pessoa vista pelos outros presentes no baile são duas identidades diferentes. A máscara seria um papel, uma *persona* – conceito junguiano que será explicado mais adiante.

A construção dos personagens possui muita base técnica também. Primeiramente trabalharemos com a questão da movimentação. As imagens podem ser estáticas, como no caso do jogo *Hatoful Boyfriend* (2011):

Figura 48 – Cena de diálogo em *Hatoful Boyfriend*



Fonte: Techno Buffalo⁵⁹

Lendo o texto, percebe-se que a ação foi bem mais dinâmica que a imagem do pássaro Okosan. Essa imagem é a mesma para qualquer interação com o Okosan: ele pode

⁵⁹ Disponível em: <https://www.technobuffalo.com/2014/11/24/hatoful-boyfriend-announced-for-playstation-4-ps-vita/>. Acesso em: 10 abr. 2018.

estar triste, com raiva, feliz... você poderá perceber isso textualmente, mas não visualmente. Isso acontece não só com o Okosan, mas também com todos os outros personagens da história.

Já em *Persona 5*, não ocorre a mesma coisa:

Figura 49 – Protagonista em Shibuya



Fonte: Engadget⁶⁰

Aqui já se consegue ver as pessoas se movendo, além de conseguir se mover. Se o jogador quer que o protagonista vá à academia, deve conduzi-lo até lá. No caminho, o personagem principal vai conseguir ouvir pessoas falando, observar o que outras estão fazendo... nada diferente da vida real.

Quanto às reações dos personagens, elas devem ser evidentes no diálogo. Vamos, por exemplo, pegar duas cenas do Morgana:

Figuras 50 e 51 – Reações de Morgana



Fonte: TV Tropes e US Gamer⁶¹

Na cena da figura 50, ele está com a reação mais feliz, mais descontraída, comentando sobre Ann, a menina de vermelho, nova integrante da equipe. Já na figura 51, ele está mais sério, comentando que espera grandes coisas do grupo de amigos. Isso acontece

⁶⁰ Disponível em: <https://www.engadget.com/2017/04/10/persona-5-tokyo-japan/>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁶¹ Disponíveis em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Funny/Persona5> e <https://www.usgamer.net/articles/persona-5-is-too-cool-for-school>. Acesso em: 10 abr. 2018.

com todos os personagens. Além disso, há momentos que focam no olhar do personagem, como ocorre com Ryuji Sakamoto na imagem abaixo:

Figura 52 – Olhar de Ryuji



Fonte: Kotaku Australia⁶²

Aqui, já se percebe que o personagem está com raiva. Essa cena é de sua primeira entrada ao *Metaverse*, onde não entende o que está acontecendo. Ele está numa cela de prisão do castelo de Kamoshida e pensa que estão fazendo alguma brincadeira de mau gosto com ele. Essas cenas de olhares aparecem em reações animadas e são disponíveis para todos os personagens.

Outro ponto destacado por Rogers (2010) é a questão da métrica. O personagem precisa andar, correr, pular, arrastar-se, esconder-se, atacar, entre outras ações. É preciso fazer com que essas ações pareçam reais. O personagem, caso seja um humano sem nenhuma mutação, não pode fazer um pulo vertical de cinco metros, pois é fisicamente impossível – a menos que algo no roteiro justifique, como algum superpoder de super pulo. Abaixo, mostramos um exemplo de uma cena que ocorre em *Persona 5*:

Figura 53 – Protagonista se escondendo



Fonte: Segment Next⁶³

Uma habilidade que tem no jogo é a de se esconder de inimigos até eles se

⁶² Disponível em: <https://www.kotaku.com.au/2017/04/twitch-and-youtube-streamers-slam-persona-5s-video-policy/>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁶³ Disponível em: <https://segmentnext.com/2017/03/31/persona-5-kamoshida-palace-guide/>. Acesso em: 10 abr. 2018.

aproximarem e ser possível realizar uma emboscada. Nesse caso, o protagonista está se escondendo atrás da parede, e, de fato, não pode ser visto pelo guarda. Entretanto, se em vez da parede fosse uma cancela, ele estaria, de fato, visível, e a emboscada não funcionaria, pois o guarda iria correndo atrás dele. Caso esse guarda não fizesse isso e seu esconderijo tiver dado certo, mesmo o protagonista estando evidentemente visível, a situação poderia ser considerada um erro do jogo.

Além disso, Rogers (2010) define dois tipos de personagens importantes:

- O segundo personagem jogável (*Second player character* ou *SPC*) é quando o jogador consegue controlar mais de um personagem. É algo comum em JRPG, em especial nos combates. Em *The World Ends With You* (2007), para Nintendo DS, o jogador controla os dois personagens ao mesmo tempo quando luta com seus inimigos. Em *Persona 5*, existe a opção de escolher os ataques da sua equipe quando batalhando com as *Shadows* (mas, caso queira, pode-se deixar no automático).

Figuras 54 e 55 – Exemplos de SPC em TWEWY e em Persona 5



Fonte: TWEWY Wiki e IGN Brasil⁶⁴

Na figura 54, a personagem de cima é controlada pelas setas do *console* enquanto o de baixo é controlado por movimentos de toque na tela. Na figura 55, é o Morgana que irá atacar a *Shadow*, não o protagonista (que está ao lado dele).

O segundo conceito é o de personagem não jogável (*Non-Playable Character* ou *NPC*). São todos os personagens que não se consegue controlar. Eles geralmente oferecem algum benefício para o jogo, como é o caso dos *confidants* (ver final do capítulo 1) em *Persona 5*. Voltando à imagem 47, a última do capítulo dois, podemos ver um exemplo de benefício do *NPC*. A relação com a personagem Kawakami, professora e personagem não jogável, se torna mais forte e, por isso, ela dá o benefício de ganhar tempo livre nas aulas de outros professores, e o personagem usará esse tempo livre para realizar atividades relacionadas com o seu grupo, o *Phantom Thieves*, como criar novas armas.

Esse capítulo é finalizado com o básico de estudo de narrativa, aplicada de forma geral, nos *video games* e mais especificamente no gênero JRPG. Ainda foi vista a aplicação de alguns elementos no objeto de estudo. No próximo capítulo, será feita a análise do objeto com o foco na imagem do rebelde.

⁶⁴ Disponíveis em: http://twewy.wikia.com/wiki/File:Gameplay_screen.png e <http://br.ign.com/shin-megami-tensei-persona-5-ps3/33708/trailer/persona-5-trailer-de-gameplay>. Acesso em: 10 abr. 2018.

CAPÍTULO 3 - ANÁLISE DO OBJETO

Estudaremos a narrativa do jogo e pontuaremos os momentos em que a rebeldia é, de alguma forma, construída. É importante ressaltar que *Persona 5* é um jogo produzido no Japão, cuja história se passa em Tóquio, então muitos valores diferem culturalmente dos ocidentais que estamos acostumados. Tendo isso em mente, explicaremos alguns desses valores japoneses quando for necessário. Margaret & Pearson (2001), Prasol (2010) e Camus (1991) serão referências essenciais para esse capítulo.

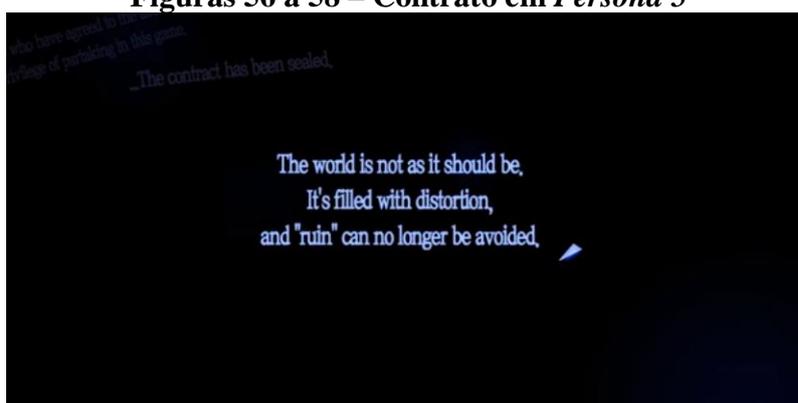
A metodologia utilizada na análise é a análise narrativa, explicada no capítulo anterior. Selecionamos algumas partes do jogo para estudar (considerando que 120 horas de conteúdo é um volume exagerado de informação para essa monografia) e mostrar a imagem no rebelde. A princípio, faremos uma descrição do jogo, para que os leitores que não tiveram oportunidade de jogá-lo possam entender melhor e, após isso, o foco será na rebeldia.

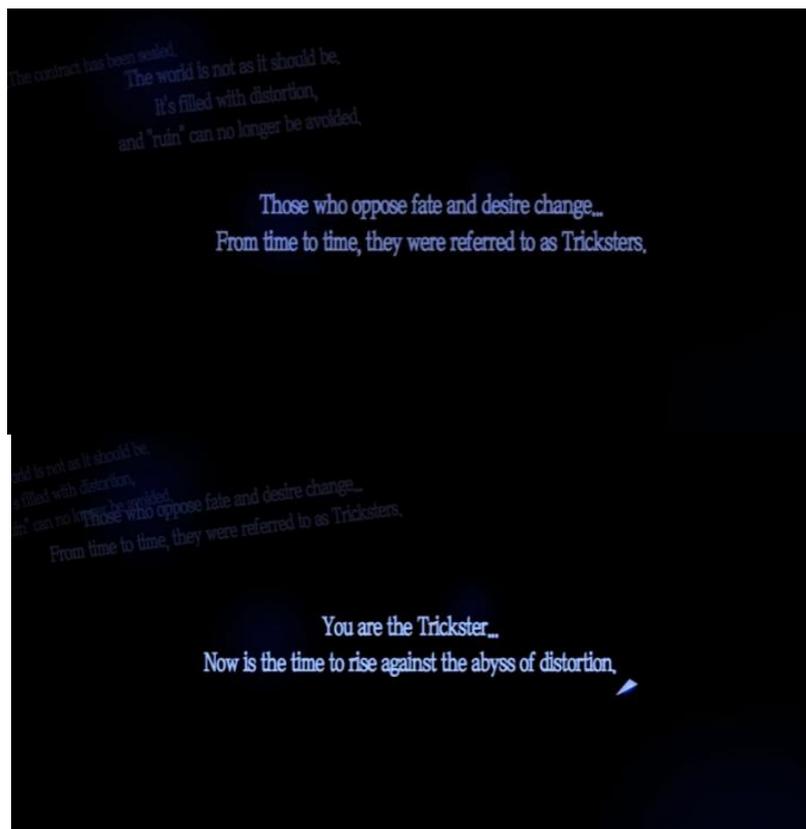
Antes de começar a análise, queremos diferenciar alguns termos: quando nos referirmos à persona de Jung, escreveremos “*persona*”, já quando quisermos falar sobre a persona do jogo, usaremos “*Persona*”. O mesmo ocorrerá com o termo “*shadow*”. Além disso, quando formos comentar sobre mundo real do jogo (ou seja, a cidade de Tóquio onde o protagonista vive), chamaremos de “mundo real”, e quando precisarmos falar sobre o nosso mundo real, utilizaremos o termo “realidade”.

3.1. O início do jogo

Uma voz começa avisando que o jogo possui uma história fictícia e qualquer semelhança com a realidade é uma coincidência, e finaliza perguntando se o jogador está de acordo com isso. Ao concordar, é dito que existe um contrato. Logo adiante, essa voz contextualiza, de alguma forma, sua missão:

Figuras 56 a 58 – Contrato em *Persona 5*





Fonte: Youtube⁶⁵

Trickster⁶⁶ é um arquétipo que, de acordo com Jung (2000, p. 251), possui atitudes consideradas “travessas”, até mesmo divertidas, algumas vezes malignas e animais. É muitas vezes vista no bobo da corte ou no palhaço.

O Trickster age no instinto primitivo e possui atitudes não aceitas socialmente ou moralmente (MARK & PEARSON, 2001, p. 128). No entanto, pode se tornar a figura do salvador.

somente no estado de total desamparo e desespero surgirá a nostalgia do "salvador", isto é, o conhecimento e a integração inevitável da sombra criam um estado tal de angústia que, de certa forma, somente um salvador sobrenatural poderá desemaranhar o novelo do destino. (JUNG, 2000, p. 266)

O jogo trata o Trickster justamente como esse salvador, já que ele foge do padrão de uma sociedade. Ele seria o diferente dentro do inconsciente coletivo e se torna a única esperança de um povo.

Após essas frases, o jogo segue para a cena inicial, mencionada no capítulo 2, em que o protagonista tenta escapar de um cassino, mas é capturado pela polícia. Na prisão, percebe-se que ele é agredido e dopado, e o agente de polícia enumera os crimes que, supostamente, cometeu: obstrução da justiça, chantagem, difamação, posse de armas, e até

⁶⁵ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁶⁶ O dicionário reverso traduz Trickster como “vigarista”. Disponível em: <https://dicionario.reverso.net/ingles-portugues/trickster>. Acesso em: 30 mai. 2018.

mesmo assassinato. Para complementar, segundo o detetive, não há leis que protejam criminosos como o protagonista. Ao mesmo tempo, é mostrada uma cena dentro da prisão em que a polícia dá a entender que os vídeos que gravaram a tortura carcerária não podem ser usados como evidência, como se estivessem acobertando suas ações. Eles fazem o protagonista assinar uma confissão (é nesse momento que o jogador escolhe o nome que o personagem principal terá). Depois disso aparece Sae para conversar com o protagonista, contra a vontade do chefe dela, e é feita a transição para o *flashback* onde toda a história vai ser contada pela visão do protagonista.

No início do *flashback*, o protagonista está em um metrô, como se tivesse acabado de acordar de um cochilo. Ele está com uma expressão triste. Logo após, há outro *flashback*, dessa vez de alcance pontual, mostrando uma cena que termina com o protagonista sendo preso:

Figura 59 – Prisão em *Persona 5*



Fonte: Youtube⁶⁷

Com o fim do *flashback*, ouvimos duas meninas no metrô mencionando um boato sobre algumas pessoas terem “mental shutdown”. Depois aparece o protagonista, já fora do metrô olhando para a cidade, identificada como Tóquio pelo Shibuya Crossing, um cruzamento famoso na cidade, como se fosse a *Times Square* japonesa. Quando ele olha para o celular, percebe que há um aplicativo desconhecido instalado e, ao clicar nele, tudo na cidade para – menos o protagonista -, e aparecem chamadas azuis, que posteriormente formam uma silhueta, e surge um rosto humano, dando a entender que é o do personagem principal.

Figura 60 – Chamadas azuis e rosto humano

⁶⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.



Fonte: Youtube⁶⁸

Após essa cena, a chama some e tudo volta a se mover. O protagonista apaga o aplicativo misterioso.

Agora se inicia a parte lúdica: o personagem principal precisa ir atrás de Sojiro Sakura, que irá lhe acolher de agora em diante. O jogador conhece a redondeza e faz perguntas a outras pessoas para cumprir esse objetivo. No fim, descobre-se onde ele mora, mas Sojiro está trabalhando num lugar chamado Leblanc. Ao chegar lá, percebe-se que Sojiro é o dono do Leblanc. É ele quem contextualiza a situação do protagonista: ele tentou salvar uma mulher de um homem bêbado. Esse homem, porém, é um político bastante influente e o processou. O jogador é preso por ter “atacado o político” e expulso da sua escola. Como solução, o protagonista vai viver em Tóquio, em liberdade condicional, sob a tutela de Sojiro Sakura. Caso se comporte de forma adequada durante um ano, sua liberdade condicional será revogada.

Antes de ir dormir, o protagonista checa o celular e percebe que o aplicativo que tinha apagado anteriormente reapareceu. Ele deleta de novo e vai dormir. Quando percebe, está em um lugar chamado “Velvet Room”, com uma roupa de presidiário e ouvindo um senhor chamado Igor – que é, aliás, a pessoa com quem o jogador fez um contrato no início do jogo - chamando-lhe de trickster e mencionando uma reabilitação que precisa ser feita. Após isso, o personagem principal retorna ao seu sonho.

No dia seguinte, o protagonista e Sojiro vão à nova escola em que o personagem vai estudar. Lá, o diretor e a professora o tratam de forma hostil e reforçam que não vão tolerar nenhum comportamento problemático do estudante: é expulsão imediata. Sojiro percebe como o protagonista foi tratado e comenta:

Figuras 61 e 62 – Reação de Sojiro

⁶⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.



Fonte: Youtube⁶⁹

Paralelo a essa conversa⁷⁰, dois professores discutem sobre a presença do protagonista como aluno novo da escola. Eles ficam surpresos com o fato de alguém com ficha criminal ter sido aceito e afirmam que prefeririam que ele nem aparecesse.

O Japão é conhecido por ser um dos países mais seguros do mundo e, de fato, é verdade⁷¹, mesmo tendo o aumento da criminalidade. A população, por outro lado, não pensa dessa forma. A influência da mídia ao noticiar acontecimentos violentos tornou o povo japonês bastante inseguro e sem confiança nas autoridades (HAMAI & ELLIS, 2006, p. 170). A reação da professora de não querer o protagonista no colégio é um reflexo do medo e da insegurança, de não se sentir confortável com um criminoso por perto.

A situação do protagonista piora quando se sabe que a lei japonesa se tornou mais rígidas para jovens devido a casos de assassinatos realizados por pessoas de dez a quinze anos

⁶⁹ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁷⁰ “Eu acho que é isso que significa ter uma ficha criminal. Resulta que seu passado vai lhe seguir aonde quer que você vá” (tradução nossa).

⁷¹ A taxa de homicídio no Japão é menor que um por 100 mil habitantes. Disponível em: <https://www.clements.com/resources/articles/Countries-with-the-Highest-and-Lowest-Crime-Rates>. Acesso em: 25 mai. 2018.

(JOHNSON, 2007, p. 390). Mesmo o crime de agressão não se encaixando no grupo das ofensas mais sérias – homicídio, assalto, estupro e incêndio (JOHNSON, 2007, p. 373) -, a sociedade japonesa é extremamente punitiva em relação aos criminosos e, segundo a ICVS⁷² de 2000, boa parte da população (48%) acredita que a prisão seria a melhor forma de reduzir a criminalidade entre jovens (HAMAI & ELLIS, 2006, p. 174), em vez da liberdade condicional que o protagonista está tendo.

No mesmo dia, ocorre um suposto acidente com um dos metrô, que perde o controle e sai dos trilhos, afetando cerca de 80 pessoas. A cena, mostrada em forma de vídeo, revela o motorista em um estado fora do normal, com os olhos sem pupilas e um líquido saindo pela boca, que supostamente é sangue. Esse é o primeiro caso mostrado de um “mental shutdown”, traduzido literalmente como “desligamento mental”, como se a pessoa não tivesse mais consciência de nada que faz. O vídeo mostra também a promotora Sae com seu chefe e, logo depois, com um rapaz que posteriormente será identificado como Goro Akechi. Segundo ela, “tudo está conectado”, e o restante da história mostrará se ela está certa ou errada.

O dia seguinte é quando começam suas aulas e o jogador precisa fazer o caminho de metrô para o protagonista chegar lá. Descendo na estação perto da escola, nota-se que está chovendo. O personagem principal, então, se esconde em uma parede para não se molhar. Enquanto ele olha o celular, percebe que o aplicativo apagado duas vezes apareceu novamente. Nesse momento, é o primeiro contato que se tem com Ann Takamaki, uma estudante do colégio, e com Suguru Kamoshida, um professor que oferece carona aos dois alunos. Ann aceita, porém o protagonista recusa. Quando Kamoshida e Ann saem, um rapaz chamado Ryuji Sakamoto aparece, revoltado com Kamoshida e o chamando de “professor pervertido”. Ryuji desconfia do protagonista, achando que ele pode entregá-lo ao professor. Porém, como é um aluno novo, o personagem principal não sabe quem é Kamoshida. Sakamoto fala que é como se ele fosse o rei de um castelo, que faz tudo que quer. Ryuji então percebe que o protagonista é um estudante transferido e sugere que eles vão juntos à escola, porque ele conhece um atalho. Antes de saírem, no entanto, ambos sentem dor de cabeça e o ambiente fica rosa por aproximadamente um segundo.

Ocorre a primeira transição - volta ao diálogo entre Sae e o protagonista, já na prisão. Ela menciona os chamados “psychotic breakdowns”⁷³ e ainda afirma que uma das vítimas foi um professor da escola Shujin Academy, onde o protagonista estuda, e pede para

⁷² International Crime Victim Survey. Disponível em: <http://wp.unil.ch/icvs/>. Acesso em: 25 mai. 2018.

⁷³ O termo pode ser traduzido como colapso psicótico. Alguns personagens durante o jogo terão esse colapso, que será mencionado na análise quando ocorrido.

ele contar mais sobre o incidente.

Ao chegar onde supostamente deveria ser a escola, os alunos se surpreendem ao encontrar um castelo no lugar. O vídeo mostra que o aplicativo teve influência no surgimento desse castelo. Os meninos decidem entrar para saber o que está acontecendo. Lá, eles são atacados por guardas e levados para uma prisão. Eles tentam escapar, sem sucesso. Os guardas informam que ambos foram condenados por entrada ilegal e, por isso, serão sentenciados à morte. Surge um homem de coroa de aparência idêntica a Kamoshida – tanto que é identificado no jogo como “Kamoshida?”, com diferenças nos olhos e na voz:

Figuras 63 e 64 – Kamoshida e Kamoshida?



Fonte: Megami Tensei Wiki⁷⁴

O suposto Kamoshida se define como Ryuji o descreveu: o rei de um castelo. Quando ele verbalmente ataca Sakamoto sobre um fato acontecido entre eles no passado e o estudante revida, o suposto professor responde “É assim como você fala como um rei?” e que isso também é outro crime, com punição de morte.

O protagonista procura ajudar Ryuji de todas as formas possíveis, e quando Sakamoto está perto de ser executado, uma voz pergunta ao protagonista se “é isso que você quer que aconteça” ou “você se arrepende do que fez naquele dia (fazendo referência à prisão dele)”. Ao dizer que não se arrependeu, essa voz fala sobre “jurar para ele aquele com vontade de performar todos os atos sacrilégios pela própria justiça”. O protagonista aparece com expressões de dor e, quando surge uma máscara em seu rosto, ele precisa arrancá-la à força. Sua expressão facial é semelhante ao da figura 60, com as chamas azuis presentes e ao redor dela. O protagonista está com uma roupa diferente da que estava antes, e atrás dela está uma criatura chamada Arsene.

Figura 65 – Arsene

⁷⁴ Disponível em: http://megamitensei.wikia.com/wiki/Suguru_Kamoshida. Acesso em: 10 abr. 2018.



Fonte: Youtube⁷⁵

É importante lembrar que a série *Persona* é bastante influenciada pelos conceitos de Jung. O diretor do jogo, Katsura Hashino, afirma que “o núcleo da série é um mundo alternativo, a sombra da sociedade humana” (tradução nossa⁷⁶), que faz analogia a *shadow*. Nesses mundos alternativos, as *Shadows* viram demônios e, quando derrotadas, voltam ao seu dono (a pessoa que reprimia o comportamento) e lhe dá novos poderes. Essa é a sua *Persona*.

Quando o jogador batalha contra os guardas, é mostrado que Arsene é sua *Persona*. Essa “persona” vem do conceito junguiano, que a define como algo que cobre o indivíduo, como uma máscara (JUNG, 2008, p. 36). Ela serve como uma forma de se adaptar aos valores coletivos de um ambiente, os quais o autor chama de psique coletiva.

Segundo Hashino, “os personagens neste jogo, através de pura força de vontade, irão destruir aquilo que sufoca as pessoas na sociedade e hoje e, novamente, deixá-las acorrentadas no lugar” (tradução nossa⁷⁷). Ou seja, é indicado que todos os personagens vão se rebelar contra alguma coisa, em grau maior ou menor. O primeiro caso que vemos é o do personagem principal.

O protagonista vai de encontro aos valores que Kamoshida, o rei do castelo, possui. Ele vê a execução de Ryuji e dele mesmo como algo injusto e vai impedir que isso aconteça. Para isso, ele precisa romper com a psique coletiva e lutar pelo que acha correto. Tanto que é a partir desse momento que Arsene começa a acordar dentro dele, e só é liberado quando a máscara no rosto do personagem principal é arrancada à força.

A máscara nesse caso é uma representação literal da *persona*: quando arrancada,

⁷⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁷⁶ “The core of the series is the ‘back’ side, the alternate world, the shadow of human society.”. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/the-creator-of-persona-on-life-japanese-culture-and-the-unconscious/>. Acesso em: 25 mai. 2018.

⁷⁷ “The characters in this game, through sheer force of will, are out to destroy that which suffocates people in today’s society and, again, keeps them chained down in place.”. Disponível em: <https://gematsu.com/2014/02/persona-5-game-attaining-freedom>. Acesso em: 25 mai. 2018.

ela quebra qualquer relação que tinha com a psique coletiva, caracterizando o arquétipo do fora da lei, como dito anteriormente. A dificuldade de retirar a máscara e o sangue no rosto que aparece depois representam a resistência de se afastar dessa psique, dos valores que são impostos, bem como uma “reação” a valores da psique coletiva com os quais não concorda. Por exemplo, alguém se sente isolado dentro de uma comunidade por ser considerado diferente, estranho, não aceito. O sangue representa a dor de julgamento e humilhações de outras pessoas de dentro da psique coletiva. Tanto que Arsene só aparece depois que a máscara é retirada, porque é quando está “livre” (quando ele diz que é a alma rebelde que reside em no protagonista, significa que ele sempre existiu, só esperou o momento de aceitá-lo para se tornar evidente).

O jogador utiliza essas *Personas* para derrotar inimigos denominados *Shadows*, que são consideradas “como uma falha pessoal (‘gafe, deslize’), sendo atribuída à personalidade consciente como um defeito” (JUNG, 2000, p. 258). A diferença entre as *shadows* e as *personas* é que a primeira é escondida de todas as formas. Ela é reprimida, de formas muitas vezes nada saudáveis e que podem atrapalhar o desenvolvimento psicológico.

No jogo anterior, *Persona 4*, as *Shadows* se tornavam mais fortes quando seu “dono” negava que são parte deles, e a partir do momento em que seu dono a aceita, elas se tornam *Personas* e batalham junto com o personagem. Em *Persona 5* é semelhante, porém a liberação da *Persona* acontece quando o dono aceita seu “lado rebelde”.

Após derrotar os guardas, os alunos procuram escapar do castelo e encontram Morgana, uma criatura em forma de gato que está em busca da sua forma humana, dentro de uma cela. Ele pede para os meninos o soltarem e em troca os ajudaria a sair do castelo. Morgana incorpora o arquétipo do veterano e explica tudo sobre esse mundo para o protagonista e Ryuji, enquanto também possui uma *Persona*, Zorro, e batalha ao lado deles.

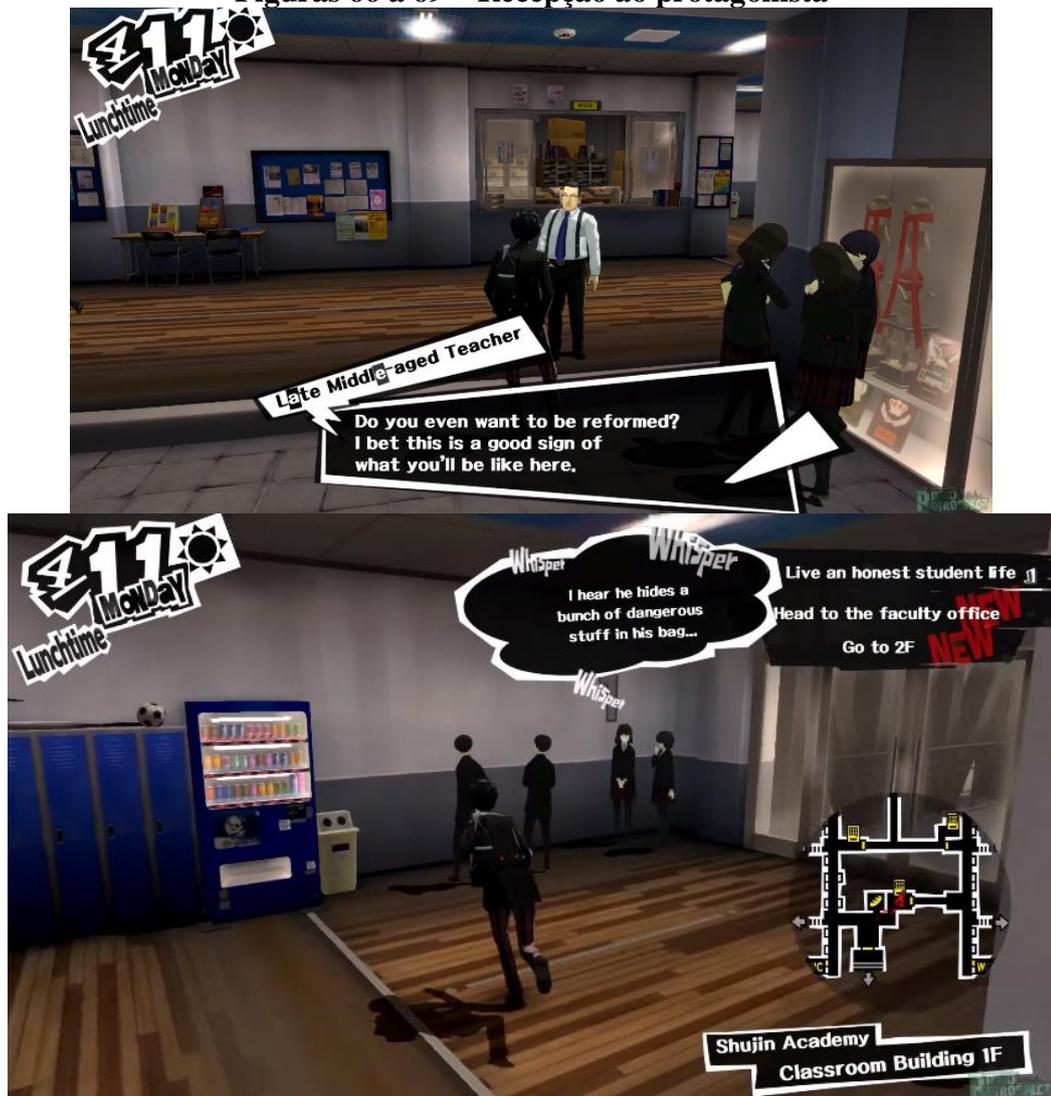
Os estudantes conseguem, finalmente, escapar do castelo e “voltar ao mundo real”, segundo o aplicativo do celular. O tempo passou enquanto estiveram no castelo, então ambos estão extremamente atrasados para o colégio. Quando chegam, são repreendidos.

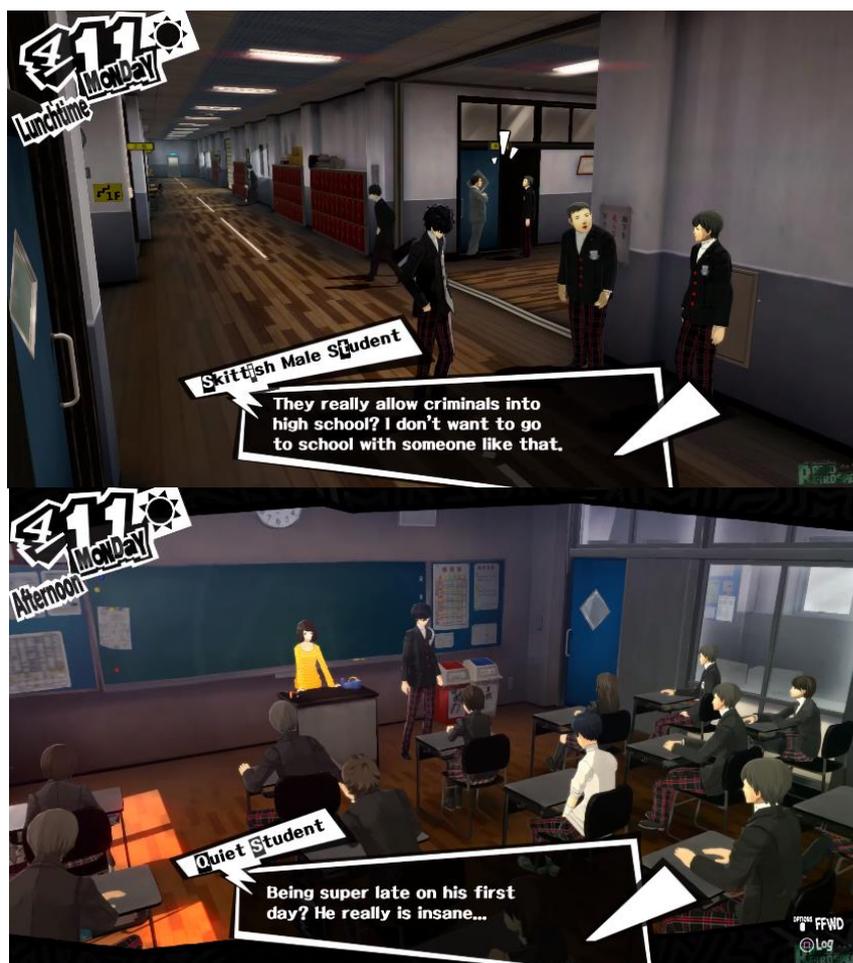
Aqui ocorre a segunda transição para o diálogo entre o protagonista e a Sae. A promotora acha que ele está alucinando por mencionar um castelo em outro mundo e um gato falante, mas todos os outros relatos estão de acordo com o fato. Depois, ela apresenta uma foto do Kamoshida e pergunta o porquê de ele ter sido escolhido como vítima.

De volta à escola, o protagonista já é vítima de boatos e tem a reputação afetada. Um dos professores pensa que ele não quer mudar seu comportamento (figura 66), enquanto alguns alunos ficam espalhando fofocas (figura 67) que variam de “nenhuma escola quis

aceitá-lo” a “ele usa armas para ameaçar as pessoas”, “ele fez de tudo, até fumar e beber” e “quem faz contato visual com ele precisa ser levado ao hospital”, ou dizendo que “não querem estudar na mesma escola que um criminoso” (figura 68). Outros comentários são que “ele deve aparentar ser assustador” e que “a escola já deveria expulsá-lo porque ele é uma bomba-relógio pronta para explodir”. Quando ele é apresentado para a turma, os alunos já comentam sobre seu atraso (figura 69), mas que ele “aparenta ser normal” até “o momento em que ele perder o controle, afinal ele foi preso por agressão”.

Figuras 66 a 69 – Recepção ao protagonista





Fonte: Youtube⁷⁸

Quando o protagonista vai sentar em sua cadeira, ouve Ann o chamando de mentiroso. Alguns alunos veem que Takamaki está falando com ele e começam a falar mal dela também, afinal, segundo uma estudante, “é de Takamaki-san que estamos falando”.

Contudo, essa reputação ruim é uma das coisas que estabelece uma conexão entre o protagonista e Sakamoto. Ryuji é um menino que não possui uma boa relação com os professores, principalmente com Kamoshida, não possui um bom desenvolvimento escolar e teve a reputação destruída devido a um incidente (que será explicado posteriormente no jogo). Além disso, ele anda de forma desleixada, fala de uma forma pouco formal e tem o cabelo pintado de loiro⁷⁹. Enquanto Kawakami pede para que o protagonista não se junte a Ryuji, porque ele é problemático, Kamoshida usa a aproximação dos dois como um motivo para expulsar o estudante transferido do colégio. O protagonista, porém, não segue os conselhos da professora, e os rebeldes, antes excluídos e isolados dos grupos sociais, começam a formar

⁷⁸ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.

⁷⁹ Existe, principalmente na ficção, um tropo chamado “delinquent hair”, que é quando personagens com cabelos pintados são considerados delinquentes. Enquanto no Ocidente, as cores “delinquentes” são as cores nada naturais, como verde, azul e rosa, no Oriente, o loiro já é visto com maus olhos. Às vezes o penteado também demonstra delinquência, em especial se for um moicano ou um cabelo parcialmente raspado. Informações disponíveis em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DelinquentHair>. Acesso em: 25 mai. 2018.

seu próprio grupo.

Figura 70 – Ryuji e protagonista (diálogo)⁸⁰



Fonte: Youtube⁸¹

Ryuji avisa ao personagem principal que há rumores sobre Kamoshida e que talvez o castelo seja uma forma de descobrir se eles são verdadeiros ou não. Ambos decidem, então, ir ao castelo no dia seguinte.

Antes disso, o protagonista foi lembrado sobre sua condição de liberdade condicional por Sojiro, que ficou enfurecido com a ligação da escola. No seu sonho, ele foi chamado para o Velvet Room e Igor anunciou que sua reabilitação pode começar (só não explica o porquê dela), mas que ele quer que o personagem principal se torne um ladrão. O protagonista irá treinar o poder da sua *Persona*, que acordou no castelo. Igor confirma que a *Persona* é uma máscara, conforme o conceito de Jung. Igor ainda explica que o aplicativo misterioso, chamado *Metaverse*, é o que permite o trânsito entre o mundo real e os *palaces* (que ele também não explica), e que há outras pessoas com a capacidade de acordar *Personas* também, e é preciso achá-las.

Já no dia seguinte, o protagonista e Ryuji procuram o castelo no mundo real e não o encontram. Sakamoto então lembra do aplicativo e vão acessá-lo. Colocando as informações necessárias (pessoa, local na vida real, visão que a pessoa tem dela mesma no *Metaverse*, forma do *palace*), vão parar no castelo. Lá, reencontram Morgana, a criatura em forma de gato, que servirá como mentor durante o início de jogo.

Morgana situa os meninos: o castelo é, na verdade, a escola na visão do dono desse castelo – nesse caso o Kamoshida – e apenas dele. Ou seja, ele vê a escola como um castelo onde ele é o rei. O local é chamado de *palace* e as visões são chamadas de “desejos

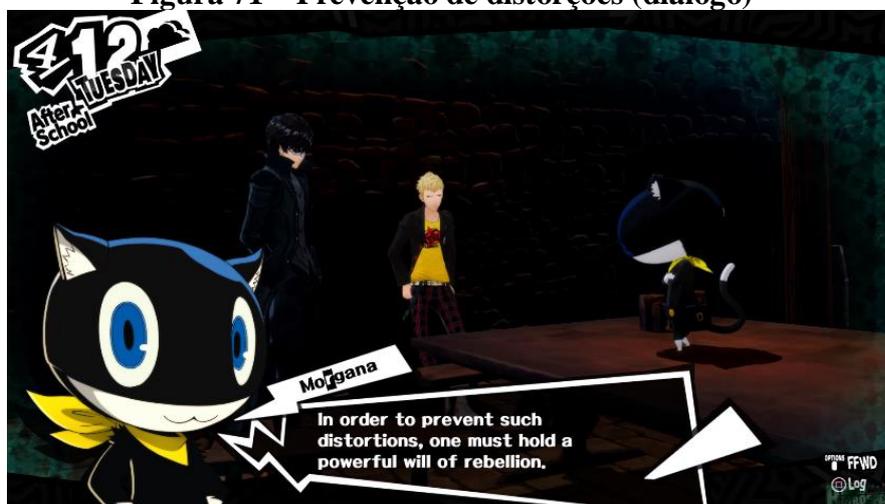
⁸⁰ “Eu sinto que nos daremos muito bem como encrenqueiros” (tradução nossa)

⁸¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 25 mai. 2018.

distorcidos”. Tudo que há dentro é influenciado pela forma que ele enxerga a escola: os escravos no castelo são, na verdade, os alunos da equipe de vôlei, na qual ele é técnico. Há meninas de biquíni sendo totalmente submissas a ele, uma delas sendo Ann Takamaki. É importante lembrar que eles estão num mundo cognitivo (que é definido pela cognição de seu criador), então não se pode salvar os escravos porque eles só existem na cognição do Kamoshida, mas tudo indica que eles são tratados de forma semelhante no mundo real.

Aqui entram em questão os rumores mencionados por Ryuji no dia anterior: há quem diga que Kamoshida abusa fisicamente dos estudantes de vôlei (por isso eles aparecem sempre com machucados) e sexualmente das estudantes. Ao explorar o *palace* e entender a mente distorcida do professor, os boatos se mostram cada vez mais verdadeiros. O problema é que, como essas cenas só existem no mundo cognitivo, elas não podem ser utilizadas como evidência concreta. Morgana menciona uma forma de prevenir as distorções:

Figura 71 – Prevenção de distorções (diálogo)⁸²



Fonte: Youtube⁸³

No caso de Kamoshida, as distorções já existem, e a única solução é roubar o tesouro do *palace*. Em resumo, todo *palace* possui um tesouro guardado e, caso ele seja roubado, o local entra em colapso e deixa de existir no mundo cognitivo. Porém é preciso ter cuidado: o Kamoshida do mundo cognitivo (que é a sua *Shadow*) representa todos os desejos do professor, incluindo desejo de comer, se exercitar e viver. Caso essa *Shadow* seja morta, o Kamoshida da vida real perderá todos os seus desejos e terá um *mental shutdown*. Ou seja, morrerá. O certo é fazer a *Shadow* retornar para o seu “dono” (no caso, Kamoshida) e fazer com que ele confesse tudo que fez de errado.

Já tendo noção de como funcionam a mente de Kamoshida e o novo mundo, os meninos decidem voltar para o mundo real. Porém, são confrontados por Kamoshida perto da

⁸² “A fim de prevenir essas distorções, alguém tem que ter uma poderosa vontade de rebelião” (tradução nossa)

⁸³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 25 mai. 2018.

saída e finalmente descobre-se o que ocorreu entre o professor e Sakamoto, e o porquê da reputação do aluno ser tão ruim: Ryuji era a estrela do time de atletismo da escola. Em certo momento, Kamoshida se tornou o técnico do time e tratava a equipe extremamente mal. Ryuji não suportou e deu um soco no professor, fazendo a equipe de atletismo acabar e ele ser conhecido como “traidor das pistas”. Hoje, Ryuji não pode mais correr depois de ter quebrado a perna por causa de Kamoshida.

Enquanto o discurso do professor faz com que ele perca as esperanças, o protagonista diz que não “o deixe vencer”. Com isso, Ryuji toma o controle novamente e se rebela contra o professor. Sua *Persona* começa a acordar, sugerindo um pacto com Sakamoto para que ele consiga poder, afinal “seu nome já foi estragado, por que não causar o caos?”. Como no caso do protagonista (e no restante dos casos), a *Persona* só acordou depois de Sakamoto sentir uma grande dor e retirar à força a máscara que apareceu em seu rosto.

Figuras 72 e 73 – Retirada de máscara



Fonte: Youtube⁸⁴

Quando a *Persona* é finalmente liberada, Sakamoto se junta aos colegas e derrota algumas *Shadows*, mas, por ora, todos fogem do castelo. Já no mundo real, o protagonista e Ryuji conversam sobre seus passados e combinam fazer de tudo para acabar com a violência de Kamoshida. Nesse momento, ambos formam um vínculo chamado *confidant* (que será explicado no ponto 3.1.1). Ryuji finalmente entende o porquê de o protagonista ter sido preso e fica indignado com a injustiça que ele sofreu. Sakamoto comenta que ele e o protagonista são mais semelhantes do que pensava, porque ambos são tratados de forma extremamente hostil e por não se sentirem acolhidos pelo povo (o que caracteriza o início da formação da rebeldia, como dito no tópico 1). Ryuji acredita que, depois que expuserem Kamoshida, a vida de ambos na escola vai melhorar.

Paralelo a isso, na escola, Ann está conversando com sua melhor amiga, Shiho Suzui, que faz parte do time de vôlei. Takamaki está preocupada porque Shiho não está se sentindo bem e está com uma lesão, enquanto Suzui está com medo de não ser boa o suficiente para ser titular da equipe de vôlei.

⁸⁴ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 25 mai. 2018.

No dia seguinte, ocorre uma competição de vôlei entre os estudantes do colégio e as aulas são dispensadas para os alunos participarem do evento. O protagonista e Ryuji aproveitam esse tempo para tentar extrair alguma informação ou denúncia das pessoas do time de vôlei, em especial as que apareceram na cognição de Kamoshida. Eles, porém, não conseguem nenhuma informação. Os integrantes dão desculpas como “o nosso time joga a nível nacional, é lógico que as práticas serão puxadas” e falam mal dos meninos com afirmações do tipo “vocês querem espionar a vida de Kamoshida” e “você não está participando do evento? Nada inesperado de você, estudante transferido”.

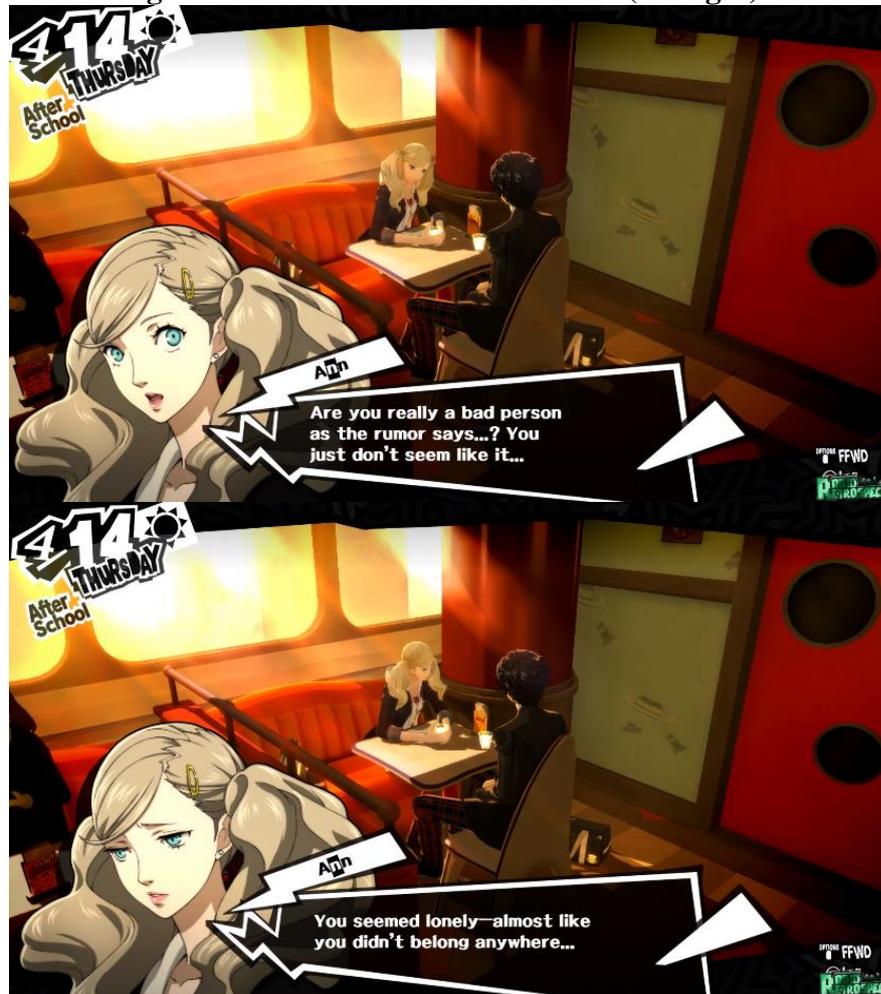
Eles conseguem, porém, a informação de que o membro Yuuki Mishima tem que lidar com o “treinamento especial” do professor. Os meninos vão atrás de Mishima, mas, quando estão falando com ele, Kamoshida aparece e dá um sermão em Yuuki, o que deixa Sakamoto irritado com o professor. Depois que Kamoshida sai, Mishima avisa para eles que não adianta provar que ele comete abuso físico com a equipe de vôlei, porque todo mundo já sabe, do diretor aos pais dos alunos do time, e mesmo assim ficam quietos sobre isso. Por fim, Mishima ainda pergunta pra Ryuji: “De todas as pessoas, não é você que deveria saber que nada vai adiantar?”, fazendo referência ao caso de atletismo.

No dia seguinte, o protagonista ouve uma conversa de dois meninos sobre Ann e sobre os rumores de que ela e Kamoshida estão namorando, e os meninos ficam chamando Takamaki de uma menina “fácil”. Em outra parte da escola, o protagonista se encontra com Suzui, que é a primeira pessoa no colégio que não o tratou mal mesmo sabendo dos rumores (lembrando que Ryuji só soube que o protagonista foi preso depois das aventuras no *palace*). Ela pede para não ligar tanto para os rumores e que a melhor amiga dela passa pelas mesmas coisas só por causa das roupas. Já no terraço, o protagonista e Sakamoto se reúnem e, inesperadamente, aparece Morgana, que conseguiu sair do *Metaverse* para o mundo real na forma de gato. Ele vem perguntar se os meninos querem roubar o tesouro de Kamoshida, mas ambos têm medo porque o professor pode morrer.

Ao sair da escola, o protagonista pode ouvir os estudantes falando que ele e Sakamoto são assustadores, mas que o primeiro não parece o tipo de pessoa que teria uma ficha criminal e que quase parece normal. Quando o protagonista sai do colégio e vai pra estação de metrô, em Shibuya, ele coincidentemente vê Ann discutindo no telefone com um professor – pelo tipo de conversa dá a entender que é Kamoshida – e começa a chorar. Ele vai falar com ela e, depois de convencê-la, ambos vão para um local onde ela possa explicar melhor uma situação. Ann então conta que o professor queria se encontrar com ela na casa dele depois da escola e que, se ela recusasse, ele tiraria a melhor amiga dela do time. Ela diz

que só está aguentando essas coisas porque as consequências vão para Shiho caso ela rejeite. Depois de desabafar, porém, ela estranha ter comentado tudo isso com um rapaz que ela nem conhece direito:

Figuras 74 e 75 – Conversa com Ann (diálogos)⁸⁵



Fonte: Youtube⁸⁶

Como dito antes, Ann o identifica como um *outsider*, ou pessoa de fora, o que já o coloca no nível 1 (último tópico do capítulo 2) do fora da lei com valores dissociados dos convencionais (MARGARET & PEARSON, p. 129). Ao mesmo tempo, ele quebra o estereótipo do fora da lei só por ser uma pessoa que se encaixaria nos padrões convencionais caso as pessoas não soubessem do fato de ele ter uma ficha criminal. Como Ann se identificava como uma *outsider* (conhecida como a menina dos boatos, junto ao fato de ser parte estrangeira), mas não aparentar ser uma pessoa rebelde, foi fácil acontecer uma identificação e conversar com o protagonista.

Enquanto os meninos conversavam, lá na escola Suzui foi chamada para a sala do

⁸⁵ Acima: “Você é realmente uma pessoa ruim como os rumores dizem? Não parece ser...”; abaixo: “Você pareceu solitário, quase como se você não pertencia a canto nenhum” (tradução nossa).

⁸⁶ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=J5xcG5c4rZQ>. Acesso em: 27 mai. 2018.

Kamoshida, demonstrando medo. Na manhã do dia seguinte, no meio de uma aula, um menino viu uma menina no terraço, como se fosse pular de lá. A menina, que por sinal era Suzui, pulou, e causou um alvoroço na escola. Todo mundo saiu correndo para o pátio, onde ela caiu, principalmente Ann, desesperada. Quando o protagonista e Ryuji chegam lá, veem as pessoas ao redor filmando e fotografando, os professores em pânico não querendo acompanhar Shiho na ambulância e Ann tentando falar com Suzui, ainda consciente, para saber o porquê de ela ter pulado. Enquanto não dá para saber tudo que ela falou, se sabe que está relacionado com o Kamoshida.

Ann acompanha a amiga, agora inconsciente, enquanto os meninos vão atrás de Mishima, que correu ao ver a cena. O colega de vôlei denunciou as agressões de Kamoshida e complementou que “ontem” ele estava de muito mal humor, então a violência deve ter sido pior. Na hora que ouviu isso, Sakamoto foi correndo para a sala de Kamoshida, e os meninos o seguiram. Os três confrontaram o professor na sala dele e, durante a discussão, descobriram três coisas: que Suzui está em coma, que Mishima espalhou os boatos sobre o protagonista ter sido preso – por ordens de Kamoshida – e que o professor vai pedir para expulsar os três alunos. E durante toda a discussão, ele ficou provocando os meninos – em especial Ryuji, que só não o socou porque o protagonista impediu – e mostrando que ele tem poder perante aos três, com frases do tipo “Vai. Por que não me soca? Ah é, você não pode” e “seus futuros são meus”.

Depois dos acontecimentos dessa manhã, toda a insegurança some: os meninos aceitam a proposta de Morgana e decidem roubar o tesouro do *palace* de Kamoshida. Segundo Ryuji, ele não se importa mais com o que vai acontecer com o professor, agora que ele quase matou alguém. Isso é um comportamento comum do rebelde que, “de certo modo, ele confronta uma ordem de coisas que o oprime com a insistência de um tipo de direito de não ser oprimido além do limite que ele pode tolerar” (CAMUS, 1991, p. 11, tradução nossa⁸⁷). A junção de ver uma colega quase morrendo por causa da mesma pessoa que destruiu um de seus sonhos com essa pessoa ainda escapando ilesa de algo que ele considera gravíssimo faz com que crie esse objetivo de fazê-lo pagar pelo que faz, e Sakamoto está disposto a, como diria Camus, arcar com as consequências de seus atos (CAMUS, pp. 11-12).

É importante lembrar, porém, que roubar o tesouro é algo que eles precisam fazer, senão serão expulsos, o que é um problema especialmente para o protagonista: se ele for expulso, ele volta para a sua cidade e vai para a prisão. Eles têm até o dia da reunião, no início

⁸⁷ “In a certain way, he confronts an order of things which oppresses him with the insistence on a kind of right not to be oppressed beyond the limit that he can tolerate.”

de maio, para cumprir sua missão. A quantidade de dias em que essa missão será completada depende do jogador: pode ser em três dias, pode ser em dez dias, o que importa é que seja completada no prazo.

A tentativa de suicídio de Shiho é o estopim que faz com que Ann queira tomar alguma ação contra Kamoshida. Ela tenta ir atrás dos meninos, que não aceitam a ajuda dela. Ela não desiste e vai secretamente atrás deles justo na hora em que estão usando o aplicativo para entrar no *Metaverse*. Ela, por acidente, acaba sendo transportada para lá. Os meninos percebem e “jogam” ela de volta para o mundo real. Porém, enquanto eles estão explorando o *palace*, Ann retorna ao *Metaverse* porque o aplicativo apareceu no celular dela e ela simplesmente colocou nas Lacunas o que ouviu de Sakamoto sem querer. Ela, contudo, é encontrada pelos soldados de Kamoshida que acham que ela é a Takamaki cognitiva e a levam de volta para o castelo. Lá, descobrem que é uma impostora e a prendem. A Ann do mundo cognitivo aparece, e sua representação deixa a Ann do mundo real enfurecida. Quando ele a culpa pela tentativa de suicídio de Suzui (já que Takamaki decidiu não ir para a casa dele), ela fica relutante pensando na possibilidade, mas quando o protagonista diz para não escutar o Kamoshida, ela se impõe contra o professor e o manda calar a boca porque ela não vai ser mais tratada como um brinquedo.

Nesse momento, sua *Persona*, Carmen, acorda. Elas formam um pacto porque “quem mais vai vingar Shiho se não você?”. Ela se liberta, literalmente e figurativamente.

Figuras 76 e 77 – Libertação de Ann (diálogos)⁸⁸



⁸⁸ Acima: “Ann: Você está certa. Sem mais impedimentos”; abaixo: “Carmen: Isso mesmo... nada pode ser solucionado se você se deter” (tradução nossa).



Fonte: Youtube⁸⁹

Depois do processo de retirar a máscara à força, a *Persona* é finalmente liberada e Ann destrói sua versão cognitiva e agora é hora de destruir Kamoshida. Os guardas os atacam, mas são derrotados. Com medo, Kamoshida foge. Como Ann está cansada, todos decidem retornar e explicar para ela tudo sobre o mundo. Ann finalmente entra para o time.

A partir do próximo dia, o jogador pode se infiltrar no *palace* e sair quando quiser. Isso na teoria, porque na prática não pode ser descoberto por muitas *Shadows*. Existe um limite de segurança que aumenta a porcentagem a cada momento que um inimigo te encontra e, caso ela chegue a 100%, você é obrigado a se retirar. Há também outro empecilho: como o *palace* é fruto de uma cognição distorcida, alguns obstáculos só serão resolvidos se alguma coisa for feita no mundo real. Por exemplo, um armário está trancado no *palace* porque há algo no mundo real (possivelmente também um armário) que está trancado. Esse armário do *palace* só poderá ser aberto quando o seu equivalente no mundo real for destrancado e o dono desse *palace* perceber que foi destrancado, pois sua cognição sobre tal objeto mudaria. Nesse caso, talvez seja necessário dias a mais para completar o *palace*.

Tirando essas exceções, o jogador pode explorar o *palace* como você quiser. Pode derrotar as *Shadows*, conversar com elas para que lhes deem itens, dinheiro ou até mesmo poder, se tornando *Personas* e lutando ao seu lado. Pode achar novos itens ao ir encontrar baús. Pode descobrir mais da mentalidade do dono do *palace* (nesse caso, Kamoshida) – em uma parte há uma biblioteca e o protagonista olha três livros que falam sobre como ele é um rei, como as meninas são objetos sexuais e como os homens são escravos, respectivamente. Pode descansar em lugares chamados *safe rooms* (quartos seguros), que são partes do *palace* onde a distorção não é tão forte e o dono desse *palace* não tem o poder de dominá-lo – é a parte em que se salva o jogo, e quando quiser retornar outro dia, se pode escolher de qual *safe room* se quer recomençar a infiltração. Além disso, há vários obstáculos que precisam ser

⁸⁹ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=J5xcG5c4rZQ>. Acesso em: 27 mai. 2018.

resolvidos para avançar no jogo, por exemplo uma porta trancada só pode ser aberta através de um mecanismo que o jogador precisa descobrir como funciona. Geralmente são coisas condizentes com o ambiente em que está: se está num castelo, é normal ter uma prisão, mas isso não seria normal num banco. Apesar de ser um jogo fictício, é comum ter elementos que existem ou funcionam da mesma forma que na realidade⁹⁰ (JUUL, 2005, p. 176). Isso é comum principalmente em relação a regras: jogos de esporte muitas vezes adotam as regras já existentes na realidade. Ainda assim, a verossimilhança com a realidade aparece em apenas alguns aspectos do jogo. Tendo *Persona 5* de exemplo, nenhum dos participantes fica com fome enquanto explora os *palaces*, mesmo podendo passar o dia todo por lá.

Nas batalhas, os personagens possuem algumas opções: ataque com espadas, chicotes ou o que o jogador tiver em mãos; ataque com armas de fogo, com exceção de Morgana, que usa um estilingue; ataque com as *Personas*; uso de itens, geralmente medicamentos e itens de cura; defesa e fuga da luta. Quando todos os inimigos estiverem caídos no chão (isso é possível caso receba um ataque crítico ou um ataque com sua fraqueza), é possível atacá-los em grupo ou conseguir alguma coisa deles (dinheiro, itens ou poder). É importante ressaltar que ocorre um fim de jogo caso o protagonista seja derrotado, mesmo que os outros membros do time estejam com o máximo de vida, então é importante defendê-lo.

Depois de infiltrar no lugar inteiro, sua equipe encontra o tesouro numa sala, porém ele não está materializado. Morgana explica que desejos não possuem uma forma concreta e, para que ele se materialize, é necessário mudar a cognição de seu dono, para que ele perceba que seus desejos são um tesouro. Ele também precisa saber que acharam a sala do tesouro e vão roubá-lo. Isso é feito mandando um *calling card* (cartão de aviso). Eles, contudo, só possuem uma chance de roubar o tesouro, porque ele só fica materializado por um dia, que é o dia em que o cartão for mandado.

Depois que o jogador decide mandar o cartão, várias cópias deles estarão coladas nas paredes da escola, e neles estará escrito que “nós sabemos que você coloca seus desejos deturpados em estudantes que não podem lutar de volta, por isso vamos roubar esses desejos e fazer você confessar seus pecados, e que esteja preparado”; o cartão foi assinado pelos *phantom thieves of hearts* (ou apenas *phantom thieves*). Kamoshida vê os cartões e fica furioso, e lá no *Metaverse* o tesouro se materializou como uma coroa gigante. No caminho

⁹⁰ Lembrando que utilizamos a palavra “liberdade” para comentar sobre o mundo fora do jogo, enquanto “mundo real” serve para falar sobre o Japão do jogo, onde os personagens de *Persona 5* moram e realizam as suas ações todos os dias

para a entrada, porém, Kamoshida aparece e se torna o primeiro *boss* do jogo, onde você só rouba o tesouro se derrotá-lo. Seus ataques são análogos à sua profissão, sua personalidade e seus crimes (há dois ataques que são movimentos de vôlei, há um ataque chamado “lamber” que só afeta Ann e há um ataque relacionado à libido que restaura sua saúde). A estratégia para vencer a batalha é retirar a coroa da cabeça dele enquanto ele está distraído. Tendo isso feito, a vitória é praticamente garantida.

Após a batalha, a coroa diminui de tamanho e se torna compacta. A *Shadow* de Kamoshida ainda tenta arranjar a desculpa de que “colocam muita expectativa” nele, mas não adianta. Ele, por fim, aceita a derrota e espera que o grupo o mate, mas eles não fazem isso.

Figura 78 – Fim da batalha contra Kamoshida (diálogo)⁹¹



Fonte: Youtube⁹²

É nesse momento que a equipe prova que não batalhou esses dias por vingança, mas sim por justiça. A *Shadow* de Kamoshida volta para seu dono e o *palace* começa a se destruir. O grupo consegue escapar com o tesouro (que, no mundo real, é uma réplica da medalha olímpica que ele ganhou). Agora é esperar o dia da reunião, no dia dois de maio (não se esqueça que há um universo de datas dentro do jogo, como ocorre na realidade). Quando esse dia chega, o professor aparece e confessa todos os seus crimes e age de uma forma como nunca foi visto antes: desesperado, com o olhar cabisbaixo e dizendo que “renasceu” e que “vai se matar” (até receber um sermão de Ann para que ele lide com as consequências de tudo que aconteceu). Os meninos, no fim das contas, não serão expulsos, e os *phantom thieves* não deixam de ser mencionados pelos estudantes. Além disso, o caso teve repercussão nacional.

Os meninos decidem comemorar em um *buffet* caro pelo sucesso da missão. Enquanto se divertem, eles podem ouvir alguns comentários de adultos questionando a presença deles lá porque eles “não devem ter tanto dinheiro”. A sociedade japonesa é dividida

⁹¹ “Se a mente dele se desligar, ele não poderá admitir seus crimes” (tradução nossa).

⁹² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hnS4TzqTjvo>. Acesso em: 27 mai. 2018.

em grupos, e quem faz parte desse grupo procura não interferir nas atividades de outro grupo.

Seus comportamentos podem ser relacionados com a mesma barreira invisível que separa e isola qualquer grupo significativo de outros, no Japão. Todo mundo neste país sabe que um grupo é fechado e soberano, que seu território é fora dos limites, especialmente se o grupo é uma companhia de primeira classe com uma autoidentificação elitista (PRASOL, 2010, p. 231, tradução nossa⁹³).

Esse é outro motivo que explica o porquê de os membros dos *phantom thieves* serem isolados: os seus atos ou características que fogem do padrão dos grupos faz com que as pessoas os evitem. Isso não impede que os isolados se encontrem, se identifiquem e formem um grupo, como fizeram os personagens, ou até mesmo criem um grupo apenas para ir de encontro com os valores da sociedade japonesa, o que é comum no arquétipo do rebelde (MARGARET & PEARSON, 2001, p. 128). Os meninos decidem, então, continuar com os *phantom thieves* e roubar os tesouros de pessoas com desejos distorcidos para que a justiça seja feita e para que, finalmente, as pessoas não passem pelo mesmo problema de estar sozinho e sem nenhuma ajuda.

Como o caso de Kamoshida é o mais introdutório e o responsável por entender a maioria dos conceitos e mecânicas do jogo, ele vai ser o único que será descrito aprofundadamente. As missões restantes serão resumidas abaixo:

- O segundo alvo é Ichiryusai Madarame, um pintor renomado que, na realidade, extorque as obras de seus pupilos e as expõe como se tivessem sido feitas por ele. Isso inclui o estudante Yusuke Kitagawa, que vive junto com Madarame desde a morte de sua mãe, mas após ouvir toda a visão da *Shadow* do tutor quando foi levado para seu *palace* por acidente, ele finalmente aceitou a verdade e, assim, acordou sua *Persona*, Goemon. O *palace* de Madarame é um museu, e em certo momento, ele ameaça processar Ann por invasão quando ela estava tentando destrancar uma porta na cabana dele. O seu tesouro, no mundo real, é a versão original da sua pintura mais famosa, Sayuri, que, na realidade, é um autorretrato da mãe de Yusuke, sua antiga pupila.

- O terceiro alvo é Junya Kaneshiro, um chefe mafioso procurado pela polícia que utiliza chantagem para conseguir dinheiro. Uma das vítimas é Makoto Niiijima, presidente do conselho estudantil da *Shujin Academy*. Makoto descobre a identidade dos *phantom thieves* e promete que não iria expô-los caso completassem a missão de Kaneshiro, já que ele vinha

⁹³ “Their behavior can be related to the same invisible barrier that separates and isolates any significant group from others in Japan. Everybody in this country knows that a group is closed and sovereign, that its territory is off-limits, especially if the group is a first-class company with an elite self-identification”.

chantageando muitos estudantes de *Shibuya*. Ela se coloca como isca para ir de encontro ao mafioso no mundo real e acaba sendo levada ao seu clube noturno adulto, e quando o grupo decide ir atrás dela, Kaneshiro os fotografa e ameaça divulgar as fotos caso não paguem três milhões de ienes. Seu *palace* é um banco, e enquanto ele procura dar ordens a Makoto para que ela quite sua dívida através da prostituição e ainda aproveitar para usar sua irmã, Sae Nijima, de fantoche, a presidente não aceita de forma alguma essas ordens e mostrou estar cansada de situações semelhantes, principalmente para proteger a reputação da irmã, e, finalmente, acorda sua *Persona*, Johanna. Depois de vencerem a batalha, porém, a *Shadow* de Kaneshiro avisa a eles que outra pessoa além do grupo aparece nos *palaces* para conseguir o que ela quiser. Agora, um dos objetivos do grupo é descobrir quem é essa pessoa. O tesouro no mundo real é uma maleta.

- O quarto alvo é Futaba Sakura, filha de Sojiro, estudante e hacker. Esse caso é diferente dos outros, já que ela mesma pede aos *phantom thieves* para mudar o coração dela, em troca de ajudá-los a derrotar Medjed, um grupo de hackers que ameaça atacar e prejudicar a economia japonesa caso os *phantom thieves* não se entreguem e revelem suas identidades. O *palace* de Futaba, que é uma pirâmide, não foi criado por uma visão distorcida da sociedade em que o dono é o opressor, mas sim de uma visão distorcida dela mesma e de acontecimentos que ocorreram no passado, como a morte de sua mãe e uma suposta carta de suicídio onde ela culpa Futaba por tudo que ocorreu, o que traumatizou a filha ao ponto de fazê-la evitar sair de casa e ter pensamentos suicidas. A *Shadow* de Futaba também é peculiar, já que os sentimentos que a dona reprime são positivos, como o amor pela mãe e a possibilidade de ela ter sido assassinada. Enquanto se explora, é descoberto que a mãe de Futaba foi, de fato, assassinada devido a uma pesquisa que estava fazendo, e que a carta foi forjada para que Futaba pensasse que a culpa foi dela. Quando a hacker consegue acesso ao seu *palace*, ela confronta a própria *Shadow*, que mostra essa visão para ela e diz que “enlouqueça e não esqueça esses adultos podres”. Após essa cena, Futaba acorda sua *Persona*, Necronomicon, que é uma *Persona* de suporte, ou seja, ela não batalha, ela ajuda com cura, aumento de ataque, defesa e proteção de ataques mais graves. O tesouro do *palace*, por sinal, é a própria Futaba.

- O quinto alvo é Kunikazu Okumura, o CEO de uma famosa franquia de *fast-food* que trata os trabalhadores de forma desumana e quer forçar sua única filha, Haru Okumura, a se casar com um homem rico contra a vontade dela apenas para conseguir dinheiro e entrar na política japonesa. O *palace* é uma estação espacial e é onde Haru acorda sua *Persona*, Milady, após se impor contra o pai e não aceitar o casamento, pois ela não é

mais seu fantoche. Depois de derrotarem a *Shadow* de Okumura e irem embora, a suposta terceira pessoa aparece e mata a *Shadow*, fazendo com que ele tenha um *mental shutdown* no meio da conferência onde estava assumindo seus pecados e morra. Seu tesouro é uma nave espacial de brinquedo.

- A sexta vítima é Sae Nijijima, promotora e irmã de Makoto. A missão foi a pedido de Goro Akechi, detetive que descobriu a identidade dos *phantom thieves* e diz que essa será a última missão do grupo caso eles não queiram ser presos. O *palace* é um cassino para mostrar que apenas os corruptos são bem-sucedidos no sistema político, já que ela presenciou isso várias vezes na profissão. Esse é o *palace* da cena inicial do jogo, quando o protagonista é preso, ou seja, a missão não é finalizada.

- A sétima vítima é Masayoshi Shido, um político bastante influente e o responsável pela primeira prisão do protagonista. Apesar de ser visto pelo povo como o futuro da nação japonesa, ele é responsável por um monte de crimes, pois elimina qualquer traço (incluindo pessoas) que possam revelar seus esquemas de corrupção. Seu *palace* é um navio e seu tesouro é o seu broche de legislador. Ao que tudo indica, Shido venceria a eleição se não tivesse sido alvo dos *phantom thieves*.

Há um oitavo *palace* mas falaremos dele com detalhes no tópico 2.2.

3.1.1. Entre palaces

Sempre que os *phantom thieves* destroem um *palace*, eles começam uma busca para encontrar o próximo alvo. Apesar de começarem com dificuldades, tiveram a sorte de Mishima ter criado um *site* chamado *Phantom Aficionado Website*, ou simplesmente *phansite*, que conta com um fórum onde várias pessoas comentavam seus problemas e pediam ajuda ao grupo, problemas esses que variavam de uma briga com o namorado até a perseguição de uma pessoa.

Depois de uma decisão unânime, eles escolhem uma mensagem que tenha o nome completo da pessoa problemática, pois só com a identificação eles podem encontrá-la. Depois, eles vão a um lugar chamado *Mementos*, que é como se fosse um *palace* coletivo. Morgana explica que as pessoas que têm *palaces* individuais são as com desejos extremamente distorcidos. *Mementos* é o lugar onde se combate *Shadows* de indivíduos com distorções menores. É um *palace* gigante em forma de metrô, e Morgana especificamente possui o objetivo de ir até o ponto mais fundo de *Mementos*. Se torna também um ótimo lugar para a equipe treinar e aumentar experiência.

Outra coisa importante do *phansite* é uma enquete criada por Mishima onde o povo responde se acredita na existência dos *phantom thieves* ou não. No começo, a

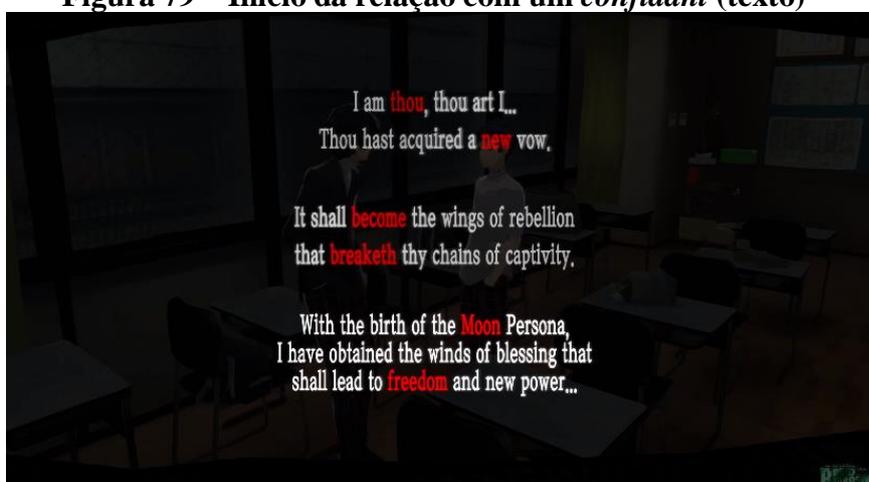
porcentagem é muito pequena (cerca de 6%), mas vai aumentando conforme mais casos vão sendo solucionados. A enquete terá um papel importante mais à frente nesta monografia.

Durante a transição de missões, se pode realizar atividades de um estudante comum no ensino médio, desde sair com os amigos a fazer compras, jogar beisebol, ir ao cinema, estudar... e tudo beneficia no jogo. O personagem possui cinco *stats* (capítulo 1, figura 25) que precisa desenvolver: coragem, gentileza, charme, inteligência e proficiência. Todos começam no nível 1 e podem chegar até o nível 5. Eles aumentam de acordo com as atividades que faz: acertar questões no colégio aumenta q inteligência (e sua reputação, já que os colegas de classe não acreditam que um criminoso pode ir bem na escola), conseguir fazer vários pratos de comida ao mesmo tempo e entregá-los corretamente aumentam a proficiência.

E o mais importante: há partes do jogo que você só pode acessar caso tenha um certo nível de um ou mais *stats*. Por exemplo, você só consegue completar o desafio de comer um hambúrguer gigante caso você tenha coragem no nível 3, e você só consegue estabelecer uma relação com uma personagem chamada Hifumi Togo caso tenha charme no nível 3.

Essas relações, quando desenvolvidas, são chamadas de *confidants* (capítulo 1, figura 28). Elas funcionam de forma semelhante aos *social links* dos jogos anteriores, mas há um nome diferente para combinar com a temática do jogo. *Confidant* é traduzido como “confidente”, aquele a quem se confia segredos e intimidades. É possível saber que uma relação com um *confidant* se iniciou ao receber essa mensagem:

Figura 79 – Início da relação com um *confidant* (texto)⁹⁴



Fonte: Youtube⁹⁵

Igor ressaltou, em uma conversa com o protagonista, que ele não partirá dessa

⁹⁴ “Eu sou você, você sou eu. Você adquiriu um novo voto. Deve se tornar as asas da rebelião que quebra as correntes da prisão. Com o nascimento da Persona do(a) [arcana], eu obtive os ventos da benção que devem guiar para liberdade e novo poder.” (tradução nossa).

⁹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wh48DsKMiJE>. Acesso em: 27 mai. 2018.

jornada sozinho. Há pessoas que possuem habilidades específicas que podem lhe ajudar no jogo, então ao encontrá-las e criar uma relação, você pode aprender essas habilidades e usá-las a seu favor. Há um total de 21 *confidants*, incluindo personagens jogáveis e não jogáveis. Na tabela abaixo, explicaremos a utilidade de cada um.

Tabela 2: Lista de *Confidants*

Arcana	Personagem	Relacionamento	Vantagem
Fool	Igor, homem misterioso do <i>Velvet room</i>	Igor confia que você consiga realizar sua reabilitação e cada vez que você evolui de alguma forma, ele lhe retribui	Aumentar o número de <i>Personas</i> que você pode ter; aumentar a eficiência das fusões entre <i>Personas</i>
Magician	Morgana, criatura em forma de gato	O protagonista ajuda Morgana na jornada para descobrir sobre ele mesmo	Criar equipamentos, habilidades de batalha
Priestess	Makoto Nijima, estudante e presidente do conselho estudantil	O protagonista decide mostrar a Makoto detalhes sobre a vida da cidade que ela não conhece	Analisar <i>Shadows</i> , habilidades de batalha
Empress	Haru Okumura, estudante	Você ajuda Haru com a jardinagem	Criar vegetais que podem ser úteis em combate, habilidades de batalha
Emperor	Yusuke Kitagawa, estudante	Yusuke pede ajuda do protagonista para descobrir seu rumo no mundo das artes	Conseguir habilidades a sua escolha com cartas em branco, habilidades de batalha
Hierophant	Sojiro Sakura, dono do Leblanc	Sojiro é uma pessoa autoritária, mas que vai se tornando mais gentil conforme a relação com o protagonista fica mais forte	Conseguir alimentos que restauram SP (poder de magia)
Lovers	Ann Takamaki,	Ann pede ajuda no seu	Negociações com

	estudante		trabalho como modelo	<i>Shadows</i> se tornam mais fáceis, habilidades de batalha
Chariot	Ryuji estudante	Sakamoto,	Ryuji, com ajuda do protagonista, procura resolver os problemas com a equipe de atletismo	Habilidades de batalha
Justice	Goro Akechi, detetive		Ambos começam a discutir sobre o quão justos os <i>phantom thieves</i> são	Habilidades de batalha
Hermit	Futaba estudante	Sakura,	O protagonista ajuda Futaba a superar seus problemas ao sair de casa	Habilidades de suporte (escanear mapa, aumentar ataque e defesa, proteger de ataques muito fortes, etc.)
Fortune	Chihaya cartomante	Hifume,	Chihaya acredita fortemente em destino, mas sua visão começa a mudar quando passa mais tempo com o protagonista	Economizar tempo ao tentar interagir com algum <i>confidant</i>
Strength	Caroline e Justine, guardas do <i>Velvet Room</i>		Elas ajudam na reabilitação do protagonista e cada vez mais aumentam suas esperanças nele	Adquirir novas técnicas para fundir <i>Personas</i>
Hanged Man	Munehisa vendedor de armas	Iwai,	O protagonista promete ajudar Iwai nos serviços dele e ele vai se mostrando cada vez mais útil	Customizar armas e conseguir descontos na loja dele
Death	Tae Takemi, médica		O protagonista a ajuda sendo uma cobaia para	Comprar itens de cura melhores por preços

			testar seus remédios	mais baratos
Temperance	Sadako Kawakami, professora empregada		O protagonista começa a utilizar os serviços dela e vai descobrindo mais sobre os problemas da <i>confidant</i> .	Economizar tempo em atividades diárias
Devil	Ichiko jornalista	Ohya,	Ohya conversa com o protagonista sobre informações dos <i>phantom thieves</i>	Explorar os <i>palaces</i> sem grandes preocupações com a segurança
Oda	Shinya Oda, estudante		Shinya é fã dos <i>phantom thieves</i> e ele faz um acordo com o protagonista para que possa conhecê-los	Aprender novas habilidades com a arma
Star	Hifumi jogadora profissional	Togo,	Ambos fazem um trato para ela ensiná-lo <i>Shogi</i> (jogo de tabuleiro) e ele ajudá-la a montar estratégias	Trocar os membros da equipe durante as batalhas
Moon	Yuuki estudante	Mishima,	Mishima descobre que o protagonista é um dos <i>phantom thieves</i> e promete ajudá-lo, especialmente com o <i>phansite</i> . Enquanto isso, Mishima ganha mais coragem e autoestima.	Aumentar a experiência de todos os <i>phantom thieves</i> , até os que não estão em combate
Sun	Toranosuke político	Yoshida,	Yoshida quer se candidatar nas próximas eleições, mas possui dificuldade de ser atrativo para o povo. O protagonista irá ajudá-lo	Negociar com as <i>Shadows</i> de forma mais eficiente
Judgement	Sae promotora	Nijjima,	Sae conversa com o protagonista na prisão, e	Descobrir o que aconteceu na noite da

enquanto a conversa vai cena inicial do jogo
avançando, ele ganha a
confiança dela

Fonte: IGN⁹⁶

Fora isso, quanto maior o nível do *confidant*, mais experiência é ganha quando se cria uma *Persona* da mesma *arcana* que ele. Ao atingir o nível máximo, a *Persona* mais poderosa da *arcana* é liberada para ser criada. O curioso é que, ao completar o rank, o *confidant* diz que sabe que você é um *phantom thief* e vai te apoiar na sua luta.

Como se pode perceber, os membros dos *phantom thieves* (com exceção de Futaba) também possuem *confidants*, mas a maioria das vantagens são as mesmas, já que elas são relacionadas ao combate: *batton pass* (passar o turno para alguém que tenha a mesma habilidade); *follow up* (ataque para nocautear o inimigo); *harisen recovery* (curar doenças); *Endure* (conseguir sobreviver depois de um ataque fatal, ficando com apenas um ponto de vida), *Protect* (proteger o protagonista de um ataque fatal) e *Second Awakening* (depois de atingir o rank máximo, a *Persona* dos seus colegas se transforma numa mais forte e com mais habilidades).

3.2. O arquétipo da rebeldia em *Persona 5*

A primeira questão importante a se fazer: por que o jogo começou com um *in media res* ao invés de um início cronológico? Porque os roteiristas queriam que os jogadores vissem alguma coisa. A cena que mostra antes de iniciar o *flashback* é quando o protagonista é preso e torturado pela polícia. Além de mostrar um caso evidente de violência carcerária, mostra o protagonista numa posição frágil onde ele não pode usar nada para se defender - visto principalmente na cena que o agente policial insinua que as câmeras de segurança não poderão ser usadas como evidência, indicando que eles vão destruir a prova de alguma forma. Semelhante à realidade, é uma forma de denunciar a corrupção policial e mostrar que o problema não são essas pessoas individualmente, mas sim a polícia se tornar uma organização falha (JOHNSON, 2003, *apud* PRASOL, 2010, p. 278).

A cena em questão possui um objetivo: fazer o jogador sentir raiva. Um dos objetivos do jogo é gerar emoção no jogador, e não apenas no personagem, de alguma forma para intensificar sua mensagem (BIZZOCCHI, 2006, p. 3). Quando o jogador complementa essa cena com as cenas da prisão injusta e a possível expulsão dele e dos amigos da escola apenas porque o professor não gostava dele, o jogador, em teoria, fica indignado e revoltado.

⁹⁶ Disponível em: <http://www.ign.com/wikis/persona-5/Confidants>. Acesso em: 28 mai. 2018.

Esses dois sentimentos são muito comuns quando o sentimento de rebeldia está presente. (MARK & PEARSON, 2001, p. 129).

Não é esse o único momento feito com o intuito de causar indignação. Há conversas que os *phantom thieves* não escutam, mas que o jogador consegue ler. Um exemplo é a relação entre Kobawakawa (diretor da *Shujin Academy*), o diretor da unidade de investigações especiais (onde Sae trabalha) e Masayoshi Shido (o político por trás da prisão do protagonista). Ambos os diretores fazem parte de um grupo, um dos vilões da história, que tem o objetivo de eleger Shido como primeiro-ministro, eliminando qualquer ameaça e acobertando os criminosos a favor do político. Kobawakawa faz de tudo para descobrir quem são os *phantom thieves* enquanto o diretor da unidade de investigações especiais arquiteta um plano para destruir os *phantom thieves* sem que descubram que a promotoria faz parte. Quando alguma de suas estratégias sucede e o grupo dos jovens é afetado injustamente, a indignação surge junto.

O segundo ponto a se levar em conta é o fato de que o protagonista nunca seria considerado um delinquente pelos professores e colegas de escola se não soubessem de sua prisão. Isso é perceptível, principalmente, quando você se relaciona com *confidants* de NPC, porque eles não sabem de sua prisão e o protagonista não é hostilizado ou tratado como inferior em momento algum.

Isso chega em outro ponto: de todos os membros do *phantom thieves*, Ryuji é o único personagem que visualmente seria considerado um delinquente, devido à maneira de andar mais desleixada, ao estilo de roupas (o uniforme dele é diferente do do protagonista, como se pode ver na figura 70, pois Sakamoto usa seu uniforme desabotoado, revelando uma blusa amarela na roupa de inverno e uma vermelha na roupa de verão) e ao cabelo loiro tingido (diferente do de Ann, que é natural). Ainda assim, o *delinquent hair* pode não ser percebido pelo jogador ocidental sem muito conhecimento da cultura japonesa como uma característica que o torna delinquente; esse jogador apenas saberia que o loiro tingido incomoda quando a professora reclama que Sakamoto ainda não tingiu o cabelo de preto. Já das meninas, Ann seria a que receberia mais destaque pessoalmente apenas pelo fato de ser birracial (durante o jogo, dá a entender que ela possui ascendência finlandesa).

Considerando agora impressões além das visuais, das meninas, Takamaki teria a pior reputação por causa dos boatos sobre Kamoshida, mas ela não é vista como delinquente. Futaba não sai de seu quarto para ser mal vista pelas outras pessoas. Tanto Makoto quando Haru precisam lidar com a pressão de terem parentes influentes e de que qualquer erro que elas cometam possam prejudicá-los. Em uma cena, por exemplo, o diretor Kobawakawa pede

para Makoto investigar o protagonista e Sakamoto depois da confissão de Kamoshida, pois ele pensa que pode haver uma relação entre os dois estudantes e o incidente, considerando que a relação de ambos com Kamoshida não era boa. O diretor, então, comenta do sucesso de Sae na área do Direito, mesmo ela sendo bastante jovem e complementa que se Makoto decepcionar, de alguma forma, em sua missão, as consequências serão refletidas em Sae também, o que faz com que a estudante relutantemente aceite a proposta do diretor.

Voltando às impressões iniciais, apesar de poucos personagens serem considerados rebeldes à primeira vista, essa visão pode se tornar diferente quando há, ao menos, uma pessoa que pode ser considerada delinquente dentro do grupo.

Figura 80 – Primeira impressão (diálogo)⁹⁷



Fonte: Youtube⁹⁸

Como dito anteriormente, a presença de grupos é essencial para se viver na sociedade japonesa (PRASOL, 2010, p. 169). Desde crianças, os japoneses são educados para conseguirem desenvolver suas habilidades para a cooperação e os trabalhos conjuntos (NIKOLAEV, 1905 *apud* PRASOL, 2010, p. 170). Além disso, o medo de não pertencer a um desses grupos se torna uma forma de se regular seu comportamento para, finalmente, poder se encaixar (PRASOL, 2010, p. 177). O protagonista, Ann e Ryuji só formaram um grupo recentemente, e antes disso todos eram excluídos. Ao se unir com uma pessoa considerada delinquente, podem surgir duas grandes interpretações: ou o tal encrenqueiro estaria sendo “restaurado”, ou os outros membros estariam “indo para o mal caminho”. Agora ao considerar a má reputação do protagonista e Ann, a segunda visão se mostra bem mais provável para quem não conhece suas histórias, como é o caso de Makoto acima.

Já depois de um tempo, o fato de o protagonista estar agindo como qualquer outro estudante faz com que o detalhe da ficha criminal comece a cair no esquecimento e com que

⁹⁷ “O encrenqueiro, a garota dos boatos e o infame estudante transferido... combinação interessante.” (tradução nossa).

⁹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wh48DsKMiJE>. Acesso em: 04 jun. 2018.

ele deixe de ser hostilizado. E o personagem principal não é o único do grupo que é tratado melhor. Durante uma viagem da escola para os Estados Unidos, por exemplo, algumas alunas pedem ajuda para Ann com o inglês, que aceita.

Partindo para outro debate importante: os *phantom thieves* se veem como rebeldes? E a sociedade os vê assim também? A princípio, o grupo se enxerga como os heróis que realizam o trabalho que outros não conseguem, além de se encaixarem na construção convencional do herói, que é “alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade” (CAMPBELL, 1991, p. 138). No caso, o que foi perdido foi o direito de liberdade do protagonista, considerando que ele foi preso, e o que está faltando é a justiça e a punição das pessoas corruptas.

Porém, há uma cena que abre outra possibilidade para a definição de seus atos. Pouco depois da confissão de Madarame, no segundo *palace*, os alunos da *Shujin Academy* visitam um estúdio de televisão como atividade escolar. Lá eles têm a oportunidade de acompanhar uma entrevista com Goro Akechi, o jovem detetive que ficou famoso entre os japoneses. Quando um dos apresentadores pergunta o que ele acha sobre os *phantom thieves*, ele responde com “acredito que eles deveriam ser julgados em tribunal”, complementando com “isto está distante de justiça”⁹⁹, porque eles estão fazendo o papel da lei. Além disso, Akechi questiona a forma como essa mudança brusca de comportamento (*change of heart* no jogo) ocorre (ainda desconhecida pois não se sabe sobre o *Metaverse*), mas ele acredita que não se pode mudar o comportamento de uma pessoa forçadamente.

Nesse momento, Akechi se torna o antagonista da história, pois ele faz o grupo se questionar se está fazendo a coisa certa, fora que o protagonista é abordado pelos entrevistadores e dá uma opinião a favor do grupo (o jogador não possui escolha de concordar com o detetive). Nesse momento, Ryuji, revoltado, afirma que se o detetive conseguisse punir os corruptos, os *phantom thieves* nem existiriam. No Japão da realidade, a mídia chama a atenção para a falta de ação policial, bem como do fato de a polícia não estar conseguindo controlar o aumento da criminalidade do país, e com o complemento das frequentes notícias sobre crimes que ocorreram, a descrença dos japoneses na polícia só se fortaleceu. (HAMAI & ELLIS, 2006, p. 164).

Já os japoneses do jogo, que anteriormente questionavam a existência dos *phantom thieves*, agora começam a vê-los como criminosos, devido à entrevista do Akechi

⁹⁹ “It is far from justice.”

(uma parte que merece destaque é quando Goro sugere a possibilidade de eles estarem forjando esses crimes com a habilidade desconhecida). No *phansite*, a enquete é atualizada de “você acredita na existência dos *phantom thieves*?” para “você acredita que os *phantom thieves* são justos?”. Os resultados positivos não chegam a 20%.

Essa porcentagem aumenta à medida que mais casos são resolvidos. Isso acontece por dois grandes motivos. O primeiro são os alvos escolhidos, que são pessoas mais influentes. Kamoshida é um medalhista olímpico, mas os danos de seus atos eram presentes somente entre os estudantes, e Madarame era um pintor famoso que afetou o nicho de artistas. São casos diferentes de Kaneshiro, que é um mafioso e afetava os japoneses que tinham contato com ele (além de ter sido um alvo da polícia por muito tempo) e de Medjed, o grupo de *hackers* que ameaçava prejudicar o país inteiro. O segundo motivo é o período em que ocorrem, perto das eleições. Como os escândalos de corrupção se tornam cada vez mais frequentes, o povo japonês vive reclamando da ineficácia da polícia (e de como os *phantom thieves* são bem mais eficientes), além de procurar o candidato aparentemente honesto que vai combater a corrupção.

É uma situação extremamente semelhante à brasileira entre 2016 e 2018, onde diversos escândalos de lavagem de dinheiro resultaram em prisão de políticos influentes, enquanto nas eleições para presidente, vários brasileiros procuram o candidato que eles julgam ser honestos e que busque o fim da corrupção. Detalhe que o percentual de corrupção do Brasil e do Japão são bem diferentes: de acordo com o site [transparency.org](https://www.transparency.org)¹⁰⁰, numa escala de zero a cem, onde quanto menor o número mais corrupta a nação é, o Japão está em 20º lugar com 72 pontos, o Brasil está em 79º lugar com 40 pontos.

Voltando ao jogo, enquanto o grupo se vê como heróis e a sociedade começa a vê-los também dessa forma, a polícia, em especial Akechi, continua com a ideia de os *phantom thieves* serem rebeldes. Em entrevista, o detetive inclusive utiliza o termo *outlaw* (já traduzido anteriormente como “fora da lei”) para defini-los.

Além disso, o jogo continua a dar indícios de que os personagens são motivados pela rebeldia:

- A cena da figura 79 aparece inúmeras vezes mencionando “asas da rebelião”;
- Em todos os *awakenings* de *Personas*, há alguma fala com referência à rebeldia;
- As *Personas* principais são figuras de rebeldes, tanto reais quanto fictícias, e

¹⁰⁰ Disponível em:

https://www.transparency.org/news/feature/corruption_perceptions_index_2016?gclid=EAIaIQobChMI06H7ydDK2wIVDYSRCh0AtQqLEAAYASAAEgIBSvD_BwE. Acesso em: 09 jun. 2018.

algumas bastante conhecidas, como Zorro e Robin Hood. Outras incluem o ladrão Arsene (personagem criado por Maurice LeBlanc), a cigana Carmen (da ópera de Bizet), o pirata Capitão Kidd, o ladrão Goemon, a papisa Joana, a espiã Milady (presente na obra “Os três mosqueteiros”, de Alexandre Dumas) e a obra *Necronomicon*.

- As músicas que o jogador ouve enquanto batalha contra os donos de *palace* contêm trechos como “seu império vai desmoronar”¹⁰¹ ou “você não conhece minha arte? A arte da guerra”¹⁰². Há também a música de abertura, que toca sempre que você abre o jogo e contém os versos “Olha, os falsos nos cegando com mentiras”, “podemos fazer a diferença se não fugirmos daqui?” e “Levante a sua voz contra os mentirosos. Alimente sua raiva como fogo. Por que ninguém quer mudanças?”¹⁰³. Todas essas frases mostram um eu-lírico enfrentando uma autoridade e mostrando que não vai mais se submeter, além de querer mudar a sociedade.

Voltando novamente à história do jogo, Shido percebe a indignação do povo e usa o discurso de honestidade ao seu favor, tornando-se o candidato mais popular a primeiro-ministro japonês, mesmo o jogador sabendo que o discurso dele vai de encontro às suas ações. Não só isso, ele busca convencer o povo que apenas ele pode mudar o Japão, como dá para inferir da entrevista concedida por ele (figura 81) e no diálogo com o chefe de Sae (figura 82):

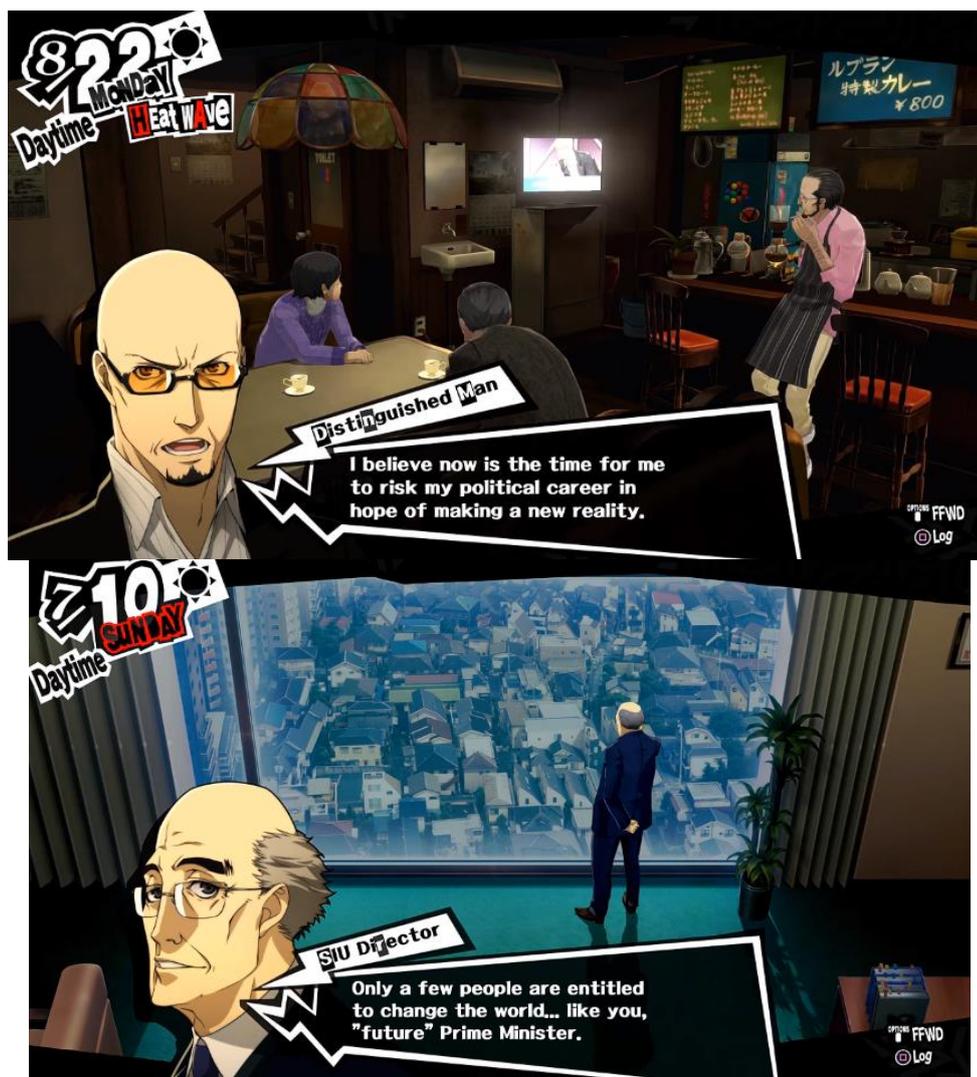
Figuras 81 e 82 – Estratégias de Shido (diálogos)¹⁰⁴

¹⁰¹ “Your empire will fall apart”. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/shoji-meguro/life-will-change/>. Acesso em: 15 jun. 2018.

¹⁰² “Don't you know / Know my art / (Art of war)”. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/shoji-meguro/last-surprise/>. Acesso em: 15 jun. 2018.

¹⁰³ “Look, the fakers blinding us with lies”; “Can we make a difference if we don't break outta here?”; “Raise your voice against liars. Feed your anger like fire. Why does nobody want change?”. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/shoji-meguro/wake-up-get-up-get-out-there/>. Acesso em: 15 jun. 2018

¹⁰⁴ Figura 81: “Eu acredito que agora é a hora de eu arriscar minha carreira política na esperança de criar uma nova relidade.”; figura 82: “Apenas algumas pessoas são qualificadas para mudar o mundo... como você, ‘futuro’ primeiro-ministro”. (tradução nossa).



Fonte: Youtube¹⁰⁵

Com a popularidade dos *phantom thieves* crescendo (no dia da entrevista da figura 81, cerca de 60% das pessoas os achavam justos), eles se tornam um problema para o plano de Shido. Para isso, ele planeja uma forma de acabar com a imagem positiva do grupo. Isso inclui a morte de um dos seus supostos aliados, o diretor Kobawakawa. Um *mental shutdown* é provocado enquanto ele está no meio da rua, caminhando para uma delegacia, e um caminhão o atinge. Na escola e na internet eram vistos comentários como “bem feito para ele que escondia os abusos de Kamoshida” e “queria que os *phantom thieves* fossem atrás da polícia e dos políticos”.

Esse caso faz o grupo pensar se está fazendo a coisa certa, se essa morte teria ocorrido se eles não tivessem mudado o coração do Kamoshida. Surge a reflexão de eles estarem se tornando o tipo de autoridade contra quem eles estão batalhando. Aqui entra um conceito de rebeldia, em que Camus afirma que o rebelde “não é só o escravo contra o mestre,

¹⁰⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6qH8gzHDqDw> e <https://www.youtube.com/watch?v=zcXHneJWEqM>. Acesso em: 08 jun. 2018.

mas também o homem contra o mundo de mestre e escravo” (CAMUS, 1991, p. 282, tradução nossa¹⁰⁶). O grupo não pode fazer tudo o que quer, porque a liberdade total vai de encontro aos ideais do rebelde (CAMUS, 1991, p. 282). A própria questão de os *phantom thieves* quererem que os seus alvos confessem os crimes cometidos é também uma forma de lembrar que ninguém pode fazer tudo o que quer, porque se for errado, ele vai ser punido. Numa situação em que a liberdade existisse em sua totalidade, não haveria nenhum problema com as atitudes dos donos dos *palaces*, afinal eles estariam livres para fazerem o que quiser.

Enquanto isso, Sae acredita que o grupo é o culpado pelos *shutdowns*. Essa convicção aumenta depois do caso de Okumura. Quando o CEO tem um *shutdown* ao vivo no meio da conferência, até os próprios *phantom thieves* questionam se eles fizeram algo de errado mesmo repetindo os mesmos passos dos últimos quatro *palaces*. Sae segue acreditando na sua hipótese, enquanto Akechi sugere a possibilidade de uma terceira pessoa estar fazendo isso.

A morte de Okumura causou um grande impacto na visão do povo sobre os *phantom thieves*. Se antes do ocorrido, no dia 11, 92% das pessoas achava o grupo justo, no dia 20 essa porcentagem caiu para menos de 30%. Começaram a postar online que eles mataram o CEO, e a mudança de opinião foi brusca, com comentários do tipo “eles não são heróis, são assassinos”. Os *phantom thieves* percebem que eles foram incriminados pelo verdadeiro assassino. Numa situação semelhante à do protagonista no início do jogo, eles levaram a culpa por algo que não fizeram.

A reação do grupo em relação às respostas do público mostra como eles se veem como heróis, porque “enquanto o herói quer ser admirado, o fora da lei se satisfaz sendo temido” (MARGARET & PEARSON, 2001, p. 124, tradução nossa¹⁰⁷). Além disso, é importante ressaltar que o herói também age quando vê uma injustiça. A diferença é que a ação do herói surge da raiva dele, enquanto “se a injustiça é ruim para o rebelde, não é porque contradiz com a eterna ideia de justiça, mas porque perpetua a hostilidade silenciosa que separa o opressor do oprimido” (CAMUS, 1991, p. 281, tradução nossa¹⁰⁸). A injustiça que o herói combate ocorre, muitas vezes, com um terceiro, enquanto na rebeldia, “é porque falsidade, injustiça e violência são parte da condição do rebelde (CAMUS, 1991, p. 283, tradução nossa¹⁰⁹).

¹⁰⁶ “He is not only the slave against the master, but also man against the world of master and slave.”

¹⁰⁷ “While the Hero wants to be admired, the Outlaw is satisfied to be feared.”

¹⁰⁸ “If injustice is bad for the rebel, it is not because it contradicts an eternal idea of justice, but because it perpetuates the silent hostility that separates the oppressor from the oppressed.”

¹⁰⁹ “If rebellion exists, it is because falsehood, injustice, and violence are part of the rebel’s condition.!

Akechi, por outro lado, pediu que as pessoas não relacionassem o assassinato ao grupo imediatamente, pois não sabia se eles eram os culpados. Dias depois, ele se reúne com os estudantes para mostrar evidências de que o detetive sabe que eles são os *phantom thieves*. Ele ainda mostrou o aplicativo no celular, provando que ele pode ir ao *Metaverse*. Ele propõe um acordo com o grupo para que eles mudem o coração de uma pessoa, Sae Niiijima, desde que essa seja a última missão deles.

Esse plano acaba se revelando uma armadilha para capturar os membros do grupo, e é nesse momento que voltamos para o presente, quando o protagonista está drogado na prisão. Depois de detalhar toda a história para Sae, ela sai da cela e Akechi aparece, mostrando sua verdadeira personalidade e, aparentemente, matando o protagonista, às ordens de Shido. O suposto homicídio é descrito pela polícia como suicídio e vira notícia na mídia.

O protagonista, no entanto, não morreu. O grupo percebeu que Akechi não era confiável antes mesmo de a prisão ocorrer e armou contra o detetive para fazê-lo achar que ele realmente matou o protagonista. A ideia foi ir ao *Metaverse* sem Goro perceber, o que fez com que ele matasse uma cognição do personagem principal. A própria emboscada da polícia feita no *palace* foi prevista por eles e o grupo fingiu estar sendo vítima de um ataque surpresa quando eles planejaram tudo.

Enquanto isso, a popularidade de Shido aumenta cada vez mais, agora que os *phantom thieves* não são mais ameaça para ele. Os estudantes, contudo, descobrem que o político é o “cabeça” de todos os incidentes que ocorreram (incluindo a morte da mãe de Futaba) e vão atrás de roubar seu tesouro antes das eleições.

Akechi, em certo momento, percebe que foi enganado e vai atrás do grupo no *palace* de Shido. Descobre-se que Akechi é filho bastardo de Shido e que ele faz isso para ser reconhecido por ele e depois matá-lo. Ele ainda complementa que ele é a “terceira pessoa”, a responsável por todos os *mental shutdowns* que ocorreram, incluindo o de Okumura. Akechi, em resumo, se tornou a sombra do rebelde, que gera comportamento malvado e criminoso (MARK & PEARSON, 2001, p. 129). Além disso,

O fora da lei negativo, então, prospera em organizações que permitem lucro e competição que pesa mais que qualquer tipo de valor ou senso de responsabilidade social e no então presente perigo que hostis aquisições vão destruir a identidade (e, assim, a alma) de empresas saudáveis. (MARK & PEARSON, 2001, p. 127, tradução nossa¹¹⁰).

Goro não faz parte de uma empresa, mas faz parte do grupo criminoso que busca

¹¹⁰ The negative Outlaw, then, thrives in organizations that allow profit and competition to outweigh any kind of moral value or sense of social responsibility and in the ever-present danger that hostile takeovers will destroy the identity (and hence the soul) of healthy companies.

eleger Shido a todo custo, além de possuir a imagem do bem-sucedido e popular jovem detetive. Quando os *phantom thieves* aparecem e se tornam um risco para a missão de Shido e, acima de tudo, começam a ter uma disputa ideológica com Akechi e o detetive começa a perder, Goro enlouquece, sem entender como o grupo poderia ser melhor que ele. Além disso, a conversa dá a entender que Akechi teria a motivação semelhante à dos *phantom thieves* (de buscar a justiça), mas a sua vida de rejeição e solidão fez com que sua visão de justiça seja distorcida.

Logo após a luta, a cognição de Akechi aparece e revela que Shido ia matá-lo logo após as eleições. Ao perceber que o político apenas o vê como o fantoche, o Akechi real luta com a cognição e ajuda os estudantes a avançar e ir atrás de Shido, mesmo isso resultando em sua morte. No final da vida, ele conseguiu se rebelar contra o pai e sua imagem de fantoche.

O grupo dessa vez manda o *calling card* de forma nada convencional: eles criam o vídeo, que vai ao ar em todas as telas japonesas (graças às habilidades de Futaba). O vídeo acusa Shido por tudo que ocorreu. O político faz uma conferência de emergência depois do ocorrido, mas o povo que antes o ovacionava já não sabe em quem acreditar. Quando Shido ganha as eleições, ele confessa tudo o que fez no suposto discurso de vitória.

O jogo ainda não acabou. Se descobre um inimigo na parte mais funda de *Mementos*. O verdadeiro inimigo seria a população, aquela que virou as costas para você mesmo tendo acreditado fortemente em suas atitudes anteriormente. O *boss* possui a forma do Santo Graal e é fortalecido pela inércia e preguiça das pessoas, que desejam ordem e autoridade ao ponto de não pensarem por si próprias. É importante ressaltar que

A estrutura diegética do rebelde é construída em torno de uma investigação dos possíveis significados da figura “honra” na ordem simbólica de uma cultura infundida com covardia, apatia, negação, interesse próprio, pragmatismo e hipocrisia (MCKELLY, 2005, p. 211, tradução nossa¹¹¹).

A luta do grupo é contra a hipocrisia e a covardia (tanto própria, que acordou as *Personas* ao combatida, quanto da sociedade) e interesse próprio (especialmente comparando o uso de poder dos *thieves* com o de Akechi, por exemplo). A apatia seria um dos problemas que o grupo procura combater nesse último *palace*, onde ou o povo é indiferente com as injustiças que ocorrem ou não é motivado o suficiente para lutar por mudança.

O Graal funde *Mementos* com o mundo real e a princípio derrota o grupo, fazendo com que o povo se esqueça deles, ou seja, a cognição deles não é lembrada e é como se eles

¹¹¹ The diegetic structure of Rebel is built around an inquiry into the possible meanings of the figure “honor” in the symbolic order of a culture suffused with cowardice, apathy, denial, self-interest, pragmatism, and hypocrisy.

nunca tivessem existido. O protagonista aparece no *Velvet Room*, onde descobre que o Igor com quem conversava durante todo o jogo é, na verdade, o Graal disfarçado. Ele propõe um acordo para o protagonista: o mundo voltaria ao normal, os *phantom thieves* seriam ovacionados, mas o povo não pensaria por si próprio. O personagem principal recusa – ou precisa recusar: se aceitar, o jogo termina com outro final. É o que Frasca (2001, p. 48) chama de lógica binária vitória-derrota: as ações geram uma consequência, e essa consequência pode ser perder o jogo, então o certo seria escolher uma opção que lhe permita avançar de fase. No caso de *Persona 5*, recusar é a atitude certa porque só assim pode vencer o jogo. Não há outra opção.

O protagonista vai atrás dos outros membros do grupo, que também estão no *Velvet Room*, e restaura a vontade de se rebelar deles, fazendo com que eles acreditem na sua capacidade de derrotar o Graal e mudar o povo. Depois que todos estiverem reunidos novamente, o verdadeiro Igor reaparece e situa todos: Morgana foi criada por ele na missão de encontrar o Trickster para que este possa impedir os planos do Graal, que na verdade é um Deus. Por fim, completa com uma frase: “revolução não pode ser feita com humanos indolentes”.

Ao reaparecerem no mundo fundido com as roupas de *phantom thieves*, algumas pessoas começam a lembrar deles e elas se tornam a esperança do grupo. O grupo consegue derrotar o Graal, mas sofre dificuldade quando o inimigo se transforma em Yaldabaoth, a forma divina. Eles só conseguem vencê-lo quando a sociedade começa a acreditar que eles são capazes de ganhar essa batalha, o que só é possível graças a Mishima, que convence o povo da capacidade do grupo. Durante a batalha, é importante ressaltar que o vilão sempre lembra da posição do protagonista.

Figuras 83 e 84 – Comentários do boss (diálogos)¹¹²



¹¹² Figura 83: “Seus rebeldes impugnantes...”; figura 84: “Então este... é o verdadeiro Trickster...”. (tradução nossa).



Fonte: Youtube¹¹³

Entretanto, o protagonista ainda foi para a prisão por causa dos crimes cometidos enquanto grupo (entrada indevida, por exemplo), e isso ocorreu pelo fato de ele já ter uma ficha criminal (como estava na condicional, ele não poderia cometer nenhum delito em menos de um ano, que é o que ocorre). Segundo o Código Criminal Japonês, as acusações criminais são feitas apenas depois de considerar aspectos como idade da pessoa, circunstâncias do crime e potencial para reabilitação (PRASOL, 2010, pp. 247-248), por isso a ficha criminal foi um agravante para a sentença – um menor potencial para reabilitação.

No entanto, como o protagonista confessou pelos delitos cometidos, isso o ajudou, já que confissão é algo que a sociedade japonesa considera tão importante ao ponto de haver casos de sentenças reduzidas porque o condenado confessou que realizou o crime (PRASOL, 2010, p. 257).

Algo importante a se levar em consideração é o fato de o personagem principal ter sido o único dos *phantom thieves* a ser preso e, numa conversa com a Sae, dá a entender que uma das razões de ele ter feito isso foi para proteger seus colegas de grupo, ou seja, sacrificando sua mínima liberdade por seus amigos. Pelos conceitos de Campbell (1991, p. 141), isso o consolida como herói.

Ele só fica na prisão juvenil por dois meses, graças ao poder da amizade que conseguiu contatar a vítima do assédio de Shido e fazer com que ela contasse a verdade, fazendo a justiça retirar da ficha o crime que ele nunca cometeu. O jogo finalmente termina com o protagonista retornando à sua cidade após o ato tanto heroico quanto rebelde de salvar o mundo.

¹¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KyjquCsn0Ds>. Acesso em: 08 jun. 2018.

CONCLUSÃO

Essa monografia teve como objetivo principal analisar a construção da rebeldia durante o jogo *Persona 5*. Durante a análise, apareceu outro questionamento importante: os *phantom thieves* se consideram rebeldes ou heróis? E os outros personagens? A rebeldia é considerada algo bom ou ruim?

O trabalho foi dividido em três capítulos: o primeiro para contextualizar o leitor sobre o universo do games e introduzir a série *Persona*; o segundo para explicar como se constrói uma narrativa e como certos elementos foram aplicados em nosso objeto de estudo; o terceiro para analisar o jogo e tirar nossas conclusões. No primeiro capítulo pudemos perceber que os *video games* evoluíram tanto do ponto gráfico quanto do narrativo, bem como o RPG é um dos gêneros mais jogados de todos. No segundo capítulo, pontuamos que RPG e JRPG são diferentes já que possuem origens distintas e mostramos que o *Persona 5* não foi contado de uma maneira cronológica e que, além disso, possui mais de um narrador.

Vimos que há uma mistura entre os arquétipos do herói e do rebelde durante todo o jogo, ambos aparecendo ora simultaneamente ora alternadamente. O grupo se vê como herói, mas com traços de rebeldia; a polícia sempre vê os *thieves* como rebeldes; o povo acha inicialmente que o grupo é fora da lei, depois herói, depois fora da lei novamente e, por fim, herói.

Os *phantom thieves* são heróis rebeldes. São vistos positivamente ou negativamente de acordo com o grupo de pessoas: quem eles buscam ajudar ao quebrar as leis os vê como heróis, e quem busca o cumprimento das leis ou é afetado pelas atitudes dos *thieves* os enxerga como vilões. Situação semelhante é a de Robin Hood, que era visto como um herói para os pobres e como um rebelde perigoso para o rei.

No jogo, a rebeldia finaliza sendo vista de forma mais positiva, porque ela é sempre reforçada como a força que libertou as pessoas e que salvou o mundo. Ainda assim, ela foi vista de forma negativa, em especial quando o povo via os *phantom thieves* como rebeldes.

Um dos motivos que fez esse tema ser escolhido para análise é a falta de variedade de estudos sobre jogos no Brasil. Estudos de recepção voltados à pedagogia e à psicologia são bem mais frequentes, porém não são as únicas formas de se estudar jogos.

Escolher fazer um estudo narrativo e arquetípico é importante, pois mostra que a narrativa e a arquetipia estão presentes em muitas coisas do cotidiano. Você pode percebê-las não apenas no lúdico, mas também no jornalismo e na publicidade. Por exemplo, o uso de

arquétipos para definir estratégias a serem utilizadas numa campanha publicitária; um conhecimento de *storytelling* é uma grande ajuda ao escrever grandes reportagens ou perfis.

Utilizar ambas as metodologias (narratologia e ludologia) é uma forma de mostrar de que é possível fazer uma pesquisa onde elas se conciliem, mesmo com o conflito de grandes autores de ambas as linhas de estudo.

Outro tema pertinente é o estudo desse herói rebelde, não só na ficção, mas também na realidade. Quais as principais diferenças entre ele e o herói convencional? Seria o rebelde mais heroico, afinal? O que é necessário para ser considerado um herói rebelde?

Por fim, um dos grandes objetivos dessa monografia foi incentivar mais estudos de entretenimento. Essa área de pesquisa merece mais reconhecimento, e não precisa ser apenas de *video games*: programas de tv, filmes, séries e muitos outros objetos estão livres para estudo, e eles podem mostrar uma visão positiva do entretenimento para outros pesquisadores. Esperamos que esse trabalho seja um exemplo disso.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Revista Ciências & Cognição, vol. 3, 2004. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005. Acesso em: 22 out. 2017.
- BIZZOCCHI, Jim. **Games and Narrative: An Analytical Framework.** In: CGSA 2006 Symposium. Canadá, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito.** São Paulo: Palas Athena. 1990.
- CAMUS, Albert. **The rebel: an essay on man in revolt.** 1. international edition. Estados Unidos: Vintage Books. 1991.
- EICHEMBERG, Aleph. **O vaso está no desenquadramento.** In: Santaella, Lúcia; FEITOZA, Mirna. O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning. 2009, pp. 85-94.
- FIELD, Syd. **Screenplay: the foundations of screenwriting.** 4. ed. Estados Unidos: Delta. 2005.
- FRASCA, Gonzalo. **LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative.** Finlândia. 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate.** 2001. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) - School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology, 2011. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2018.
- GARDA, Maria B. **Neo-rogue and the essence of roguelikeness.** Polônia: Polskie Towarzystwo Badania Gier. 2013.
- HAMAI, Koichi; ELLIS, Thomas. **Crime and criminal justice in modern Japan: From re-integrative shaming to popular punitivism.** In: International Journal of the Sociology of Law. Estados Unidos: Elsevier. 2006, pp. 157-178.
- HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of Narrative Analysis.** Estados Unidos: University of Nebraska Press. 2001.
- HORAK, Tobias. **Story Telling in Video Games: a study on leveraging activity.** 2011. Disponível em: <http://www.tobiashorak.com/assets/Tobias-Horak-Interactive-Storytelling.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2018.
- HUIZINGA, Johan H. **Homo Ludens: a study of the play-element in culture.** 2. ed. Reino Unido: Redwood Burn. 1980.

JOHNSON, David T. **Crime and Punishment in Contemporary Japan**. In: Crime and Justice, Vol. 36, No. 1, Crime, Punishment, and Politics in a Comparative Perspective. Estados Unidos: JSTOR. 2007, pp. 371-423.

JUNG, Carl Gustav. **O Eu e o inconsciente**. 21. ed. Petrópolis: Vozes. 2008.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. RJ: Vozes, 2000.

JUUL, Jesper. **Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Estados Unidos: The MIT Press. 2005.

JUUL, Jesper. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Estados Unidos: The MIT Press. 2013.

KENT, Steve L. **The ultimate story of video games: From Pong to Pokemon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. Estados Unidos: Three Rivers Press. 2001.

KUSHIMA, Fernanda Muto. **A representação da Morte em Shin Megami Tensei: Persona 3 FES**. In: Congresso Internacional Comunicação e Consumo. 2015. Disponível em: http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GTGRAD/Fernanda_Kushima.pdf. Acesso em: 22 out. 2017.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. **Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories**. Estados Unidos: Elsevier. 2011.

LEE, Jin Ha; KARLOVA, Natascha; CLARKE, Rachel Ivy; THOMTON, Katherine. PERTI, Andrw. **Facet Analysis of Video Game Genres**. In: iCONFERENCE, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2142/47323>>. Acesso em: 22 out. 2017.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. **The Hero and The Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes**. Estados Unidos, McGraw-Hill. 2001.

MCKELLY, James C. **Youth Cinema and the Culture of Rebellion: Heathers and the Rebel Archetype**. In: SLOCUM, J. David. Rebel without a cause: approaches to a maverick masterwork. Estados Unidos: State University of New York Press. 2005, pp. 209-216.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment**. Estados Unidos: Elsevier. 2004.

MODRO, Nelson Ribeiro. **Nas entrelinhas do cinema**. Joinville: Univille. 2008.

MURRAY, Janet. **The Last Word on Ludology v Narratology**. 2005. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em: 20 abr. 2018.

PICOLO, Clarissa Marquezepi. **Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs**. 2013. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio

de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/108941>. Acesso em 31 mar. 2018.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10923/2076>. Acesso em: 22 out. 2017.

PORTER, Abbott. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Reino Unido: Cambridge University Press. 2008.

PRASOL, Alexander. **Modern Japan: Origins of the Mind. Japanese Traditions and Approaches to Contemporary Life**. Estados Unidos: World Scientific Publishing. 2010.

ROGERS, Scott. **Level Up! The guide to great video game design**. Reino Unido: John Wiley & Sons. 2010.

RYAN, Marie-Laure. **Computer Games as Narrative**. In: Avatars of Story. Electronic Mediations, Volume 17. Estados Unidos: University of Minnesota Press, 2006, pp. 181-203.

SATO, Adriana Kei O. **O caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame**. Disponível em: <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/111.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2018.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. Biblioteca Universitária. **Guia de normalização de trabalhos acadêmicos da Universidade Federal do Ceará**. Fortaleza, 2013.

WOLF, Mark J. P. **Genre and the Video Game**. In: The Medium of the Video Game. Estados Unidos: University of Texas Press. 2000.

WOLF, Mark J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. Reino Unido: Greenwood Press. 2008.

Sítios

MCCARTHY, Niall. **America's Favorite Video Game Genres [Infographic]**. In: Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/niallmccarthy/2015/06/26/americas-favorite-video-game-genres-infographic/#7fee92e25f99>. Acesso em: 22 out. 2017.

AVELAR, André. **Atletas e cyber atletas se dividem sobre e-games nas Olimpíadas**. In: R7. Disponível em: <http://esportes.r7.com/e-games/atletas-e-cyber-atletas-se-dividem-sobre-e-games-nas-olimpiadas-18102017>. Acesso em: 22 out. 2017.

Confidants. In: IGN. Disponível em: <http://www.ign.com/wikis/persona-5/Confidants>. Acesso em: 28 mai. 2018.

Corruption perceptions index 2016. In: Transparency International. Disponível em: https://www.transparency.org/news/feature/corruption_perceptions_index_2016?gclid=EAIaI

QobChMI06H7ydDK2wIVDYSRCh0AtQqLEAAYASAAEgIBSvD_BwE. Acesso em: 09 jun. 2018.

Countries with the Highest and Lowest Crime Rates. Disponível em: <https://www.clements.com/resources/articles/Countries-with-the-Highest-and-Lowest-Crime-Rates>. Acesso em: 25 mai. 2018.

Definição de Ludus. Disponível em: <https://pt.glosbe.com/la/pt/ludus>. Acesso em: 22 out. 2017.

Definição de Trickster. Disponível em: <https://dicionario.reverso.net/ingles-portugues/trickster>. Acesso em: 30 mai. 2018.

Delinquent Hair. In: Tv Tropes. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DelinquentHair>. Acesso em: 25 mai. 2018.

Gameterapia: o tratamento e a cura através dos games. In: Olhar digital. Disponível em: https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/video/gameterapia_o_tratamento_e_a_cura_atraves_dos_games/20886. Acesso em: 22 out. 2017.

International Crime Victim Survey. Disponível em: <http://wp.unil.ch/icvs/>. Acesso em: 25 mai. 2018.

Letra de Last Surprise. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/shoji-meguro/last-surprise/>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Letra de Life Will Change. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/shoji-meguro/life-will-change/>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Letra de Wake Up, Get Up, Get Out There. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/shoji-meguro/wake-up-get-up-get-out-there/>. Acesso em: 15 jun. 2018

List of films based on video games. In: Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games. Acesso em: 22 out. 2017.

Persona 5. In: How Long to Beat. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=15221>. Acesso em 31 mar. 2018.

Persona 5 - Final Boss (Merciless Mode). In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KyjqcCsn0Ds>. Acesso em: 08 jun. 2018.

Persona 5 - Futaba's Change of Heart / Aftermath. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6qH8gzHDqDw>. Acesso em: 08 jun. 2018.

Persona 5 - Kaneshiro's Change of Heart / Aftermath. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zcXHneJWEqM>. Acesso em: 31 mar. 2018.

Persona 5 - Part 102 - Shadow Sae. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OkVKAVOz3ZA>. Acesso em: 31 mar. 2018.

Persona 5 - Sadayo Kawakami Confidant (Complete). In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4IcJuxrhLaA>. Acesso em: 31 mar. 2018.

PERSONA 5 Gameplay Walkthrough Part 1 ENGLISH (PS4 Pro) - No Commentary. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>. Acesso em: 10 abr. 2018.

PERSONA 5 Gameplay Walkthrough Part 2 (Ps4 Pro) No Commentary. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J5xcG5c4rZQ>. Acesso em: 27 mai. 2018.

PERSONA 5 Gameplay Walkthrough Part 5 Stealing Kamoshida's Heart - No Commentary. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hnS4TzqTjvo>. Acesso em: 27 mai. 2018.

PERSONA 5 Gameplay Walkthrough Part 6 Exams & Finding New Targets. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wh48DsKMiJE>. Acesso em: 27 mai. 2018.

ROMANO, Sal. **Persona 5 is a game about attaining freedom.** In: Gematsu. Disponível em: <https://gematsu.com/2014/02/persona-5-game-attaining-freedom>. Acesso em: 25 mai. 2018.

ROMANO, Sal. **Persona series sales top 8.5 million, Megami Tensei series sales top 7.2 million.** In: Gematsu. Disponível em: <https://gematsu.com/2017/10/persona-series-sales-top-8-5-million-megami-tensei-series-sales-top-7-2-million>. Acesso em: 22 nov. 2017.

PESSOA, Breno. **Sucesso nos videogames, 'Castlevania' vira série na Netflix.** In: Uai. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/series-e-tv/2017/07/07/noticias-series-e-tv,209325/sucesso-nos-videogames-castlevania-vira-serie-na-netflix.shtml>. Acesso em: 22 out. 2017.

PACHECO, Márcio. **Tennis for Two, o primeiro game da história, completa 55 anos.** In: Uol. Disponível em: <http://gamehall.uol.com.br/v10/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 22 nov. 2017.

The First 15 Minutes of Persona 5. In: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSY5wu9oT6Q>. Acesso em: 31 mar. 2018.

KOTZER, Zack. **The creator of Persona on life, japanese culture and the unconscious.** In: Kill Screen. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/the-creator-of-persona-on-life-japanese-culture-and-the-unconscious/>. Acesso em: 25 mai. 2018.