

**ONMYOJI E A REPRESENTAÇÃO DA
CULTURA NOS JOGOS DIGITAIS**
**A adaptação de contos orais japoneses
no videojogo Onmyoji**

Versão Final após Defesa

Gabriel Silva de Oliveira

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
(2^o ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

dezembro de 2021

Agradecimentos

À Universidade da Beira Interior e aos professores que guiaram nossa jornada no segundo ciclo de Desenvolvimento de Jogos Digitais, em especial ao Prof. Dr. Francisco Merino, orientador desta dissertação.

À minha família, em especial minha mãe, por todo o apoio e incentivo para seguir em frente e conseguir chegar ao próximo passo da minha aventura.

Aos meus amigos e colegas que encontrei pelo caminho, e que me ajudaram a mudar minhas perspectivas e abrir minha mente a novas possibilidades.

RESUMO

O presente trabalho propõe-se à análise narratológica do videogame *Onmyoji*, lançado em 2016 pela *NetEase*. *Onmyoji* é um jogo mobile de RPG por turnos, inspirado no folclore japonês e em narrativas fantásticas antigas (monogatari). O jogo tem como narrativa principal a história do personagem Abe no Seimei, baseado na figura histórica de mesmo nome. O enredo do jogo, embora conserve muitos pontos tangentes com os contos originais, acrescenta à narrativa outros personagens da mitologia japonesa.

Abe no Seimei foi um famoso onmyoji (praticante do onmyōdo, cosmologia esotérica muito utilizada para a previsão e adivinhação no Japão antigo), e viveu durante o período Heian no Japão (794 a 1185 d.C). Contrário à sua biografia como um funcionário público do governo, Seimei aparece em diversas narrativas fantásticas como um poderoso onmyoji que auxilia grandes heróis e desvenda malfeitos de seres espirituais, tendo-o como personagem recorrente do imaginário japonês.

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, pois trata-se de um estudo de caso. Adota-se a revisão de literatura textual e imagética como forma de coleta de dados relativa aos estudos da narratologia e da relação entre o videogame e os contos de tradição oral japoneses, e se utiliza como procedimentos metodológicos a observação e experimentação prática do videogame *Onmyoji*. As principais teorias abordadas são: A Narratologia, o Conto, *Mukashi-Banashi* (contos japoneses de tradição oral) e a Adaptação, aplicada ao videogame.

Palavras-chave: *Onmyoji*; *Mukashi Banashi*; Contos tradicionais; Narratologia; Videogame; Abe no Seimei.

ABSTRACT

This research aims for the narratological analysis of the *Onmyoji* videogame, launched in 2016 by *NetEase*. *Onmyoji* is a turn-based mobile RPG game, inspired by the Japanese folklore and antique fantastic narratives(monogatari). The game has as its main narrative the story of the character Abe no Seimei, based off of the historical figure of the same name. The plot of the game, despite conserving many tangent points with the original tales, adds to the narrative other characters of the Japanese mythology.

Abe no Seimei was a famous onmyoji (practitioner of onmyōdo, exoteric cosmology very utilized during the Heian period in Japan (749 to 1185 a.C). Contrary to his biography as a public server to the government, Seimei appears in many fantastic narratives as a powerful onmyoji that aids great heroes and reveals misdeeds of spiritual beings, which has made him a recurring character of the Japanese imaginarium.

This research has qualitative character, for it is a case study. It adopts text and image literature review as a form of collecting data concerning the studies of narratology and the relation between the videogame and the Japanese folktales of oral tradition, using the observation and practical experimentation of the videogame *Onmyoji* as methodological procedures. The main theories addressed are: Narratology, Folktale, *Mukashi-Banashi*(old Japanese folktales of oral tradition) and Adaptation applied to the videogame.

Keywords: *Onmyoji*; *Mukashi Banashi*; Oral Folktales; Narratology; Videogame;

Abe no Seimei.

Índice

INTRODUÇÃO.....	1
1. A NARRATOLOGIA.....	3
1.1. Bases teóricas da Narratologia.....	4
1. 2 Narratologia e videogogos.....	6
1.2.1 Operadores Narrativos.....	6
1.2.2 A experiência da narrativa.....	7
1.3 Como o jogo conta a história.....	10
2. ADAPTAÇÃO E VIDEOJOGO.....	13
2.1 Videojogo, adaptação e tradução intersemiótica.....	15
2.2 O intertexto, o hipertexto e o hipotexto.....	17
2.3 Cibertexto.....	19
2.4 O videogogo como hipermídia.....	20
3. CONTOS TRADICIONAIS.....	23
3.1 O Conto Ocidental.....	23
3.1.1 Elementos estruturais do conto maravilhoso.....	24
3.2 Mukashi-Banashi.....	27
3.2.1 Estruturas da narrativa oral japonesa.....	29
3.2.2 Diferenças e aproximações ao conto maravilhoso.....	30
4. ONMYOJI: ESTUDO DE CASO.....	33
4.1 Metodologia e desenho de investigação.....	33
4.1.1 Procedimentos metodológicos.....	34
4.1.2 O sistema de operadores narrativos.....	34
4.2 Análise narratológica do jogo.....	36
4.2.1 O início da narrativa.....	38
4.2.2 A narrativa principal e sua análise.....	41
4.2.3. as narrativas secundárias e sua análise.....	42
4.2.4. A jornada de Abe no Seimei em <i>Onmyoji</i>	46
4.3 O personagem e sua representação visual.....	48
4.3.1 A influência das mídias de anime e mangá na adaptação dos personagens.....	50
4.3.2 Os personagens tradicionais e sua versão contemporânea.....	50
4.3.3 Identificação e caracterização dos personagens.....	52
4.3. 4 Outros personagens relevantes para a narrativa do jogo.....	62
4.4 Ambientação em <i>Onmyoji</i>	65
4.4.1 Os mapas do jogo.....	66
4.5 Análise de resultados.....	69
5. CONCLUSÃO.....	73
6. REFERÊNCIAS.....	75

Lista de Figuras:

Figura 1: Brock (em japonês: Takeshi) refere-se a onigiris como donuts (Pokémon, Temporada 1).....	17
Figura 2: Tipologia dos personagens do conto maravilhoso segundo Propp, ilustrado por Naomi Bardoff (2012).....	26
Figura 3: Menu de escolha das histórias de Heian Tales em Onmyoji (2018).....	37
Figura 4: Inugami ataca Seimei, porém Kagura entra no caminho. (NetEase, 2016)	39
Figura 5: Screenshot de Inugami no capítulo I - Jogo Onmyoji (2016).....	39
Figura 6: Inugami "despertado" e em sua forma normal em Onmyoji (NetEase, 2016)	40
Figura 7: Cena do Festival de fim de ano em Onmyoji (NetEase, 2018).....	44
Figura 8: Tamamo no Mae surge em um telhado no meio do festival (NetEase, 2018)	45
Figura 9: Aoandon conta sua história a Seimei através de um conto. (NetEase, 2016)	46
Figura 10: Aoandon após prender Seimei e seus amigos dentro de um conto (NetEase, 2016).....	46
Figura 11: Abe no Semei (NetEase, 2016)	52
Figura 12: Kagura (NetEase, 2016)	53
Figura 13: Kohaku/Hakuzosu (NetEase, 2016).....	54
Figura 14: Minamoto Hiromasa (NetEase, 2016)	55
Figura 15: Yao Bikuni (NetEase, 2016)	56
Figura 16: Yamata no Orochi (NetEase, 2016).....	57
Figura 17: Kuro e Shiro Mujou (NetEase, 2016)	58
Figura 18: Kuro-Semei (NetEase, 2016).....	59
Figura 19: Enma (NetEase, 2016)	60
Figura 20: Minamoto no Yorimitsu (NetEase, 2016).....	61
Figura 21: Imagem promocional do evento “O grande chefe do Monte Oe” (NetEase, 2018)	63
Figura 22: Ibaraki-doji e Shuten-doji partilham vinho após um duelo. (NetEase, 2018) ..	64
Figura 23: Onikiri corta a cabeça de Shuten-doji. (NetEase, 2018).....	65
Figura 24: Gravura do século XVI atribuída a Tosa Mitsuyoshi, representando.....	67
Figura 25: Mapa de Miyako coberto por nuvens após o primeiro capítulo. (NetEase, 2016)	67
Figura 26: Screenshot de mapa overworld em Onmyoji (NetEase, 2016)	68
Figura 27: Cenário do quinto capítulo de Onmyoji (NetEase, 2016)	68
Figura 28: Tela de conclusão de capítulo em Onmyoji. (NetEase, 2016)	69

Lista de Tabelas:

Tabela 1:Grelha de personagens de Onmyoji	51
Tabela 2: Identificação e caracterização dos Personagens de Onmyoji	52

Lista de Gráficos:

Gráfico 1: Estrutura narrativa do videogame Onmyoji	43
Gráfico 2: A jornada de Abe no Seimei em Onmyoji.....	47

Lista de Acrónimos

RPG	Role Playing Game (jogo de interpretação)
PS2	PlayStation 2
NPC	Non-Playable Character (Personagem não-jogável)

INTRODUÇÃO

O fascínio pelo assombrado faz parte das narrativas que permeiam os contos antigos, tanto na cultura ocidental quanto em histórias oriundas do oriente, como as lendas de espíritos e assombrações do Japão antigo. Essas lendas contam de vilarejos, cidades e reinos que tiveram seu cotidiano modificado pelos seres sobrenaturais, ou de pessoas que foram de encontro com seres mágicos e espíritos malignos, e até mesmo árvores encantadas e a vida dos deuses (muito diferentes das versões ocidentais de divindade).

O folclore da cultura japonesa é rico em histórias fantásticas e contos interligados entre si, que não raras vezes se confundem com a própria História oficial. Esse universo povoado de entes sobre-humanos e figuras lendárias tem inspirado incontáveis narrativas cinematográficas e servido de argumento a videogames, como é o caso do famoso *Ōkami*(2006) da Clover Studio para PS2, cujo nome faz um jogo com as palavras Kami(deus) e *Ōkami*(lobo), nesse jogo a personagem da deusa do sol Amaterasu é representada como um grande lobo branco, encontrando a representação de diversos outros deuses em seu caminho.

Personalidades históricas e heróis que possivelmente existiram em algum ponto da História também têm narrativas sobre suas aventuras, que acabam por tornar-se em mitologia, à medida que nascem lendas e narrativas fantásticas relacionadas ao seu nome. A exemplo de Abe no Seimei, que foi um famoso onmyoji(praticante do onmyōdo, cosmologia esotérica muito utilizada para a previsão e adivinhação no Japão antigo), e viveu durante o período Heian no Japão (794 a 1185 d.C), e que, embora a sua trajetória de vida esteja documentada na historiografia, inspirou diversas narrativas fantásticas, constituindo-o como um personagem recorrente do imaginário japonês.

O Seimei das narrativas aparece como um feiticeiro poderoso, a ponto de ser considerado fruto do matrimônio de um humano com um ser sobrenatural, e suas aventuras aparecem em diversos meios da cultura moderna, como mangás, animes e videogames, tal como o jogo *Onmyoji*(2016), objeto de estudo desta dissertação de mestrado. *Onmyoji* é um jogo mobile de RPG baseado no folclore japonês e em narrativas fantásticas antigas (em japonês: monogatari). O jogo usa personagens e conceitos místicos presentes nos contos tradicionais japoneses para criar e introduzir novos personagens jogáveis dentro da narrativa, tendo cada personagem sua própria história de fundo e arco narrativo. Em sua narrativa principal, o jogo conta a história do personagem Abe no Seimei, baseado na figura histórica de mesmo nome, no entanto, o enredo do jogo é acrescido de narrativas fantásticas, que conservam

muitos pontos tangentes com as histórias originais e ainda misturam à ficção outros personagens mitológicos japoneses.

A interface do jogo é adornada por elementos que remetem à arquitetura e objetos comuns do Japão antigo, como a shimenawa (trabalho de cordas trançadas usado em templos para afastar ou selar os espíritos), presente em detalhes das janelas, ou os talismãs até hoje vendidos em templos, que servem de canvas para placas e avisos.

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, pois trata-se de um estudo de caso, baseado na observação e experimentação prática do videogame Onmyoji, das narrativas exploradas dentro do jogo, e da relação destas com os contos de tradição oral de mesmo nome, que servem de base ou inspiração para o conteúdo apresentado no jogo.

No capítulo *A Narratologia*, estudam-se aspectos da teoria narratológica, iniciando com a revisão de literatura de teóricos que dissertam acerca da narrativa, sua forma e conteúdo, com destaque para as obras de Barthes (2011), Genette (2007) e Todorov (2006).

Em seguida, no capítulo *Tradução e Adaptação*, considera-se a relação das narrativas originais e sua versão dentro de videogames e outras mídias, a partir dos intertextos e referências imagéticas extraídas do conteúdo primordial de suas histórias, com base nas teorias da adaptação de Hutcheon (2013), considerando o conceito de hipertexto e hipotexto (Genette, 2010), de cibertexto (Aarseth, 1997) e o videogame como hipermídia por suas múltiplas possibilidades de tradução intersemiótica.

No capítulo *Contos Tradicionais*, faz-se um paralelo entre os contos tradicionais ocidentais e os *mukashi-banashi* (contos tradicionais japoneses), a partir da análise das estruturas do conto oral em Propp (2001), Tolkien (2010) e Campbell (2007), e dos estudos de Namekata (2011) sobre a estrutura do conto oral japonês, com aproximações e diferenças estruturais entre os dois formatos e sua representação enquanto narrativas dentro do videogame.

No último capítulo, *Onmyoji: estudo de caso*, faz-se um breve inventário dos contos originários e narrativas que foram adaptadas dentro do videogame *Onmyoji*, e observa-se a adaptação dos mitos e as referências identificadas no design de personagens e ambientação de cenários.

1. A NARRATOLOGIA

O ato de narrar ou contar histórias remonta aos primórdios da comunicação humana. Pode-se dizer que é um dos modos mais antigos de se estruturar a linguagem, seja para relatar um fato acontecido, seja para fazer uso da imaginação e se expressar por meio da ficção: “o impulso de contar estórias deve ter nascido no homem no momento em que ele sentiu a necessidade de comunicar aos outros certa experiência sua, que poderia ter significação para todos” (Coelho, 2010, pg. 7). Entretanto, a narrativa como foco de estudos sistemáticos e teorias que originaram a Narratologia está ligada inicialmente aos estudos literários, depois aprofundadas a partir das correntes estruturalistas, do formalismo russo e dos estudos semióticos.

Autores como Barthes (1915-1980), Genette (1930-2018) e Todorov (1939-2017) trouxeram contribuições importantes e significativas para o desenvolvimento da Narratologia contemporânea. O termo narratologia é atribuído a Todorov, que o utiliza pela primeira vez em *Grammaire du Décaméron* para se referir à necessidade de uma ciência nascente que pudesse dar conta do estudo sistemático do campo da narrativa: “d'une science qui n'existe pas encore, disons la NARRATOLOGIE, la science du récit" (Todorov, 1969, p. 10).

A teoria de Propp (1895 - 1970), que será tratada no terceiro capítulo desta dissertação, em especial no que se refere à estrutura do conto maravilhoso, é fundamental para o entendimento das unidades mínimas que compõem a narrativa, que o autor denominou de funções e que outros autores, como Greimas e Barthes, examinaram em suas reflexões teóricas sobre a estrutura da narrativa como gênero textual.

A narrativa como gênero textual está presente sempre que a linguagem se organiza como meio de expressão de um contexto espaço-temporal envolvendo personagens e enredo, e embora suas teorias interessem originalmente aos estudos literários, são inúmeras as formas narrativas e ilimitados são os campos em que ela aparece. Para Barthes (2011) “há uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas” (p.19), ele reconhece como gêneros narrativos o mito, a fábula e o próprio conto, mas estende o campo da narrativa para outras formas do discurso não verbal, tais como a imagem de vitrais e de pinturas, chegando à formas híbridas em que a imagem e a palavra escrita ou oralizada compõem uma mesma linguagem, tais como na banda desenhada e na linguagem cinematográfica.

Tal como o cinema, o videogame pode ser considerado uma mídia de linguagem híbrida, já que nele há um processo de comunicação que se estabelece com o jogador através de feedback visual e auditivo, sendo que o videogame apresenta a particularidade da interação e o subsequente controle que o jogador tem sobre o ritmo e o rumo da narrativa.

É possível inferir, então, que um videogame que apresente um personagem e um ambiente em que ele possa interagir, pode facilmente tornar-se uma narrativa, já que a narrativa do videogame está implícita no ato de explorar o ambiente, e este se torna pano de fundo para a ambientação e a contextualização da narrativa, enquanto a forma com que o ambiente reage às interações do jogador define a história que será contada.

1.1. Bases teóricas da Narratologia

A Narratologia surge como campo de estudo em função da necessidade, primeiramente no campo linguístico, de estruturar o pensamento acerca das teorias da narrativa e sua recepção, preocupando-se com a análise da forma e como esta modifica a percepção do conteúdo transmitido ao receptor, e de que modo este pode perceber o conteúdo narrado.

Um dos objetivos principais da Narratologia é a classificação da narrativa com base em suas similaridades e peculiaridades em comparação a outras narrativas de mesmo cunho, facilitando assim o entendimento do contexto e da escolha estilística do autor.

Tzvetan Todorov, filósofo e linguista russo, é um dos grandes estudiosos da estrutura e classificação da narrativa, desenvolvendo e aprimorando sistemas de classificação já existentes. Todorov (2011) divide os componentes principais da narrativa entre história e discurso, frisando a importância de inserir a obra dentro de seu contexto referencial: “é uma ilusão crer que a obra tem uma existência independente. Ela aparece em um universo literário povoado pelas obras já existentes e é aí que ela se integra” (p. 220).

Segundo Todorov (2011), embora entrelaçados no texto, história e discurso são passíveis de análise, e seus aspectos podem ser segmentados e identificados como componentes separados. O discurso da narrativa se refere à estrutura e meios de comunicação da narrativa, porém a narrativa também “é história, no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, deste ponto de vista, se confundem com os da vida real.” (p. 220). Ele divide os procedimentos do discurso em três grupos, para melhor interpretar o tempo da narrativa, e sua relação com o tempo da história; diferindo estes dos aspectos da narrativa, relacionados à compreensão do narrador

sobre a história, e os modos da narrativa, “que dependem do tipo de discurso utilizado pelo narrador para nos fazer conhecer a história” (Ibidem, p. 241)

Na mesma linha do discurso estruturalista de Todorov, Genette (2007) define como “realidade narrativa” a combinação entre história, narrativa e narração, que segundo ele são conceitos trabalhados no início do processo narrativo pelo autor. Focado no texto literário, o teórico aponta algumas aproximações com outras formas de discurso, como o cinematográfico e a banda desenhada, e define algumas possíveis categorias de análise do discurso narrativo: a ordem, a duração, a frequência, o modo e a voz.

Gérard Genette, crítico literário e teórico da escola estruturalista francesa, dedicou-se aos estudos da poética, sobre a qual construiu uma abordagem própria. Em sua teoria do discurso narrativo, desenvolve uma tríade de definições chave para distinguir a narrativa, termo que para ele tem sido empregado de forma indistinta para as mais variadas formas de discurso: “em um primeiro sentido - que é hoje o mais evidente e o mais central no uso comum -, narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (Genette, 2007, p. 23). Nesse sentido, as formas híbridas e a linguagem não verbal extrapolam o próprio sentido da narrativa definida pelo autor.

O segundo sentido identificado por Genette compreende a narrativa como o encadeamento de acontecimentos que são organizados em forma de discurso, sentido esse que pode ser aplicado tanto à narrativa de fatos e histórias da vida real, quanto à ficção em todas as suas formas de expressão. “Num terceiro sentido, que é aparentemente o mais antigo, a narrativa designa, ainda, um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o ato de narrar tomado em si mesmo (Ibidem, p. 24).

No campo da Semiótica, o estruturalista Algirdas Julien Greimas, linguista e semioticista lituano radicado na França, cria uma linha divisória nas correntes de pensamento que vinham até então sendo apresentadas pelos estruturalistas franceses. A semiótica greimasiana analisa o discurso e a narrativa na perspectiva de suas estruturas imanentes, introduzindo um modelo actancial de narrativa que influenciou a Narratologia contemporânea. Em sua teoria, Greimas propõe um inventário de três actantes narrativos, três oposições binárias que estão na estrutura básica do discurso narrativo: o sujeito x objeto, o emissor x o receptor e o adjuvante x seu oponente.

Resumidamente esse modelo básico da estrutura actancial é o seguinte: um sujeito narrativo, comumente o herói, deseja e procura um objeto que pode ser uma pessoa.

Sujeito e objeto fazem parte de duas redes semânticas mais desenvolvidas; o sujeito de um lado é assistido por um adjuvante, mas, do outro lado, tem de lutar contra o opositor, geralmente o vilão. O objeto se encontra entre um destinador que dá um objeto ao herói e um destinatário que o recebe. Destinador e destinatário possuem um saber situacional e representam o eixo da comunicação. Entre destinador e destinatário, Greimas vê uma relação de implicação; entre o sujeito e o objeto, uma relação de projeção e entre adjuvante e opositor, uma relação de contradição (Santaella, 2013, p. 319)

Uma contribuição importante para o estudo da Narratologia é a de Roland Barthes, escritor, sociólogo, crítico literário, semiólogo e filósofo francês. Barthes usa como base de sua teoria narratológica o modelo de funções desenvolvido por Propp, porém aprofunda a análise do conteúdo de cada função, adicionando classes às funções pré-existentes. Conforme explica Santaella (2013), Barthes propôs para análise narratológica uma hierarquia de três níveis que formam o código narrativo, contrapondo-se às teorias binárias que o antecederam: “no nível mais elementar estão as unidades mínimas da narrativa, as funções e índices. No nível intermediário, estão as ações que se integram em uma sintaxe funcional de ações. No terceiro nível encontra-se a comunicação narrativa entre narrador e leitor” (p. 317).

1. 2 Narratologia e videojogos

Os estudos da Narratologia no campo do videojogo intensificaram-se, na medida em que o desenvolvimento de jogos se tornou cada vez mais complexo, posto que é no contexto da narrativa do jogo que os próximos passos e pistas são apresentados ao jogador. No entanto, o modo como o videojogo incorpora e aplica a narrativa difere da forma tradicional aplicada pelo cinema e pela literatura tradicional: a narrativa enriquece o jogo, porém não o protagoniza.

A mudança de perspectiva favoreceu o surgimento de um novo campo de estudos, a Ludologia, desenvolvida para atender às peculiaridades do sistema narratológico dos jogos em geral, e especificamente do videojogo. Os teóricos desse campo de estudo afirmam que, embora seja interessante a pesquisa acerca do videojogo sob a ótica da Sociologia, Multimédia e Linguística, entre outras áreas, há especificidades que ultrapassam esses campos do saber, sendo, portanto, que o estudo dos videojogos carece de uma especialidade e uma teoria próprias.

1.2.1 Operadores Narrativos

No que concerne à especificidade da narrativa do videojogo, Celia Pearce (2004, p. 3) apresenta seis modalidades identificadas como operadores narrativos, pelos quais a narrativa pode ser inserida: experimental, performativo, aumentativo, descritivo, meta-

histórico e sistema de história. A autora explica que o operador experimental é inerente ao ato de jogar, posto que a narrativa em um jogo surge da interação do jogador com o “conflito” a ser resolvido, o objetivo que é dado ao jogador.

Os outros operadores, segundo Pearce, podem estar presentes simultaneamente, ou não aparecerem de forma alguma, dependendo do gênero e do grau de interatividade do jogo: identifica-se o operador performativo quando o jogador presencia ou interpreta um evento dentro do jogo, não necessitando estar diretamente envolvido em seu desenrolar; já o operador aumentativo só aparece em conjunto com outros, e diz respeito ao universo expandido fora da “zona explorável” da narrativa do jogo, como histórias de fundo, contexto histórico e tudo que diz respeito à narrativa implícita no jogo. O operador descritivo, no entanto, remete para conteúdo explícito do jogo, como narração e diálogo que explicam o contexto do jogo em terceira pessoa, ou que expliquem ao jogador/personagem sobre determinado tema. O operador meta-histórico ou a meta-história diz respeito a narrativas contadas dentro do jogo, e muitas vezes ocorre em conjunto ao operador aumentativo, para contar narrativas de pano de fundo para personagens e definir os motivos por trás de conflitos existentes no jogo.

É possível observar, por exemplo, os operadores narrativos identificados como meta história no jogo *Onmyoji*, pois nele é comum que cada personagem acrescentado à narrativa tenha sua história de origem narrada por um ou vários outros personagens, caracterizando assim uma meta-história aumentativa. É o caso de Shiranui, um espírito de uma jovem que dança sobre o mar, cuja história é narrada por Tamamo no Mae, enquanto navega junto a Seimei em direção à “Ilha dos Pesares”, da qual, diz a lenda, Shiranui pode ser avistada em raras ocasiões.

O sistema de história (*story system*) pode existir em um videogame de forma independente ou em conjunto com a meta história, esse operador narrativo consiste em um complexo de narrativas que permitem que o jogador crie seu próprio conteúdo narrativo, a partir das opções que faz, conforme suas escolhas, ele conduzirá a narrativa por caminhos diferentes.

1.2.2 A experiência da narrativa

Sendo o videogame um meio multi e interdisciplinar que traz dentro de si diversos pontos de interesse ao mesmo tempo, como história, objetivos, construção do mundo, gráficos e quebra-cabeças, o foco do jogador e sua forma de enxergar o videogame varia drasticamente de jogador para jogador. Mesmo os jogos de RPG, que tem como objetivo principal a história e seus personagens, pode ser jogado com foco em batalhas e na exploração das mecânicas

do jogo, ou na otimização da estratégia de jogo para finalizar sua história o mais rápido possível(speedrun). Similarmente, jogos de sandbox(jogos que tem como objetivo a exploração do mundo de forma indiscriminada e sem uma história a ser seguida) como *Minecraft* podem ser interpretados como uma narrativa épica, em que o jogador precisa defender um vilarejo e fazê-lo prosperar, ou que precisa fortalecer seu personagem para enfrentar o terrível dragão do fim do mundo(Ender Dragon).

Em seu artigo *Simulação versus Narrativa*, Gonzalo Frasca (2003) afirma que os jogos (em especial os jogos procedurais) seguem o formato de uma simulação, se diferenciando de filmes, romances e peças de teatro, e que nesse contexto os desenvolvedores não têm controle sobre a narrativa do jogo, posto que os eventos que se desenrolam são fruto do acaso e de decisões imediatas do jogador. Frasca afirma que simular é “modelar um sistema-base através de outros sistemas que mantêm alguns dos comportamentos do sistema original”. (...) “A simulação não só retém as características - geralmente audiovisuais - do objeto, mas também inclui um modelo de seus comportamentos” (pg. 3). Nesse sentido, jogos que apresentem comportamentos verossímeis à realidade (no que diz respeito à representação de materiais e aplicação de leis da física), caso não apresentem uma narrativa inserida em sua mecânica principal, podem ser descritos como jogos de simulação.

É possível considerar, no entanto, que embora os eventos acontecidos dentro do jogo tenham sido fruto de uma simulação e, portanto, não tenham sido programados pelos desenvolvedores para acontecerem de forma linear, o percurso do jogador dentro do jogo produz sua própria linha do tempo, e, portanto, o jogador fica encarregado de escrever a própria história. Assim sendo, a narrativa de um jogo se apresenta dentro de um espectro, dentro do qual se podem identificar, em primeira instância, dois extremos: narrativas fechadas e impassíveis de mudança pelo jogador de um lado do espectro, e simulação puras e sem enredos pré-definidos do outro.

Mesmo os jogos que se encontram mais próximos do extremo simulativo do espectro apresentam características pré-definidas que convergem com narrativas emergentes, pois segundo Murray (2003):

Os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios. Eles podem construir cidades simuladas, experimentar estratégias de combate, traçar um caminho único através de uma teia labiríntica ou até impedir um assassinato, mas, a menos que o mundo imaginário não passe de um baú de fantasias com avatares vazios, todas as encenações possíveis do interator serão chamadas à existência pelo autor original (p.149)

Leo Falcão (2015) propõe o uso do termo *forthstory*, ou “história à frente” para contrapor o sistema de história de fundo(*backstory*), termo utilizado para definir a história pré-definida de um videogame e seus personagens. Segundo Falcão, o *forthstory* define a experiência do jogador, associada à narrativa emergente do videogame e à decodificação do sistema, e afirma que a *forthstory* “demonstra que, mesmo que nem todo jogo possa ser essencialmente narrativo, todo videogame desempenha uma narrativa” (pg. 44). Tal interação traz, segundo o autor, uma conciliação do videogame com outros sistemas narrativos, como o cinema, ou seja, permite a narrativização da experiência do jogador.

Os jogos de RPG mais antigos, como os primeiros jogos da franquia *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* e *Phantasy Star* apresentavam uma narrativa mais linear, em que o jogador possui poucas escolhas que realmente influenciam no desfecho da história, enquanto jogos como *Minecraft* (2009) e *Valheim* (2021), cujo objetivo inicial é majoritariamente sobreviver e construir uma casa ou fortaleza, permitem que o jogador avance na narrativa da forma que preferir, ou crie sua própria jornada.

Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. As histórias contemporâneas, nas culturas avançadas ou não, constantemente chamam nossa atenção para a figura do contador de histórias e convidam-nos a opinar sobre suas escolhas. Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo (Murray, 2003, p. 50)

No meio do espectro há jogos com narrativa mista, como *Chrono Trigger*(1995), *Fire Emblem*(1990), entre outros. Muitos jogos mais recentes também apresentam uma narrativa mista, permitindo que o jogador escolha como quer prosseguir com a narrativa em alguns pontos chave, embora nem sempre essas escolhas modifiquem o desfecho do jogo.

Pode-se dizer que um dos aspectos mais atrativos da narrativa dos videogames é o certo grau de controle do jogador sobre o personagem principal, que grande parte dos jogos oferecem. Em muitos deles, não há complexidade narrativa nos personagens protagonistas: eles não são personagens jogáveis, mas avatares do jogador dentro da história. Essa quase ausência de personalidade, porém, também o torna cativante diante do público, afinal, enquanto sob seu comando, ele e o jogador são a mesma pessoa, logo, o primeiro empresta ao segundo sua própria personalidade. A possibilidade de atuar no desenvolvimento da narrativa de forma ativa atrai cada vez mais o nicho de jogadores que apreciam videogames de cunho narrativo.

Nogueira (2008) explica que o papel do jogador no videogame oscila entre o de narrador e narratário: Ele se torna narrador quando o jogo lhe oportuniza condicionar a forma que as informações da história são apresentadas, e se torna narratário quando conforme o que lhe foi apresentado, desvenda novas informações dentro do jogo (p. 100).

Simetricamente, o personagem controlado pelo jogador também oscilará entre personagem e avatar: Ele será personagem quando não é controlado pelo jogador, e avatar quando for uma representação do mesmo, sendo assim desprovido de quaisquer vontades que não as de seu controlador. “Por fim, o avatar e o narratário não possuem intenção nem responsabilidade – daí que, em última instância, seja sempre o espectador a responder pelo narratário e o jogador a responder pelas ações do avatar” (Nogueira p. 47).

O desenvolvedor do jogo *Deltarune* (2018) brinca com essa dualidade entre personagem e avatar: quando o jogador completa a história do jogo demo, Chris, o personagem principal que serve de avatar para o jogador durante o jogo inteiro, “arranca” o jogador de dentro de si e o coloca em uma gaiola. A partir daí o jogador não mais o controla, ficando limitado apenas ao espaço confinado da gaiola em que foi “jogado”.

O avatar não pode escolher – só o autor pode determinar as escolhas que o avatar permite e só o jogador as pode efectuar. O avatar é absolutamente inímitável. Como o é o narratário: figura abstracta, ele não possui intenções, mas liga as intenções do autor às interpretações do espectador – se alguém entra em diálogo são o autor e o espectador, os quais através do narrador e do narratário se (cor)respondem (Nogueira, 2008, p. 47).

1.3 Como o jogo conta a história

A história a ser contada dentro do videogame pode desenvolver-se de inúmeras maneiras. Esta pode ser explicitada, à maneira de *Breath of the Wild*(2017), jogo da franquia *The Legend of Zelda* que começa com o protagonista, Link, acordando de um sono de 100 anos e sem suas memórias. A fim de resolver os conflitos consequentes de sua ausência, Link é guiado pelo espírito do antigo rei dos anciões ainda vivos, que o conhecem, e de heróis já falecidos que lutaram junto a ele no passado. A história, enquanto fragmentada, é explicada de forma clara, seja por cinemáticas, canções, documentos ou lendas conhecidas pelos habitantes de cada região. Em jogos com narrativas menos estruturadas, no entanto, a narrativa pode estar escondida nos detalhes, apresentados com pouco ou nenhum diálogo, como no jogo *Minecraft*, em que uma narrativa é contada de forma bem sutil ao jogador por meio dos materiais, das iconografias, do formato e do comportamento de inimigos, criaturas e aliados. Não é à toa que existem diversos vídeos e canais no Youtube que dissertam sobre

teorias e confabulações acerca da história e do universo expandido do videogame, a exemplo de Matthew Patrick em *The Game Theorists*, um canal dedicado a analisar conteúdo implícito ou não-explicado dentro de videogames.

Possivelmente, o engajamento e consequente busca do jogador pelo universo de um jogo se dê por um aspecto inerente aos jogos e videogames de maneira geral: é necessário que o jogador participe ativamente para que a trama possa desenvolver-se, ou seja, o jogador está diretamente envolvido na narrativa. Janet Murray (2003) analisa a experiência de imersão no universo digital, referindo-se às narrativas digitais e seu potencial para transportar o jogador ou telespectador para outro estado mental, no qual ele se encontra na narrativa digital a ele apresentada. Segundo Murray, “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (p. 102). Para a autora, a influência da narrativa e de seus personagens proporciona sensações e emoções, que derivam tanto de elementos culturais como das características de personagens que ressoam com o jogador.

Em parte, questões sobre conteúdo e forma dos videogames são, de fato, indagações sobre o próprio poder da narrativa. A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (Murray, 2003, p. 9)

De certo modo, ao referir o poder da narrativa, Murray reconhece que esta tem a capacidade de florescer em todos os meios comunicacionais. As grandes narrativas épicas que fizeram parte do fabulário universal continuam ecoando nos novos *media*, em diferentes formas. Entretanto, são acrescidos outros elementos que traduzem ou adaptam termos e conceitos para um novo público e novas plataformas, que apresentam o conteúdo adaptado através de linguagens híbridas. Essas adaptações reúnem tanto as narrativas tradicionais quanto adaptações modernas presentes na banda desenhada, no light novel e em jogos cinematográficos, como pode ser observado em *Onmyoji*, que tem sua narrativa contada parte em texto ilustrado, parte em sequências cinemáticas, além de diálogos orais acompanhados de texto.

Sendo o jogo de forma geral e o videogame especificamente meios interativos nos quais é necessária a ação do jogador para que os procedimentos tenham andamento, suas narrativas também, em maior ou menor grau, ocorrem de forma interativa. Tal forma de narrativa interativa pode ser observada também na ficção, com as holonovelas apresentadas nas séries de *Jornada nas Estrelas*(1966), como explica Janet Murray (2003):

Apresentado pela primeira vez em *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, em 1987, o holodeck consiste num cubo negro e vazio coberto por uma grade de linhas brancas sobre o qual um computador pode projetar elaboradas simulações, combinando holografia com "campos de força" magnéticos e conversão de energia em matéria. O resultado é um mundo ilusório que pode ser parado, iniciado e desligado à vontade, mas que se parece e se comporta como o mundo real e que inclui lareiras, chá bebível e personagens, como Lorde Burleigh e sua governanta, que podem ser tocados, inquiridos e, até mesmo, beijados (p.30)

Nesse sentido, a forma de narrativa dentro do videogame pode ser comparada às histórias interativas dentro do Holodeck. O jogador está imerso no ambiente do jogo, seja em primeira pessoa, terceira pessoa ou mesmo como um telespectador sem corpo, como em jogos de realidade virtual. Enquanto explora o videogame, o jogador possui o mesmo tipo de interação ativa com a narrativa e o mundo da história em que se encontra quanto às interações apresentadas no Holodeck.

As narrativas, sejam elas contadas de forma oral ou através de qualquer outra linguagem comunicacional, existem e produzem sentido no contexto em que são originárias. Desde os contos tradicionais de outrora, até a ficção contemporânea, quando essas narrativas são revisitadas por uma cultura diferente da original, inevitavelmente parte da história e do contexto serão perdidos ou modificados durante as suas tradução e adaptação.

2. ADAPTAÇÃO E VIDEOJOGO

Durante o processo de criação de um videogame, os códigos e mecânicas-chave são criados muitas vezes antes da história, e, nesse contexto, têm prioridade em relação à narrativa, criada posteriormente. Pode-se dizer que essa dinâmica de produção do vídeo game torna sua narrativa inerentemente adaptada, pois precisa se adequar tanto às mecânicas do jogo quanto às capacidades físicas do meio, mesmo quando a narrativa é o foco do jogo. Entretanto, é o jogador que comandará o ritmo da narrativa. A forma com que a narrativa é apresentada também varia significativamente dependendo do gênero e do grau de interatividade do videogame.

Para Celia Pearce (2004) é possível estabelecer comparações entre narrativas de linguagens distintas por meio da percepção de seus componentes, a exemplo do jogo de xadrez, no qual subjaz uma narrativa ambientada em uma linha de tempo similar ao texto de *Macbeth*, de Shakespeare, no entanto, tal aproximação revela “a profunda diferença em como a narrativa opera em cada gênero” (Pearce, 2004, p. 3).

Se na trajetória de uma narrativa há uma dificuldade inerente da adaptação dos signos linguísticos de uma para outra língua, em se tratando da tradução de um texto escrito, trazer uma obra para outro meio requer um diálogo entre os diferentes sistemas que cada linguagem possui para transmitir o mesmo sentido.

O historiador e tradutor americano Lawrence Venuti (2007) discute a problemática das analogias que associam a tradução à adaptação, considerando-as parte de um mesmo processo, pois essa premissa não se aplica de forma absoluta em nenhum dos campos da linguagem em que ocorre. Segundo Venuti, devido a seu caráter descontextualizante, a tradução representa não uma reprodução, mas uma interpretação do objeto traduzido, posto que mesmo entre culturas de hábitos e vocabulário semelhantes, ainda é necessário ao tradutor que ele “desmonte, reorganize e, finalmente, desloque a cadeia de significantes que compõem o texto de origem” (p. 29). Para Genette (2010): “[...] nenhuma tradução pode ser absolutamente fiel e todo ato de traduzir altera o sentido do texto traduzido” (p. 65). Ainda assim, no processo de tradução o texto fonte é a instância primária, em seus maneirismos e no sentido original de suas expressões, não apenas para preservar sua essência, mas, sobretudo, para tornar legível o novo texto em relação aos seus signos originários. Desse modo, o texto continua a produzir sentido, se não o mesmo, semelhante à narrativa traduzida.

Venuti afirma que a tradução traz a perda de três contextos do idioma originário: intratextual (padrões e estruturas), intertextual (relações linguísticas) e recepção (intermediários). O terceiro também é, segundo o autor, intertextual e intersemiótico. Para ele, uma tradução é apenas uma de muitas possibilidades, uma interpretação:

A tradução só pode ser considerada comunicação intercultural se reconhecermos que ela comunica uma interpretação entre outras possibilidades. Isso não é para sugerir que nenhuma correspondência formal ou semântica possa existir entre a fonte e os textos traduzidos, mas sim que tais correspondências estão sujeitas às exigências de um trabalho interpretativo que é decisivamente determinado pela língua e cultura traduzidas (p. 29).

Enquanto na adaptação é maior a liberdade criativa do autor, que em certos casos afasta-se por completo da forma e do conteúdo da obra original em que se baseia, pode-se dizer que, em muitos processos, a tradução caminha em paralelo com o texto primário, enquanto a adaptação parte do mesmo ponto, mas pode seguir em outra direção. A transição da linguagem oral para a escrita, da linguagem escrita para a visual, ou da linguagem literária para a linguagem audiovisual traz modificações de tom, ritmo e representação, mudanças necessárias para carregar o conteúdo de forma a mantê-lo coeso em um sistema diferente do seu sistema originário.

Toda narrativa deslocada de um meio para o outro passa por um processo de transformação, seja na forma com que o texto é redigido ou pela omissão de detalhes, encurtamento da história ou mudança no foco ou no contexto, pois o modo como cada mídia comunica com o público altera o formato estrutural da narrativa. Linda Hutcheon (2011) assevera que a adaptação é um texto próprio, e deve ser contemplado como uma obra diferente do texto fonte, o qual ela refere como “texto adaptado” (p. 14). Hutcheon afirma que a adaptação é uma repetição sem replicação, já que os métodos de comunicação diferem e o conteúdo das mensagens sempre apresenta diferenças no seu significado. Segundo a autora, na referência aos textos adaptados pode existir uma gama de intenções: “o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o” (p. 28).

O processo de adaptação, portanto, está atrelado ao processo de tradução. A obra resultante apresenta, de um lado, os tradutores e adaptadores, e do outro, os receptores. Esse segundo grupo apresentará diferentes níveis de interação com o texto adaptado, como refere Hutcheon (2011), “contar, mostrar e interagir com as histórias diferem no tipo e na forma de engajamento do leitor (espectador, jogador)” (p. 175). Hutcheon também aponta para o grau de envolvimento mental e físico presente nos videogames, posto que o jogador não

apenas é exposto à narrativa, mas também contribui e participa de seu desenrolar dentro do jogo:

Quando lemos, acumulamos detalhes sobre a narrativa, os personagens, o contexto e os demais elementos, de forma gradual e sequencial; quando assistimos a um filme, a uma peça ou a um musical, percebemos os múltiplos objetos, relações e signos significativos simultaneamente, ainda que o roteiro, a música ou a trilha sonora sejam absolutamente lineares. Nas mídias interativas, tanto a simultaneidade do filme quanto a sequencialidade da narrativa textual caminham juntas no mundo dos jogos e suas regras/convenções. (p. 178)

Embora ainda seja senso comum que a adaptação possa apresentar um certo grau de empobrecimento para a experiência do receptor em relação ao texto adaptado, é possível identificar uma mudança desse paradigma, posto que muitas são as adaptações contemporâneas que apresentam um enriquecimento da experiência através da ampliação do mundo como no universo expandido cinematográfico, que apresenta parte do universo que não foi aprofundado na narrativa original, e que se torna explorável nas adaptações. *The Witcher*, iniciada em 1993 quando o autor Andrzej Sapkowski lançou o primeiro romance da série, por exemplo, embora tenha sido adaptada para séries de televisão mais recentemente em 2019, ganhou popularidade quando teve sua história adaptada para videogame em 2007 com o lançamento do jogo de mesmo nome, em que é possível explorar tanto a narrativa principal do livro, quanto o ambiente em que a história se passa e personagens que não poderiam ser explorados no meio original sem tangenciar a trajetória inicial da narrativa.

2.1 Videogame, adaptação e tradução intersemiótica

Jogos que se utilizam de figuras históricas e personagens já inseridos fora de seu contexto original, no entanto, normalmente apresentam tais personagens ressignificados e repaginados, um processo que pode ser comparado ao de representações de figuras históricas por atores e atrizes que agradassem mais ao público (comuns em filmes de Hollywood), contrário a uma representação fiel de como tal figura seria na História ou na obra literária. Em videogames, porém, personagens são muitas vezes representados por ícones e vestimentas relacionados à sua narrativa original, esses elementos aparecem ressignificados, representando personagens principais e aliados com traços e semblantes considerados mais amigáveis ou galantes que sua versão original, ou traços mais hostis, para personagens do lado inimigo ao jogador. Em *Onmyoji*, por exemplo, a serpente Yamata no Orochi, é um personagem que se apresenta como uma grande serpente de sete cabeças, voz grave e raivosa, mas que quando se torna um personagem jogável, assume forma humana e aparece como um homem jovem de voz suave.

Indo além da adaptação da forma escrita para o audiovisual, há também transformações no sentido de trazer referências externas à história do jogo, que dizem respeito a narrativas originárias de personagens de contos populares ou da cultura pop. Essas narrativas são inferidas na personalidade ou nas características físicas de suas representações dentro da narrativa, aludindo à contos antigos e seus pontos-chaves apenas pela referência de seus ícones visuais, como a lenda da deusa do Sol, que em *Onmyoji* é representada pelo espelho do sol da deusa Amaterasu. Esses elementos carregam consigo fortes referências da história por trás de cada personagem, e do que elas significam dentro da cultura na qual elas têm origem, ainda que o personagem em si se encontre completamente fora de seu contexto habitual.

No jogo podem ser encontradas premissas ou vestígios de literalidade – parte da memória dos povos, das suas lutas e hábitos, do seu saber e do seu imaginário podem ser averiguados nos jogos que propõem; de igual modo, a brincadeira, a chalaça, o faz-de-conta ou a ironia apresentam-se de alguma forma como uma ficção, muito próximas da narrativa (Nogueira, 2008, p. 87-88).

A referência do personagem dentro do jogo não necessariamente traz consigo a necessidade de se manter fiel à figura que está representando, posto que o próprio personagem foi adaptado para caber no universo do videogame. Nesse sentido, Hutcheon (2011) explica que podem acontecer mudanças ontológicas na adaptação que envolvem a reimaginação de uma pessoa real de forma ficcional. A inserção de personagens em um novo contexto traz, portanto, uma nova identidade que, apesar de baseada em seu conceito originário, traz consigo uma nova narrativa e, portanto, dialoga diretamente com a intertextualidade.

A adaptação torna-se um processo cada vez mais presente na dinâmica da criação e da tradução da narrativa dos videogames. Um exemplo de adaptação pode ser visto em Pokémon, em que muitos (porém não todos) pokémons tem um nome em japonês e outro em inglês, a exemplo de Bulbasaur, que em sua versão original tem como nome *Fushigidane*, enquanto internacionalmente tem seu nome da junção entre “bulbo” e “dinossauro”.

Outros pokémons no entanto mantêm seu nome em ambas as versões, como o mascote do jogo, Pikachu, que tem seu nome proveniente de um roedor chamado “Pika”, que é também uma onomatopeia japonesa para faíscas. Na série animada do jogo, no entanto, algumas diferenças culturais e discrepâncias com o texto original podem ser observadas, como a mudança de nomes próprios e itens que façam referência à cultura asiática (Figura 1), processo comumente conhecido como *westernization* (ocidentalização).



Figura 1: Brock (em japonês: Takeshi) refere-se a onigiris como donuts (Pokémon, Temporada 1)

Posto que o videogame provém de conhecimentos pré-estabelecidos e que mesmo a mecânica mais original empresta de jogos do passado o conhecimento de outrora, o videogame, tanto em sua narrativa quanto na sua forma mais física consiste de um hipertexto, cujo hipotexto provém de histórias e jogos passados, inovando sua narrativa ou continuando uma narrativa anterior, como em franquias não interconectadas, a exemplo de *Final Fantasy* e *Super Mario Bros*, em que os acontecimentos de um jogo raramente interferem na narrativa de outro. *Final Fantasy*, em especial, carrega as regras do mundo e de suas raças e espécies por todos os jogos de sua franquia, porém com personagens distintos que não se cruzam tampouco tem qualquer relação uns com os outros.

Nogueira (2008) refere-se aos jogos e às narrativas como sistemas textuais passíveis de criação poética, pois de certo modo textualizam recortes do mundo. Para ele, textualizar é compreender os fenômenos da linguagem como léxicos, ou sistemas semióticos, possíveis de codificação e decodificação (Nogueira, 2008, p.15).

2.2 O intertexto, o hipertexto e o hipotexto

A intertextualidade é um fenômeno recorrente em todas as formas de comunicação, trata-se da relação dialógica entre textos diferentes, que ao se apresentar no discurso, embora ainda traga resquícios de seus originais, transforma-se a partir das múltiplas inferências em novo texto. Tal fenômeno é parte dos processos de tradução e adaptação, nos quais se observa a modificação e transformação de elementos de um texto originário como forma de adequar seu conteúdo a um novo público-alvo ou a outra cultura.

O termo, criado por Kristeva (2005) a partir da interpretação do Dialogismo de Bakhtin, para quem, segundo a autora: “o diálogo não é só a linguagem assumida pelo sujeito; é uma escritura onde se lê o outro” (p.71) passa a ser empregado nos mais diversos contextos comunicacionais, referindo-se não apenas ao texto escrito, como em sua proposição, mas a todas as modalidades do discurso. Ou seja: “O significado poético remete a outros significados discursivos, de modo a serem legíveis no enunciado poético vários outros discursos” (Ibidem, p.185).

Kristeva comenta que a noção pessoa-sujeito da escrita se dilui diante da perspectiva do dialogismo bakhtiniano, uma vez que nele todo texto é reconhecido como uma troca permanente entre a subjetividade e a comunicabilidade, ou, mais precisamente, como intertextualidade.

Na definição de Genette (2010), a intertextualidade ocorre quando há em um texto a presença direta ou indireta de outro ou outros textos. Ele exemplifica que a prática do intertexto pode ocorrer diretamente por meio da citação, quando a inclusão literal de um fragmento de um texto é inserida na fala por outro autor para elucidar um pensamento que coaduna com o texto citado. Outro exemplo é o da apropriação integral ou parcial de um texto de outro autor sem referenciar sua autoria, que de forma extrema configura-se no plágio. De modo mais sutil, a intertextualidade se dá por meio da alusão, subliminar ou não, a uma obra ou fragmento desta, sendo que sua referência é necessária para compreensão do enunciado, pois trata-se de “um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro, ao qual necessariamente uma de suas inflexões remete” (Genette, 2010, p. 14)

A intertextualidade, porém, não dará conta de todas os diálogos entre textos e, a partir dessa premissa, Genette desenvolve o estudo de transtextualidade, considerando cinco tipos de relações transtextuais, chamadas provisoriamente de “texto de segunda mão”, que classifica numa ordem crescente de abstração, implicação e globalidade: intertexto, paratexto, metatexto, hipertexto e a *arquitextualidade*. De entre as categorias destaca o hipertexto: “Entendo por hipertextualidade toda relação que une texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (que, naturalmente chamarei hipotexto) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário” (p. 18).

Para Genette, o hipertexto é todo aquele texto que deriva de outro, como um galho que contém em si elementos do tronco, porém dele se desprende e assume novo aspecto, novo formato. No processo de transformação que o texto passa, afirma Genette que, de um modo ou de outro, a hipertextualidade está presente, pois, “toda situação redacional funciona

como um hipertexto em relação à precedente, e como um hipotexto em relação à seguinte. Do primeiro esboço à última correção, a gênese de um texto é um trabalho de auto-hipertextualidade (Genette, 2010, p. 140).

O pesquisador Espen Aarseth(1997) afirma que hipertextos, jogos de aventura e software, embora não sejam formas tradicionais de texto como os textos literários, também são textos na medida em que “produzem estruturas verbais, para efeito estético. Isso os torna semelhantes a outros fenômenos literários. Mas eles também são algo mais, e é essa dimensão para-verbal adicionada que é tão difícil de ver”(Aarseth, 1997, p. 2).

2.3 Cibertexto

Os sistemas de diálogo, descritivo e narrativo, e as várias linhas narrativas dentro do videogame apresentam diversas ramificações, que podem ser acessadas pelo jogador com base em suas escolhas. Esta interconectividade e o modo que esta altera o prosseguimento do texto fazem com que o videogame constitua o que o pesquisador Espen Aarseth(1997) denomina de cibertexto.

O termo, segundo Aarseth, deriva de Cibernética, campo do conhecimento relacionado aos estudos comparativos dos sistemas e mecanismos de controle. De acordo com Aarseth, o termo surge do livro de Norbert Wiener, intitulado *Cybernetic: Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948):

Como indica o prefixo ciber, o texto é visto como uma máquina - não metaforicamente, mas como um dispositivo mecânico de produção e consumo de signos verbais. Assim como um filme é inútil sem um projetor e uma tela, um texto deve consistir tanto de um meio material quanto de uma coleção de palavras. A máquina, é claro, não está completa sem um terceiro, o operador (humano), e é nessa tríade que o texto ocorre (Aarseth, 1997, p. 21)

O cibertexto pode ser descrito como um sistema de possibilidades textuais. Nele, pode-se analisar a influência do meio como parte integrante da dinâmica literária. Quando nesse sistema, a exemplo do videogame, a escolha do leitor é relevante para o resultado final do texto e da mensagem obtida, tal dinâmica o torna um participante ativo para o fluxo da narrativa, fenômeno que Aarseth denomina de texto ergódico (Aarseth,1997, p. 1). O termo, emprestado da Física, deriva de ergon(trabalho) e hodos (caminho). O autor afirma que para a literatura ergódica ser transversada é necessário esforço não-trivial do leitor, ou seja, a ação do leitor não se limita apenas ao movimento dos olhos e ao virar de páginas.

Outra observação é que o cibertexto deve conter algum tipo de feedback de informações. O leitor examina uma série de palavras, e dependendo de suas ações subsequentes, seus significados podem ser alterados, mesmo que imperceptivelmente, explica Aarseth, e cita como exemplo o processo de releitura, em que é normal que o leitor identifique novos detalhes e enxergue o texto de forma diferente. Tal processo, segundo o autor, demonstra que o texto não pode ser reduzido a uma sequência de palavras autônomas, posto que “sempre haverá contexto, convenção, contaminação; mediação sócio-histórica de uma forma ou de outra” (p 12).

O cibertexto abre uma nova modalidade de leitura, dando ao usuário possibilidades de interação com o texto. Quando um leitor escolhe um caminho, certamente sabe que poderia ter feito outro percurso, o próprio texto lhe dará sempre pistas para lembrá-lo “de estratégias inacessíveis e caminhos não percorridos, vozes não ouvidas”, tudo o que resultar a partir daí no desenvolvimento do texto, será resultado de uma escolha sua. “Cada decisão tornará algumas partes do texto mais acessíveis e outras menos acessíveis, e talvez você nunca saiba os resultados exatos de suas escolhas; isto é, exatamente o que você perdeu” (p. 2). Pode-se dizer, portanto, que a forma do cibertexto cria condições para que se modifique o enredo e siga-se outro rumo na narrativa. No videogame há escolhas cruciais que podem levar os personagens para esse ou aquele destino. Alguns jogos japoneses, por exemplo, oferecem uma gama de finais possíveis em que o desejado final feliz nem sempre é certo, tudo dependerá da escolha do jogador. Segundo Aarseth, o cibertexto, tal como nos videogames, permite explorar e descobrir caminhos secretos ao explorar as estruturas topológicas da máquina textual.

2.4 O videogame como hipermídia

Devido a seu caráter multicanal, em que o jogo apresenta ao mesmo tempo informações textuais, visuais e auditivas (além de táteis, no caso de jogos que utilizem da vibração dos controles) para uma mesma mensagem ou conteúdo, o videogame também pode ser classificado como uma hipermídia. Conforme Santaella (2013):

A hipermídia é uma extensão do hipertexto, pois não se limita à informação escrita, mas permite acrescentar aos textos não apenas os mais diversos grafismos (símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras), mas também todas as espécies de elementos audiovisuais (voz, música, sons, imagens fixas e animadas). Em ambos os casos, o termo hiper se reporta à estrutura complexa alinear da informação (p.24).

No interior da representação, um videogame combina em sua forma linguagens híbridas, ou intersensoriais, pois, “O caráter tátil-sensorial, inclusivo e abrangente das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo "intervisual", " intertextual" e " intersensorial" com

vários códigos da informação” (PLAZA, 2003, p.13), podendo utilizar tanto o canal sonoro quanto o suporte imagético para transmitir informações, enquanto os dados mais detalhados são exibidos usualmente de forma escrita. A hipermídia permite que toda a interface ou objeto se comunique com o usuário a partir de diversos meios de comunicação, estimulando vários sentidos ao mesmo tempo. Nesse contexto, pode-se fazer relação direta da hipermídia com as três matrizes da linguagem apontadas por Santaella (2000):

[...] toda a mistura de linguagens de multi e hipermídia está inegavelmente fundada sobre três grandes fontes primeiras: a verbal, a visual e a sonora. Tanto é assim que os programas multimídia (softwares) literalmente programam as misturas de linguagem a partir dessas três fontes primordiais: os signos audíveis (sons, músicas, ruídos), os signos imagéticos (todas as espécies de imagens fixas e animadas), e os signos verbais (orais e escritos) (p. 25).

Dentro da linguagem visual, Santaella apresenta três modalidades: as formas não-representativas, as figurativas e as representativas. Devido a sua natureza simulativa e iconográfica, o videogame está associado majoritariamente às segunda e terceira modalidades; formas representativas e formas simbólicas. Brandão (2012) afere que “a imagem comunica por meio de seu conteúdo e pela forma com que a compreendemos”, portanto, ao iniciar o processo de comunicação entre videogame e o jogador: “Enquanto o sentido lógico e racional da imagem é atribuído ao conteúdo, a forma quantifica a dramaticidade do conteúdo” (p.165).

Nesse sentido, o videogame constitui-se em categoria intersemiótica, assim como praticamente todas as demais formas midiáticas, pois “essas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil” (Plaza, 2003, p. 66).

No processo de incorporação das linguagens e suas matrizes, o videogame adequa a forma e o conteúdo ao seu modelo, visto que, como toda linguagem híbrida necessita de tradução para tornar-se compreensível por seus usuários. Plaza (2003) define a tradução entre linguagens de diferentes contextos comunicacionais como tradução intersemiótica, compreendendo na leitura de signos diferenciados, que embasaram a nova forma, desse modo, não se trata simplesmente de conversão do signo linguístico verbal para o signo não verbal: “A Tradução Intersemiótica se pauta, então, pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes dos signos que absorvem, servindo como interfaces” (p. 67).

3. CONTOS TRADICIONAIS

O gênero conto, de forma geral, consiste em uma história centrada em acontecimentos que giram ao redor de uma região, uma família ou um personagem, e que contam episódios acontecidos com seus protagonistas, diferindo do gênero épico e do romance, que desenvolvem a trama através de diversos capítulos. Embora o conto seja uma forma narrativa e literária que pode ser encontrada em todas as partes do mundo, e os contos tradicionais provenham de diversos países e culturas, é possível traçar a estrutura narrativa geral de suas histórias que, semelhante à narrativa mítica, possui alguns elementos recorrentes.

As teorias de Propp e Tolkiens, que serão aqui apresentadas, representam uma parte importante para compreensão das estruturas básicas que compõem essas formas de narrativas.

3.1 O Conto Ocidental

Em seu artigo *About Fairytales*(2010), Tolkiens divide os contos de acordo com as regras do universo vigente, contos de animais, contos de viajantes, contos de fadas. Em sua visão, as fadas não pertencem ao sobrenatural, e sim ao natural, posto que pertencem ao universo em que se encontram, sendo o agente humano muitas vezes quem traz o sobrenatural consigo. Tolkiens explica sobre a origem do termo fada(fairy), proveniente de *Faerie*, o qual ele traduz como “o belo reino”, no qual os elfos e outras criaturas mágicas habitam.

A magia do Belo Reino não é um fim em si mesma, sua virtude reside em suas operações - entre elas está a satisfação de certos desejos humanos primordiais. Um desses desejos é inspecionar as profundezas do espaço e do tempo. Outro (como veremos) é entrar em comunhão com outros seres vivos. Assim, uma história poderá tratar da satisfação desses desejos com ou sem a interferência de máquinas ou de magia, e na medida em que tiver sucesso se avizinhará da qualidade de histórias de fadas e terá o seu sabor (p. 20).

Ao debruçar-se sobre o estudo do conto e suas estruturas, os estudiosos concordam que este tem sua origem na oralidade e nos processos de adaptação e tradução que essa forma narrativa sofreu ao ser transcrita para novas linguagens e para novos idiomas. Como estruturas dinâmicas e passíveis de compreensão, é notória a especificidade dos contos ocidentais e dos contos orientais e o longo tempo transcorrido para que se pudesse conhecer no Ocidente o conto oriental e vice-versa. Essa trajetória é mais recente, embora seja notória desde há muito tempo, foi apenas no século XX, com o avanço dos meios de comunicação, que se intensificou esse processo.

3.1.1 Elementos estruturais do conto maravilhoso

Ao estudar este gênero em seu país, o formalista russo Vladimir Propp (1895 - 1970) organizou uma morfologia do conto maravilhoso a partir da análise criteriosa das partes que o constituem, e das relações destas partes entre si e com o conjunto. Esta morfologia é até hoje considerada fundamental para a compreensão desse gênero literário, cuja forma advinda das narrativas orais, extrapolou a linguagem e hoje é repetida no cinema, no videogame

Para este autor, o conto maravilhoso pode ser analisado a partir de sua estrutura, que se repete, sendo alguns de seus elementos essenciais constantes, e outros variáveis. Propp (2001) cita que as funções dos personagens, independentemente de como são executadas são elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso e formam as partes constituintes básicas do conto. entretanto, afirma que o número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado, e explica:

Um conto pode compreender várias seqüências e quando se analisa um texto deve-se determinar, em primeiro lugar, de quantas seqüências esse texto se compõe. Uma seqüência pode vir imediatamente após a outra, mas também podem aparecer entrelaçadas, como se se detivessem para permitir que outra seqüência se intercale (p.51).

Nos contos japoneses, no entanto, é possível observar algumas especificidades estruturais que os diferenciam de suas variantes ocidentais: as linhas entre o bem e o mau são muitas vezes tênues ou nem sequer existem, e seu final muitas vezes é inconclusivo ou termina de forma abrupta, como é o caso da raposa Hakusoju, personagem também presente dentro do jogo *Onmyoji*, que depois de viver muito tempo disfarçado de monge, acaba morrendo nas mãos de um cão de caça que o ataca no meio de um festival.

É possível, no entanto, identificar nos contos estruturas similares àquelas organizadas por Propp em sua morfologia, dentre essas estruturas está a própria forma em que se dá a sucessão de acontecimentos que determinam o desenrolar da trama, como pode ser identificado no conto do “Pardal de língua cortada” (*Shitakiri suzume*), centrado em um casal de idosos e um pequeno pardal que havia se machucado, e estava a ser cuidado pelo velho gentil, a contragosto de sua esposa egoísta.

I. Um dos membros da família sai de casa

Um dia, o velho gentil sai de casa para apanhar lenha, deixando o pardal sozinho com sua esposa.

II. É imposta uma ordem ou proibição

À esposa, é feito o pedido que cuidasse e alimentasse o pequeno pardal enquanto o velho está longe de casa.

III. A ordem/proibição é transgredida

A esposa negligencia o pardal e segue com seus afazeres sem dar-lhe atenção. O pardal acaba por ficar faminto, e come a goma de amido que a esposa havia preparado para passar nas roupas.

VIII. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família

Furiosa com o pardal, a esposa corta-lhe a língua com uma tesoura, e este vai embora chorando para dentro da floresta.

IX. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir

Ao retornar para casa, o velho gentil busca pelo pardal, e é informado do ocorrido por sua esposa. Triste e preocupado, o velho parte floresta adentro em busca do pardal (...)

Na floresta, o velho encontra o reino dos pardais, que o recebem calorosamente junto ao pardalzinho, e o oferecem comida e bebida. Ao entardecer, o velho retorna à casa, pois não queria deixar sua esposa preocupada. Os pardais então o dizem para escolher entre uma caixa grande ou uma pequena, para que levasse de presente. O velho então escolhe a caixa pequena, pois seria mais fácil de levar. Ao chegar em casa, abre a pequena caixa e encontra dentro dela vários tesouros. Após contar o ocorrido para a esposa, esta sai em busca do reino dos pardais, o mesmo ocorre a ela, que escolhe a caixa grande por achar que haveria ainda mais tesouros. No meio do caminho, porém, ela decide abrir a caixa para conferir seus tesouros, e de dentro da caixa saem cobras e demônios.

Este conto tradicional japonês apresenta semelhanças estruturais com o conto alemão *Frau Holle* (Mãe Hulda), no qual a menina boa e prestativa é recompensada, enquanto a menina preguiçosa e egoísta recebe uma punição, embora a provação dos personagens aconteça em momentos diferentes da narrativa. Observam-se semelhanças com funções recorrentes na estrutura do conto maravilhoso (Figura 2), dentre as quais os desígnios que conduzem o herói ao desfecho da trama. Ao estabelecer comparação entre as duas formas narrativas, percebe-se que é notável a sentença de Propp (2001) quando afirma que:

[...]existem bem poucas funções, enquanto que os personagens são numerosíssimos. Isto explica o duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variegado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade (p.16)

Outro aspecto que se pode ressaltar em relação à estrutura do conto maravilhoso é a chegada da adversidade, normalmente após certo período de bonança e prosperidade: “Este bem-estar serve, evidentemente, de fundo contrastante para a adversidade que virá a seguir. O espectro desta adversidade, embora invisível, paira sobre a família feliz. Daí o porquê das proibições de sair etc” (p.20) é neste ponto que frequentemente se apresenta o antagonista, quase sempre iludindo o herói e forçando-o a deixar a tranquilidade de sua vida anterior para, assim, embarcar em uma nova e perigosa aventura.

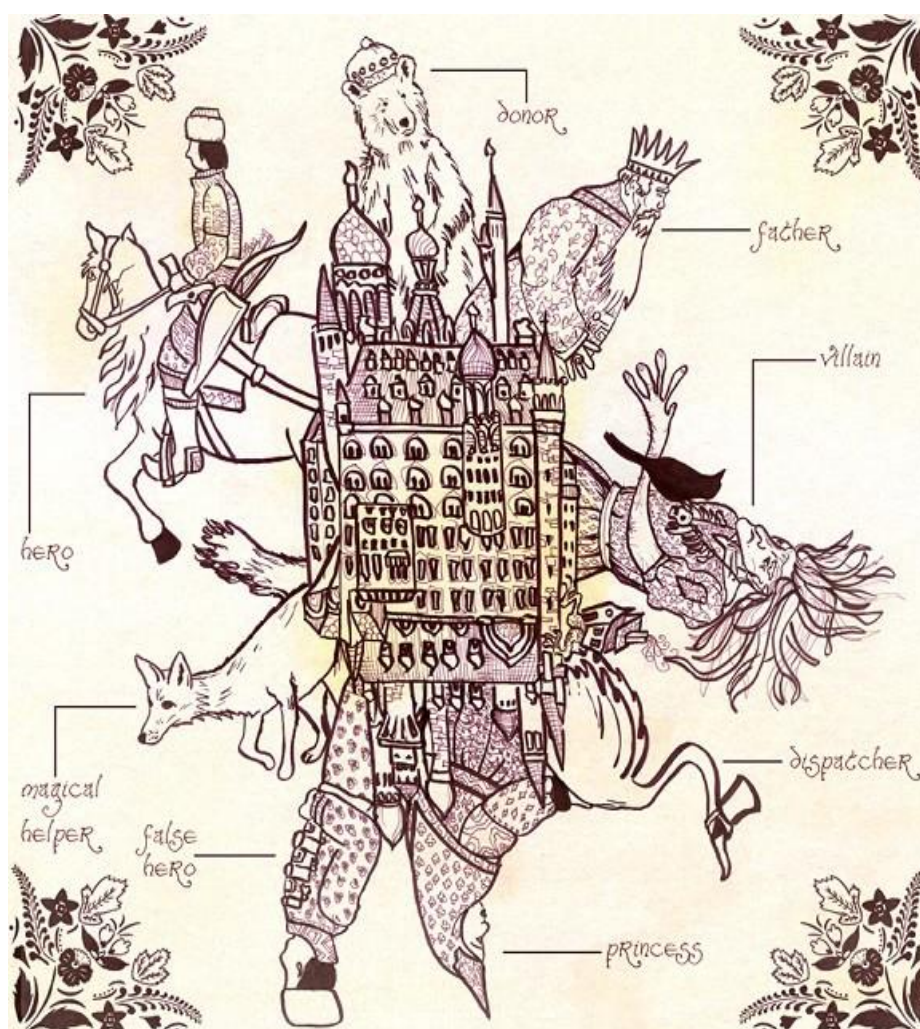


Figura 2: Tipologia dos personagens do conto maravilhoso segundo Propp, ilustrado por Naomi Bardoff (2012)

Em relação à figura do herói protagonista, Propp identifica duas categorias típicas: os heróis buscadores e os heróis-vítimas. No primeiro caso são aqueles que têm como primeiro desafio lançar-se em busca de algo que está desaparecido ou preso, a fim de com o encontro

do objeto ou pessoa, restabelecer a justiça e a liberdade perdidas. Em contos orientais como os das mil e uma noite nem sempre este buscador precisa estar provido de bravura ou mérito. ele pode, a exemplo de Aladim ou Alibaba, ser contemplado pelo destino e se ver diante de uma escolha que pode não representar caráter ou dignidade. O herói, nem sempre possui o mérito do prêmio. Já nos contos de fadas, pode-se dizer que melhor se aplica o segundo tipo de herói, ou heroína, que é a vítima de armadilhas traiçoeiras, sem que tenha cometido qualquer delito para sofrer tais castigos, apenas movido pelos sentimentos de inveja ou cobiça, como em Rapunzel ou Cinderela.

3.2 Mukashi-Banashi

O *mukashi-banashi* se refere a uma forma literária de origem japonesa baseada em narrativas de tradição oral, que apesar de apresentar semelhanças com o conto maravilhoso ocidental, possui sua própria estrutura dramática. Tal como ocorreu na Europa com a infantilização dos contos de fada, o *mukashi-banashi* teve muitas de suas histórias, originalmente voltadas para o público adulto, convertidas em histórias que podem ser contadas para crianças. A inserção desses contos, já em processo de esquecimento, no imaginário infanto-juvenil, abriu espaço para que se tornassem clássicos populares que permeiam diversas mídias e obras literárias, além de jogos, banda desenhada e banda animada no Japão.

Ao pé da letra, *mukashi-banashi* seria traduzido como “história de antigamente”, e que, no entanto, tem seu nome atrelado primordialmente ao aspecto estrutural da narrativa, posto que grande parte dos textos tem como introdução a expressão “*mukashi mukashi*” (Há muito tempo atrás) ou expressões semelhantes, que evocam o sentimento de eras passadas, “no tempo da magia” e de coisas que já se perderam no tempo.

Essas histórias contam sobre a criação do mundo, explicam, de forma sobrenatural, fenômenos da natureza e da sociedade, e permeiam o imaginário coletivo da sociedade japonesa e do mundo.

Segundo Montagnane (2014), o termo *mukashi-banashi* foi criado por Kunio Yanagita, pesquisador japonês do início do século XX, que o define no âmbito do *Minzokugaku*, área de estudos culturais folclóricos no Japão (p. 15). Yanagita reuniu uma coletânea de contos de tradição oral, que até então eram passados de geração em geração, e criou categorias de análise com base em suas estruturas e aproximação temática.

Os contos coletados foram organizados na obra *Nihon Mukashi-Banashi Meii* (1948), obra que serviu de guia para que outros pesquisadores, como Koji Inada, pudessem fazer um estudo dos contos de origem em comparação à sua versão popularizada. Como toda narrativa oral, o *mukashi-banashi* também sofreu modificações conforme foi adaptada para outros públicos, em especial para o público infantil. Os contos mais populares, como o conto do cortador de bambu, também conhecido como conto da princesa Kaguya, ganharam adaptações e aparecem referenciados em diversas passagens de anime e jogos, tendo Kaguya aparecido em *Ōkami* como um personagem relevante para a trama, ou referenciada em um brinquedo que pode ser fabricado no jogo *Animal Crossing*. Existe também uma versão em longa-metragem, realizada pelos Estúdios Ghibli, que saiu no Japão em 2013 e foi lançada em Portugal e no Brasil em 2015. Embora a história narrada no longa seja ligeiramente diferente tanto do conto original quanto de sua versão adaptada, possuem, porém o mesmo final. Em sua versão popularizada, o conto narra a trajetória de Kaguya, encontrada ainda bebê por um casal de idosos dentro de um broto de bambu, e que na realidade fazia parte da corte celeste na lua. Kaguya é uma personagem que aparece tanto em *Ōkami* quanto em *Onmyoji*, e seu conto pode ser classificado como *mukashi-banashi*, embora faça referência a locais existentes até a atualidade, como o monte Fuji.

Com base nos estudos de Yanagita, é possível afirmar que o *mukashi-banashi* segue, em geral, uma estrutura pré-definida, carregando as características de seu subgênero consigo, tal como nos contos de esposas sobrenaturais, em que muito raramente o protagonista termina junto a sua companheira, Kaguya também não termina sua narrativa ao lado de nenhum príncipe, e retorna à corte celeste com sua família.

Namekata (2011) observa que no *mukashi banashi* o final feliz dos enlaces entre seres de natureza distinta não é a regra, nisto consiste outra diferença em relação ao conto maravilhoso ocidental, que tende a terminar sempre de forma favorável à união entre os protagonistas, em parte porque ambos estavam destinados um ao outro, enquanto que o casamento dos contos folclóricos japoneses evidenciam o tabu da união entre mundos antagônicos.

Pode-se considerar também a ambiguidade da intenção dos seres sobrenaturais presentes no conto japonês, posto que, como comenta Cyriaco (2019): “Enquanto nos contos ocidentais vemos papéis bem definidos entre bem e mal, nos contos japoneses nem sempre isso é tão claro [...]”, pois tal concepção de valores em muito se reflete na moral judaico-cristã que predomina no pensamento ocidental.

3.2.1 Estruturas da narrativa oral japonesa

Conforme dito acima, no conto tradicional japonês é comum iniciar a narrativa com a expressão *mukashi-mukashi*, e esta serve como introdução e como ferramenta de imersão dentro da narrativa que há de vir. Um ponto importante salientado por Montagnane (2014) ao se referir à estrutura do *mukashi-banashi* é que ela não tem referência a nenhum tempo, local ou comunidade específicas, o que “possibilita ao narrador transferir o lugar livremente, de acordo com o contexto” (p. 43).

O que segue à introdução varia de acordo com o subgênero do conto. Os subgêneros são variáveis que se aproximam quanto ao enredo principal que apresentam, seja por representarem situações similares em contextos diferentes ou por terem como foco de sua trama personagens de uma mesma categoria, podendo ser classificados em *densetsu* (lenda), *doubutsu-banashi* (histórias de animais), *shinwa* (histórias dos deuses, mitos), *irui kon'in* (casamento entre seres diferentes), entre outros.

Enquanto as histórias de animais costumam apresentar um caráter cômico e a peculiaridade de nem sempre iniciarem com ‘*mukashi-mukashi*’, os outros tipos de conto contém um caráter mais trágico, e muitas vezes seus personagens principais acabam por sofrer perdas irreparáveis ao longo do caminho, ou ao final da narrativa. Os contos de casamento entre seres diferentes, por exemplo, tendem a ter a(o) noiva(o) sobrenatural desaparecer para sempre, ou o(a) noivo(a) humano morrer.

Os *densetsu* têm como foco figuras lendárias e grandes heróis, como Minamoto no Yorimitsu, um guerreiro do clã Minamoto, cujo sobrenome honorário era dado pelo imperador aos descendentes reais que não fossem elegíveis ao trono durante o período Heian. Yorimitsu teria sido ajudado pelos deuses a cortar a cabeça do oni Shuten Douji.

Tal como a introdução do conto, o desfecho também possui uma estrutura convencional, normalmente com expressões do gênero “*oshimai*”(o fim/acabou), ou “*medetashi medetashi*” (normalmente traduzido como “felizes para sempre”).

Os contos do folclore japonês têm uma característica de se transformarem durante o seu percurso, modificando seus personagens, seu foco, sua narrativa, como no conto de Tamamo no Mae, uma raposa de nove caudas disfarçada como uma belíssima donzela, e que estava noiva do imperador e estava a adoecer-lo lentamente, quando um onmyoji revelou a sua verdadeira identidade e ela teve de fugir, no entanto seu conto termina depois de ela ter morrido e vários séculos terem se passado, quando um monge por acaso passou pelo seu túmulo e a exorcizou.

3.2.2 Diferenças e aproximações ao conto maravilhoso

Apesar das evidências que distanciam os contos folclóricos japoneses de outras narrativas de fonte oral, a maioria dos estudiosos reconhece aproximações estruturais entre essas formas narrativas, o que permite identificar teorias que podem ser aplicadas ao conto japonês. Campbell (2007) define que “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (p.36), demonstrando em inúmeros exemplos a presença desta estrutura em narrativas de diferentes culturas, tanto ocidentais quanto orientais.

Ao apontar a forma recorrente com que o monomito aparece nas narrativas de mitologias, lendas e contos tradicionais nas muitas culturas que estudou, Campbell (2017) infere que faz parte da construção arquetípica do herói sua travessia na jornada que segue etapas idênticas e correspondentes, sendo ele aquele “[...] homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos” (p.28).

Tal aproximação também pode ser observada ao comparar-se os mukashi-banashi aos estudos de Propp sobre o conto maravilhoso, como lembra Namekata (2011) em seu estudo sobre o conto tradicional japonês, quando comenta que a ambientação da maioria das histórias, embora se diferencie quanto ao tipo de paisagem, apresentam como similaridade a invariante do lugar mágico na sua estrutura, sendo a floresta ou o bosque nos contos ocidentais e a montanha nos contos japoneses:

[...] por outro lado, a montanha também tem um valor sacral ou, dependendo do contexto, sobrenatural, na medida em que a montanha, na cultura japonesa, consiste em uma representação do “outro mundo”. Para Propp (1974:78), o bosque do conto maravilhoso reflete tanto o lugar onde se celebra o rito como a entrada ao reino dos mortos, representações estas estreitamente ligadas entre si; assim, talvez não seria exagero dizer que a montanha, na cultura japonesa, seria esse local através do qual se faz a passagem deste mundo para o reino dos mortos ou, ainda, das divindades (p.95)

No conto maravilhoso ocidental, o personagem que recebe a maldição poderá livrar-se dela por meio de artifício mágico, isso acontece, em parte, porque se reconhece de onde vem a magia que provoca a maldição e o que possibilita sua quebra, mas no *mukashi banashi* a maldição ou o mal apenas é, não há para o herói recursos que o amparem nesse combate, exceto quando esse amparo vem de um equivalente mágico, muitas vezes a maldição não

tem solução, com o protagonista apenas afastando o mal por um tempo ou fugindo dele indefinidamente. Enquanto no conto maravilhoso ocidental normalmente o protagonista termina a narrativa com a vida transformada de algum modo, é comum que ao fim do conto oriental o personagem volte para o local em que tinha iniciado sua jornada, tal como Urashima Tarou retornou ao mundo dos homens depois de passar cem anos no reino encantado do fundo do mar. Pode-se inferir que o desfecho dos contos traduz o pensamento das culturas em relação ao tempo, pois nos contos ocidentais o tempo é relativo à cronologia do ciclo de vida dos personagens, alguns contos maravilhosos começam na infância do herói ou heroína, enquanto que no conto japonês, o tempo é indefinido, pode mesmo durar um ciclo de cem anos para que o herói retorne à sua casa. Assim:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e proações miraculosas. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (Campbell, 2007, p.102)

4. ONMYOJI: ESTUDO DE CASO

O objetivo desta dissertação é a análise narratológica do videogame *Onmyoji*, a partir da narrativa principal da história, que tem como protagonista o personagem Abe no Seimei, criado na ficção com referência na lenda da figura histórica de mesmo nome, e de como os personagens de contos e lendas foram inseridos no enredo do jogo, sendo adaptados, modificados e reconfigurados para integrar-se à trama.

As aproximações e adaptações que resultaram na linguagem visual dos personagens em *Onmyoji* foram observadas a partir da identificação de semelhanças e diferenças na história dos personagens, entre as narrativas de contos e lendas da tradição oral japonesa e as versões criadas para o enredo do jogo. A questão que instigou a investigação foi até que ponto um jogo como *Onmyoji* consegue manter a fidelidade à fonte de referência do personagem, sua lenda, conto ou figura histórica na qual é baseado ou se a adaptação para o videogame cria um distanciamento intransponível entre a narrativa-fonte e sua versão adaptada.

4.1 Metodologia e desenho de investigação

O videogame *Onmyoji*, objeto dessa dissertação, foi lançado para plataforma mobile (2016) e para PC (2018) pela empresa NetEase. O jogo combina personagens de diversas narrativas em um único universo narratológico que reúne contos, lendas e personagens históricos como personagens que coabitam no mesmo espaço.

A literatura acerca da narratologia nos videogames ainda é escassa, especialmente quando se trata de videogames contemporâneos. Sobre *Onmyoji* não foram encontrados estudos anteriores do jogo em si durante a pesquisa exploratória desta dissertação, porém pode-se encontrar alguns trabalhos publicados em revistas e anais de eventos acadêmicos com outros jogos similares como *Okami* (2006), que investigam a estética da cultura japonesa presente nos jogos.

A mecânica principal de *Onmyoji* é o colecionamento e aprimoramento de Shikigamis, personagens sobrenaturais presentes em lendas e contos populares japoneses, que são apresentados no jogo como parte integrante do universo diegético. Sua narrativa retrata as aventuras de Abe no Seimei enquanto ele tenta recuperar suas memórias e solucionar os mistérios em torno da antiga capital do Japão no período Heian.

O jogo está estruturado em capítulos, como se fosse apresentado no formato Kamishibai ou teatro de papel, fazendo referência a uma prática comum em templos japoneses do século XII, em que eram apresentadas pequenas narrativas ilustradas.

4.1.1 Procedimentos metodológicos

O estudo de caso aqui apresentado trata-se de pesquisa de caráter qualitativo, pois a análise se pauta em observação e experimentação prática do videogame *Onmyoji*, interpretado a partir das teorias da Narratologia, estudo do conto oral japonês, o *Mukashi-banashi* e a adaptação destes contos quando inseridos dentro do videogame *Onmyoji*, tal como o grau de fidelidade que estes apresentam quando comparados a seus contos de origem.

Durante o período de observação e experimentação foram coletados os dados que subsidiaram a análise narratológica, realizada concomitantemente com a pesquisa imagética, na qual se identificou elementos visuais do quadro de personagens, os cenários e mapas do jogo, além dos elementos simbólicos relacionados com a cultura japonesa. Nesse processo identificou-se os aspectos estéticos do jogo, que misturam indumentária tradicional, elementos de fantasia e o estilo mangá-anime dentro do jogo, aliados aos muitos contos e lendas sendo explorados e recontextualizados dentro do jogo na forma de personagens.

Inicialmente procedeu-se à descrição das características gerais do videogame, considerando seu gênero ou categoria, mecânicas principais, quadro geral de personagens e modalidades de jogo. A seguir iniciou-se a análise dos componentes culturais, da linguagem, e da história dos personagens na narrativa, averiguando a aproximação com os contos orais japoneses, nos quais o jogo é baseado. A partir dessa coleta inicial de dados passou-se a analisar as estruturas narratológicas do videogame e sua aproximação ou afastamento do material fonte (contos, lendas e figuras históricas).

A categorização dos personagens dentro da narrativa baseou-se na definição clássica de protagonista, antagonista, adjuvante e coadjuvante, destacando personagens relevantes para a narrativa e organizando-os em uma matriz.

4.1.2 O sistema de operadores narrativos

Na observação da estrutura narratológica em *Onmyoji*, pode-se identificar o sistema de operadores narrativos apresentados por Pearce (2004), na estrutura do jogo: por ser um jogo que tem a parte central de sua história em cenas e diálogos orais, *Onmyoji* apresenta o operador performativo em todos os eventos principais do jogo, em especial naqueles que

marcam a entrada de novos personagens cruciais para a narrativa. É também possível identificar os operadores aumentativo e meta-história, posto que cada personagem dentro do jogo possui seu próprio quadro interno, com informações sobre seu cotidiano, seu passado e/ou sua personalidade, sendo que os personagens mais fortes e raros possuem quadros mais complexos e com texto narrado, enquanto personagens menos raros possuem apenas pequenas caixas de diálogo que o jogador pode desbloquear caso os tenha entre seus aliados.

Durante eventos que apresentem novos personagens, é possível ver também o operador descritivo, posto que geralmente o personagem é apresentado por terceiros na forma de um conto ou estória a seu respeito, diferente de seu quadro interno, que é quase sempre narrado na perspectiva do próprio personagem. Enquanto as apresentações da história de personagens são obtidas a partir do transcorrer de eventos dentro do jogo ou da liberação de novos capítulos, os quadros internos são obtidos apenas quando o jogador adquire o personagem em questão, porém, exceto pelos quatro personagens da classe “onmyoji” com os quais o jogador protege e dá suporte à sua equipe, a maior parte dos personagens é obtido por loteria no sistema gacha, no qual se acumula itens para invocar novos personagens, porém não se tem controle sobre quais personagens virão, e estes podem vir de forma aleatória não-relacionada com a narrativa principal ou do evento, embora personagens de destaque do evento tenham uma pequena porcentagem adicional de serem invocados. O termo gacha é baseado nas máquinas *gachapon* japonesas, nas quais se insere uma moeda para ganhar um prêmio aleatório. Jogos que seguem esse sistema possuem campanhas promocionais a cada novo personagem ou evento importante dentro do jogo, para facilitar a obtenção deste por parte de jogadores assíduos.

Dentro de *Onmyoji* é possível dividir os personagens entre quatro classes: onmyojis, shikigamis, chefes e NPCs. Os Personagens da classe onmyoji servem como avatar do jogador durante os capítulos e eventos do jogo, sendo os responsáveis por “invocar” os shikigamis do jogador, e possuem habilidades especiais para auxiliá-los durante as batalhas. Os shikigamis, por sua vez, são personagens colecionáveis que podem ser invocados em batalha para lutar pelo jogador. Eles podem ser obtidos através de loteria, tendo quatro opções de amuletos a serem utilizados para invocar novos personagens para a equipe: Amuleto quebrado, Amuleto misterioso, Amuleto Comum e Amuleto VR. O amuleto quebrado é o mais comum de se encontrar durante o jogo, sendo prêmio para ações dentro do jogo, tarefas diárias etc., e pode ser obtido sem muito custo. Com ele o jogador pode invocar shikigamis de raridade N e R. Já os demais amuletos são mais difíceis de serem obtidos, muitas vezes estão associados a conquistas únicas dentro do jogo, eventos e sorte do jogador.

As classificações de raridade são: normal (N), raro(R), super raro (SR) e extremamente raro (SSR). Os personagens mais fortes do jogo possuem todos classificação SSR, e sua curva de evolução é exponencial em comparação aos personagens de menor raridade, no entanto, a aparição dos personagens dentro da narrativa não está associada ao seu nível de raridade.

4.2 Análise narratológica do jogo

A narrativa principal de um jogo é o enredo que define o objetivo do jogador, e é formado pelo conjunto de eventos e desafios que esta precisa presenciar ou concluir como forma de avançar na história central do jogo e para conseguir vencê-lo de fato. Jogos online, no entanto, tendem a apresentar sua história central em eventos separados que são lançados periodicamente pela empresa responsável pelo jogo, normalmente em narrativas modulares que começam e terminam acontecimentos dentro do universo do jogo.

Há também histórias e desafios que não são necessários para o jogador prosseguir com a história central, ou não estão conectadas diretamente ao enredo dela, podendo assim ser considerados como narrativas secundárias. Essas histórias normalmente revelam o passado ou informações extras sobre personagens, ou tem itens especiais como recompensa por sua finalização.

O jogo *Onmyoji* possui uma narrativa principal, que segue de maneira linear, e é dividida em vinte e oito capítulos. Na sequência, a história do jogo narra o processo de autodescoberta de Abe no Seimei, que luta para recuperar suas memórias antigas e impedir o ressurgimento da serpente divina Yamata no Orochi, o primeiro grande antagonista do jogo. A estrutura narrativa de cada capítulo é similar: Seimei é levado a sair de sua casa, ou por um novo personagem ou para auxiliar um personagem aliado, desse modo recomeça a jornada do herói, ele é motivado a prosseguir na aventura a partir desse novo evento. Em seguida vai a uma nova localização, onde precisa enfrentar alguns inimigos e eventualmente luta contra o chefe do capítulo, em geral um personagem relevante para a história que pode aparecer em capítulos posteriores e outras narrativas secundárias.

Cada capítulo revela novos personagens ou inimigos e introduz um pouco mais sobre a personalidade dos personagens principais e sua história de fundo. Em consequência de sua trajetória linear, as escolhas do jogador não têm influência direta no desfecho da história, no entanto, devido à estrutura fixa dos capítulos, a narrativa da primeira saga se apresenta segmentada e, por vezes, confusa. Os personagens podem aparecer descontextualizados de sua lenda ou conto original, e seu envolvimento na história pouco tem a ver com estas.

O deslocamento da narrativa dos personagens não favorece a compreensão dos elementos introduzidos que fazem referência ao conto, pois muitas vezes os personagens são utilizados apenas como estepe para prosseguir na narrativa do jogo. É possível, no entanto, explorar seu conto ou história de origem através de eventos especiais ou histórias separadas, as quais para acessar o jogador precisa adentrar em outra interface do jogo.

Os níveis iniciais até o nível quinze liberam funções básicas e modos de jogo dentro da tela inicial do jogador, sendo sessenta o nível máximo a ser alcançado. Ao final do último capítulo, no entanto, os eventos subsequentes do jogo são apresentados através de narrativas modulares. Após a conclusão da história principal, cada capítulo se torna uma zona de acúmulo de experiência e itens, para o qual o jogador pode retornar para conseguir itens de missão e derrotar monstros para conseguir recompensas, porém para acessar a história do capítulo novamente o jogador precisa acessar um menu especial dentro da tela inicial.

Histórias secundárias são exploradas na guia “Heian Tales” (Figura 3), que mostra pequenos trechos do cotidiano ou interações entre os personagens. Essas histórias acontecem após o último capítulo ser concluído, embora o jogador possa acessá-los antes, já que só é necessário que possua todos ou a maior parte dos shikigamis presentes na história do episódio.

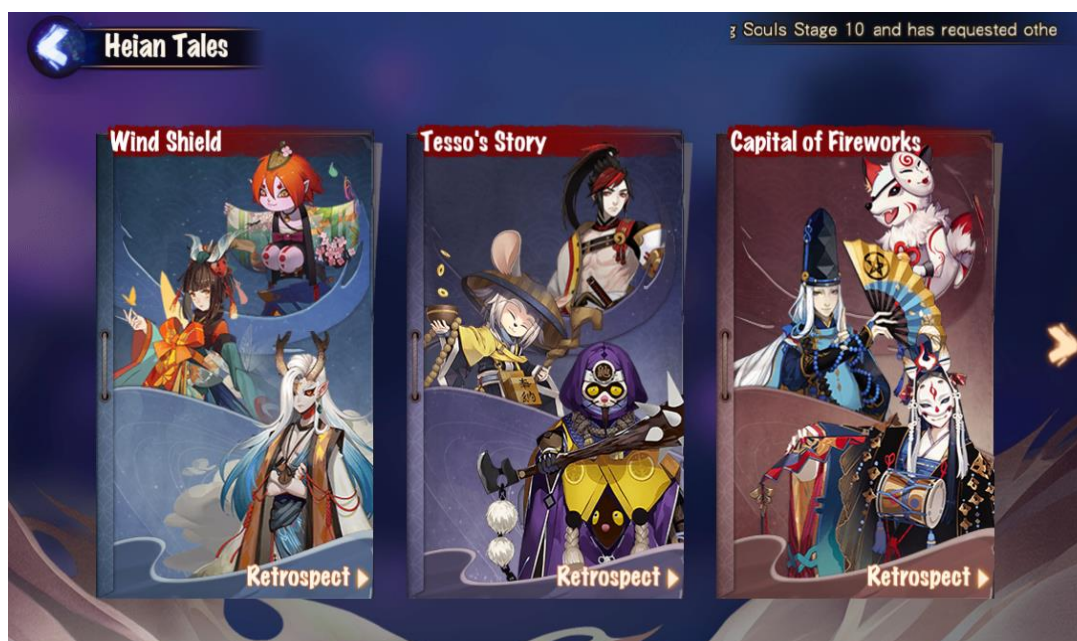


Figura 3: Menu de escolha das histórias de Heian Tales em Onmyoji (2018).

Há também pequenos eventos em capítulos dentro do jogo que não são explorados posteriormente e não tem grande significância para o enredo principal, apesar de fazer parte da *main quest*.

Narrativas subsequentes à história principal, estando ou não estão relacionadas ao enredo inicial, ocorrem através de eventos temporários, que vêm acompanhados de novos personagens colecionáveis de diversas raridades. Novos personagens de raridade SSR geralmente vem acompanhados de um ou mais personagens SR dentro de seu evento promocional, em que é explorada sua história dentro do jogo que pode ou não ter relação com seu conto de origem.

Esses eventos apresentam capítulos diários em que é apresentado o encontro entre Seimei e os novos personagens, além de batalhas contra chefes e chances de obter novos itens. Tais eventos apresentam minijogos e campanhas promocionais para os personagens envolvidos no evento. Caso o jogador venha a perder o período do evento, é necessário acessar os arquivos de cada personagem ou estória para aceder à versão escrita dos acontecimentos, porém os diálogos e cenas exibidas dentro do evento não podem ser acessados após seu término. Diferente da história principal do jogo, eventos temporários possuem uma flexibilidade maior da estrutura narrativa, inclusive começando em uma semana e tendo sequência em semanas posteriores, no caso de grandes sagas como o combate contra as forças de Otakemaru, que teve diversos eventos subsequentes durante o ano de sua realização.

4.2.1 O início da narrativa

O jogo tem início no quintal de Seimei, no qual ele, Kagura e Kohaku confabulam sobre a perda de memória coletiva do grupo. A reunião é interrompida quando Inugami aparece, cego por vingança (Figura 4), e acusa Kohaku de devorar seu amigo pardal. Nas narrativas tradicionais de espíritos malignos japoneses, os espíritos do deus-cão, ou inugami, possuem várias possíveis origens, aparecendo espontaneamente em algumas versões, enquanto em outras eles são fabricados por onmyojis e feiticeiros. Em todos os casos, no entanto, o inugami aparece como um espírito raivoso, que embora leal (quando sob comando de um mestre), pode se voltar contra seu mestre caso maltratado. A prática de fabricar inugamis foi proibida durante o período Heian, período em que o jogo acontece.

No jogo, Inugami se apresenta como um espírito que já foi raivoso e cruel, porém havia mudado de vida ao conhecer seu amigo pardal. Com o assassinato do amigo, no entanto, teria voltado aos seus antigos hábitos até conseguir vingança.



Figura 4: Inugami ataca Seimei, porém Kagura entra no caminho. (NetEase, 2016)

Depois de ser purificado por Seimei e Kagura ele volta à razão, porém ainda duvida da inocência de Kohaku e Seimei. O grupo então decide investigar a cena do crime e descobre que o pardal havia sido devorado por Kyuumei Neko (Figura 5), o espírito de um gato, que aparece diversas vezes como antagonista durante os capítulos posteriores. Após solucionar o mistério e Inugami conseguir sua vingança, Seimei torna o fantasma do pardal em um espírito guardião para Inugami, para que ambos pudessem permanecer juntos. Como forma de gratidão, Inugami jura lealdade a Seimei como seu Shikigami.



Figura 5: Screenshot de Inugami no capítulo I - Jogo Onmyoji (2016)

Shikigami:

Os shikigamis são pequenos amuletos de papel usados em rituais de purificação, que segundo a mitologia japonesa eram espíritos invocados pelos onmyojis para proteção e auxílio, tomando a forma de animais e, no caso de shikigamis muito poderosos, até a forma

humana. Dizia-se que normalmente era possível invocar dois shikigamis por vez, mas que, no entanto, Abe no Seimei era capaz de controlar doze ao mesmo tempo.

No Jogo, shikigami é a denominação genérica dada a todos os personagens jogáveis que pertencem ao time do jogador, agregando onis, yokais, deuses etc.

Os shikigamis presentes no jogo se apresentam em duas formas, que podem ser obtidas pelo jogador “despertando” o shikigami com itens conseguidos revisitando os capítulos, porém a forma com que eles se apresentam varia de acordo com a história do jogo, sendo uma forma menos polida e a outra que pode ser tanto mais refinada quanto mais agressiva, dependendo da história do shikigami e o que a sua segunda forma representa na narrativa. Em outros episódios, o shikigami pode apresentar-se em seu estado agressivo ou descontrolado, como Inugami no primeiro capítulo, que é inicialmente apresentado ao jogador na forma despertada, que é um cachorro raivoso, enquanto em sua forma normal ele mostra-se um cão mais amigável e é possível notar a presença do pardal no telhado da casa que ele carrega nas costas (Figura 6).



Figura 6: Inugami "despertado" e em sua forma normal em Onmyoji (NetEase, 2016)

Embora vários personagens se juntem a Seimei durante a narrativa, Inugami é o único a realmente fazer parte dos shikigamis que o jogador obtém como parte da história. Outros personagens só podem ser obtidos por desafios do capítulo em que aparecem, comprados em lojas especiais dentro do jogo, como prêmio de um desafio ou obtidos por loteria, exceto por Hiromasa e Yao Bikuni, que são da classe onmyoji e podem substituir Seimei em batalha, porém tal função acaba por ser apenas uma mecânica do jogo, e os onmyojis que vão para a batalha pouco tem a ver com a narrativa que está a ser contada. Em episódios em

que o jogador tem de enfrentar Yao Bikuni, ele ainda pode escolher a sacerdotisa como onmyoji de sua equipe, acabando por tê-la nos dois lados do combate.

4.2.2 A narrativa principal e sua análise

A perda de memória de Seimei é um elemento crucial que move a narrativa, pois durante o jogo seu caráter é posto em xeque diversas vezes, já que muitas calamidades que ele tem de resolver são atribuídas a ele mesmo. Durante a narrativa Seimei encontra velhos aliados, que se apresentam como antigos shikigamis com os quais Seimei havia feito pactos antes de perder a memória.

Os capítulos seguintes seguem um enredo parecido, em que um espírito vai ao encontro de Seimei em seu quintal e este segue o espírito até o local em que o conflito ou problema está acontecendo, e Seimei exorciza ou purifica o espírito maligno responsável. Descobre-se que um homem idêntico a Seimei é o motivo para o caos que está causando os problemas que o jogador precisa resolver, porém, no decorrer da saga original, o jogador descobre que se trata de Kuro-Seimei, o lado sombrio de Seimei e parte de sua alma, encarnado como o próprio, porém de cabelos pretos e maquiagem cobrindo seu rosto.

No desenvolvimento do jogo, a narrativa de *Onmyoji* segue um tempo linear, entretanto, os personagens do presente em certas ocasiões são transportados aos acontecimentos do passado, quando diante de uma força maligna são impelidos a voltar no tempo para ir ao auxílio de alguém que está preso ao passado e precisa se libertar, para tanto, será necessário a intervenção dos heróis, mesmo quando vivem em outro tempo.

Flashes de diálogos e cenas que ocorreram no passado funcionam como uma lembrança do personagem enquanto narra a história, como Tamamo no Mae, que lança um feitiço em Seimei que o faz relembrar um diálogo entre ela, Seimei e Kuzunoha, sua mãe.

No epílogo do jogo, Seimei e Hiromasa são transportados para um tempo no passado após sua luta com Orochi e se descobrem dentro da casa do clã Minamoto, que naquele tempo haviam sido seduzidos pelo deus serpente e ofereciam a ele periodicamente donzelas, que mantinham aprisionadas até o sacrifício. Seimei e seus companheiros descobrem que ali, no passado, as almas dessas donzelas permaneciam presas naquela dimensão, e sua missão é vir em seu socorro. Esse tempo e lugar são como uma dimensão paralela em que o tempo em espiral pode ir e vir proporcionando um desfecho alternativo para a narrativa.

A existência de Kuro-Seimei é consequência do fator que fez Seimei perder a memória, sendo crucial para ajudá-lo a recuperá-la. O tema da influência negativa sobre os espíritos

e pessoas é muito forte dentro de *Onmyoji*, aparecendo desde o segundo capítulo, em que Zashiki Warashi, o espírito criança da boa sorte, acaba por transformar sua benfeitora em um espírito, até Momiji, o espírito das folhas de bordo, que se tornou canibal por influência de Kuro-Seimei. Tal como na literatura e nos contos orais japoneses, a influência dos espíritos no jogo tende a causar dor e sofrimento para os humanos que entram em contato com eles, a menos que estejam sobre sua proteção, tal como ocorreu em Tamamo no Mae, que teria adoecido o Imperador.

4.2.3. as narrativas secundárias e sua análise

Em *Onmyoji*, há diversas classes de narrativas secundárias. Em “Contos de Heian/Heian Tales”, o jogador pode ver pequenas histórias que trazem interações entre personagens, contanto que o jogador tenha os personagens chave da história presentes em sua equipe. Já em “Heian Stories”, é apresentado o epílogo dos vinte e oito capítulos do jogo, além de detalhes sobre outras narrativas importantes para a história central e que revisitam as histórias apresentadas anteriormente.

Há também eventos que introduzem personagens novos à trama, que embora estejam diretamente relacionados com a história principal, nem sempre têm impacto direto na direção da história, como no festival de Enmusubi, deusa dos laços do destino, no qual o jogador precisava achar itens simbólicos para concluir pequenas histórias de laços entre personagens, para assim obter pontos especiais. Embora Enmusubi tenha se tornado personagem importante nos eventos a seguir, os personagens presentes nessas histórias não mais apareceram durante o jogo. Há também os desafios “Área Secreta”, em que o jogador enfrenta determinados shikigamis para conseguir novas aparências para sua forma despertada, geralmente acompanhado de uma pequena história que explica ou justifica o motivo de tal transformação, como a narrativa romântica entre Kappa e Koi, personagens presentes desde o sexto capítulo do jogo.

A estrutura narrativa do jogo permite a forma de episódios independentes e confere autonomia aos personagens, sem desligá-los do enredo principal, embora não interfiram no destino final da trama. Desse modo, os personagens em *Onmyoji* integram um universo único e vivem na mesma era, mesmo quando suas jornadas não se cruzam.

Quadro 1: Estrutura narrativa do videogame *Onmyoji*:

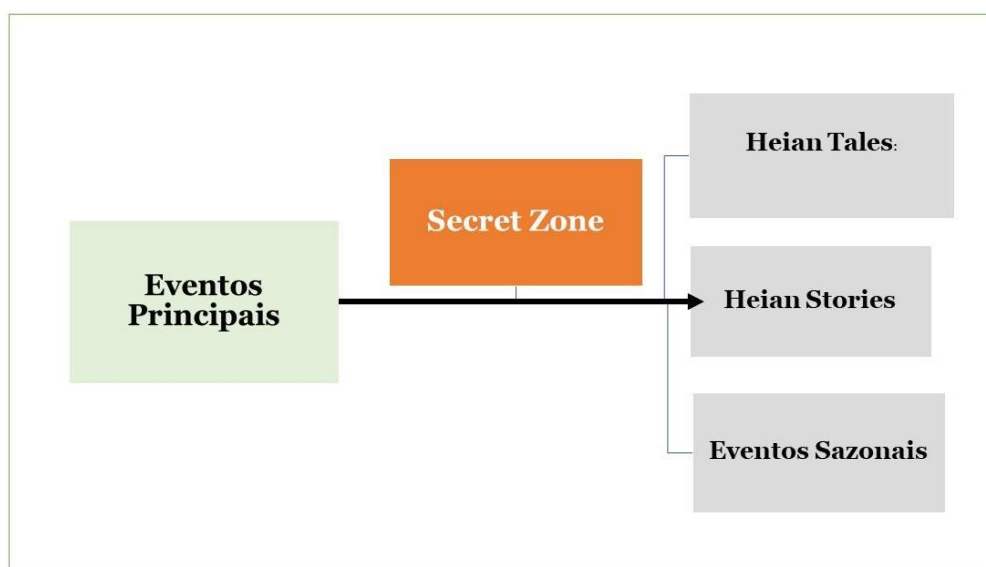


Gráfico 1: Estrutura narrativa do videogame *Onmyoji*

Eventos Principais: São responsáveis por avançar na narrativa principal, geralmente vêm acompanhados de um ou mais personagens novos.

Secret Zone: Pequenas narrativas que ao final do desafio concedem uma nova aparência ao shikigami de destaque.

Heian Tales: Conta histórias do cotidiano ou histórias secundárias que não estão relacionados ao enredo principal.

Heian Stories: Expande histórias do enredo principal, é onde o jogador pode encontrar o epílogo da primeira saga do jogo.

Eventos Sazonais: Eventos que surgem durante feriados e épocas festivas, normalmente relacionados a um shikigami que tem proximidade com tais eventos. Ex: Enmusubi, a deusa dos laços entre pessoas e o dia dos namorados.

A Revolta de em Kyoto:

Em 2018, como parte da comemoração do aniversário de estreia do jogo, foi lançado o evento Kyoto Uprising (Revolta em Kyoto), que se passa depois dos eventos da primeira saga do jogo, e introduz o jogador a um novo personagem mais poderoso que os shikigamis até então vistos (Figura 7).



Figura 7: Cena do Festival de fim de ano em Onmyoji (NetEase, 2018)

No evento, durante as festividades de fim de ano, a raposa Tamamo no Mae, disfarçada como uma mulher humana, visita a cidade e comenta a facilidade que os humanos têm em esquecer das tragédias do passado.

Em *Onmyoji*, Tamamo no Mae é um espírito poderoso, que difere de sua contraparte da literatura em vários aspectos, tendo apenas a sua espécie (raposa de nove caudas) e nome como semelhança. Uma das diferenças notórias é que enquanto Tamamo no Mae da história original é apresentada como uma bela dama, a raposa do jogo é um homem adulto que veste uma máscara para cobrir a parte de cima do seu rosto. Em seu arquivo de memórias, Tamamo no Mae teria se apaixonado por uma sacerdotisa, casando-se com ela e tido dois filhos meio-espíritos e meio-humanos. Por ser uma serva dos deuses proibida de casar-se, a sacerdotisa foi punida com um raio divino e deixou a raposa e seus filhos sozinhos. Como forma de confortar e cuidar de suas crianças, Tamamo no Mae assumiu a forma de sua falecida esposa.

Sua conexão com Seimei vem através da mãe do onmyoji, Kuzunoha, que teria dado amuletos de proteção aos filhos de Tamamo no Mae. Um dia, quando Tamamo no Mae estava fora de casa, um desses amuletos foi quebrado por acidente, o que atraiu a atenção de um onmyoji que passava por perto, que acabou por dar fim aos filhos meio-espíritos da raposa.

Tamamo no Mae é um personagem que se apresenta moralmente cinza, e seu primeiro encontro com Seimei já adulto acontece em um festival de fim de ano (Figura 8), em que após causar uma distração para Seimei e seus amigos, prossegue a atear fogo em toda a cidade, como forma de se vingar do onmyoji responsável por matar seus filhos.



Figura 8: Tamamo no Mae surge em um telhado no meio do festival (NetEase, 2018)

Enquanto a narrativa dos filhos de Tamamo no Mae segue próxima à contos ocidentais, em que um parente sai de casa ou uma proibição é quebrada (neste caso ambos se aplicam, já que o amuleto que deveria ser usado se quebrou) e os personagens sofreram as consequências de seu descuido, a história da raposa é remanescente de contos de irui kon'in (casamento entre seres diferentes), tendo um final igualmente trágico, porém a raposa passa a ser parte fundamental da narrativa de *Onmyoji* em eventos futuros, chegando até a alterar o curso do mundo dos mortos para recuperar a alma de seus dois filhos.

A narrativa de Tamamo no Mae traz à tona também histórias de personagens que estão diretas ou indiretamente ligados aos eventos de sua trajetória, como Yuki Douji, o boneco de neve que ganhou vida graças à espada da raposa que estava em suas costas, ou Dodomeki, o espírito que colecionava olhos dos mortos e os transformava em joias, que acaba por olhar dentro de um dos olhos da filha falecida da raposa, que estava em sua coleção. Estas e outras narrativas apresentam-se de forma relativamente independente, como se fossem uma coletânea de contos maravilhosos em que cada um de seus personagens de destaque é protagonista do próprio conto, porém nem todos possuem um antagonista definido, e por vezes ocorre de o personagem nascer ou ir ao encontro do maravilhoso de vontade própria ou por acidente: Em outro exemplo, do jogo, a personagem Aoandon (Figura 9), enquanto ainda era uma garota humana, transgrediu a regra implícita advinda de um jogo popular, em que ao contar histórias de fantasmas, deve-se parar de contá-las até o conto noventa e nove (99), pois ao chegar ao centésimo conto, o narrador se torna um espírito.



Figura 9: Aoandon conta sua história a Seimei através de um conto. (NetEase, 2016)

O termo Aoandon (andon azul) vem da prática de acender lanternas andon para contar histórias. Nessa prática, acende-se cem (100) lanternas azuis e conta-se histórias de terror. A cada história uma lanterna é apagada, tornando o ambiente cada vez mais escuro e assustador, até que apenas uma lanterna permaneça acesa. No jogo, Aoandon viaja nas sombras coletando histórias que a fascinem, trazendo pessoas para dentro de suas próprias histórias, até que foi repreendida por Seimei a repensar seus atos (Figura 10).

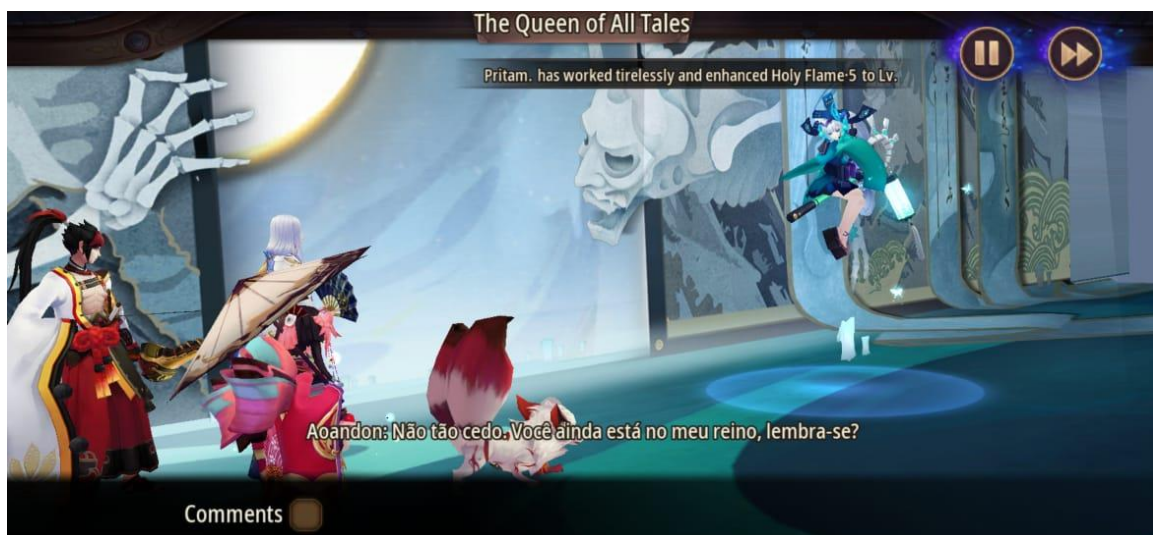


Figura 10: Aoandon após prender Seimei e seus amigos dentro de um conto (NetEase, 2016)

4.2.4. A jornada de Abe no Seimei em *Onmyoji*

Tendo como base a jornada do herói, de Campbell (2007), pode-se estabelecer a jornada de Seimei ao longo da narrativa de *Onmyoji*:

A PARTIDA

1. O chamado da aventura	<ul style="list-style-type: none">• Seimei encontra-se sem memória• Auxilia espíritos que lhe pedem socorro• Tenta descobrir quem é
2. A recusa do chamado	<ul style="list-style-type: none">• Seimei é acusado de ter feitos coisas de que não lembra;• recebe pedidos de ajuda para solucionar problemas que estão ocorrendo na região• Não se reconhece como autor dos malfeitos de que é acusado
3. O auxílio sobrenatural	<ul style="list-style-type: none">• Na floresta da fênix Seimei encontra a sacerdotiza Yao Bikuni, que revela já esperava por ele;• Yao Bikuni passa a acompanhá-lo em sua busca, com a promessa de que o onmyoji por fim a sua condição imortal.
4. A passagem pelo primeiro limiar	<ul style="list-style-type: none">• No universo de Onmyoji subentende-se que o mundo natural e o mundo espiritual são um só;• Em sonho, Seimei recebe a visita de uma borboleta• Seimei encontra Yuki Onna e Ootengu
5. O ventre da baleia	<ul style="list-style-type: none">• Seimei encontra Kuro Seimei, que é a parte de sua alma dividida e descobre que esse é o culpado pelos crimes de que o acusam.

A INICIAÇÃO

1.O caminho de provas	<ul style="list-style-type: none">• Seimei pede a Kuro Mujou e Shiro Mujou para descer ao mundo inferior em busca da espada Kusanagi para derrotar a serpente Orochi.
2.O encontro com a deusa	<ul style="list-style-type: none">• Emma, a juíza das almas impõe a Seimei uma prova para que lhe obtenha a espada Kusanagi.
3. A mulher como tentação	<ul style="list-style-type: none">• Seimei é traído por Yao Bikuni, que passa a ser aliada de Orochi, que a promete livrar-la de sua imortalidade, mas muda de ideia no último instante e volta a ajudá-lo.
4. A sintonia com o pai	<ul style="list-style-type: none">• Na narrativa de Onmyoji não se faz referência a um ser superior que pudesse corresponder à figura paterna descrita por Campbell.
5. A apoteose	<ul style="list-style-type: none">• Quando recupera parte de sua memória, Seimei lembra que para salvar a alma da Kagura dividiu a própria alma em duas para sacrificar uma parte para o mundo espiritual;• Semei usa a espada Kusanagi e com ajuda de seus amigos derrota a serpente divina Orochi.

Gráfico 2: A jornada de Abe no Seimei em Onmyoji

4.3 O personagem e sua representação visual

Na representação visual de um personagem, o componente chave varia dependendo de seu papel na história do jogo e seu simbolismo dentro do contexto em que é inserido, podendo também ter nele a representação de uma ideia maior, tal como religiões, estilos de vida, um segmento de pessoas ou grupos étnicos, entre outros. Há também personagens que representam ou inspiram-se em figuras históricas, evidenciando outra forma de contar seus feitos ou expressar sua personalidade como concebida pelo público ou como forma de revogar a imagem considerada consenso para tal figura histórica. Tal recurso acaba por mesclar os aspectos psicológicos e as referências históricas: Abe no Seimei foi um notório onmyoji do período Heian do Japão, normalmente representado na literatura como um senhor de idade e com cabelos negros, no entanto no jogo *Onmyoji*, em que é o personagem protagonista, ele é apresentado como um jovem de cabelos prateados, criando, assim, uma nova referência imagética para o personagem histórico.

Muitos personagens trazem em sua representação visual certos símbolos de sua própria história, como metáforas de sua identidade visual ou que pertencem a determinada civilização (dentro ou fora do jogo). Quando oportunizado pela trama, a exploração desses símbolos pode levar o jogador a compreender melhor a origem e o simbolismo por trás de um personagem, tal como o símbolo de uma civilização perdida, ou um elemento com o qual o personagem está associado, embora muitas vezes o jogador não tenha a oportunidade de explorar tal história, especialmente em personagens de menor relevância para a trama. Takahashi e Andreo (2011) afirmam que "A história é necessária mesmo que jamais seja revelada totalmente para o público e permaneça apenas na mente do designer" (p. 4). Os autores explicam que definir a história de um personagem previamente possibilita a maior complexidade do mesmo e de sua personalidade, evitando personagens rasos e ordinários.

O modo de vestir, pensar e agir de um personagem é parte de sua narrativa, nela apresentam-se os costumes de seu povo e a forma com que a cultura de sua região afeta sua personalidade e suas ações. Como para qualquer indivíduo do mundo real ou ficcional, não é possível dissociá-lo de sua cultura, pois ela é parte de sua existência, tornando-o uma representação da imagem, do entendimento e da experiência que o autor tem com tal cultura representada no personagem.

Considera-se que o design de personagens se expande para todos os aspectos visuais de sua composição, e abarca entre outros aspectos tanto sua aparência quanto seu modo de se vestir, agir e interagir com o mundo, conforme proposto pelos criadores do jogo. Ele pode ser inspirado por elementos étnicos de uma determinada nação, tanto em seu tempo

contemporâneo ou baseado em períodos históricos específicos, e pode até mesmo ser inspirado em uma época fictícia, evocando a sensação de um tempo diferente, para o qual o jogador é transportado.

A cultura no contexto da criação do videogame é uma escolha determinante para a elaboração de todos os elementos visuais, sonoros e cênicos que irão compor a narrativa, pois o game design se servirá de todas as suas características para contar a história dos personagens e incluí-los dentro do jogo de forma que eles transmitam a ideia de pertencimento àquele universo e aos cenários nele presentes. Alternativamente, é possível encontrar designs que têm inspiração em um lugar específico e a cultura dos povos que lá habitam ou um dia habitaram. Tais designs estão intrinsecamente ligados à época que será retratada, já que diferentes povos vivenciaram a história a seu próprio modo, e algo que aconteceu em um país distante pode ter tido muito pouca ou nenhuma influência em um país de outro continente.

Jogos que são ambientados em certo período histórico, como *Onmyoji*, normalmente têm na construção do personagem jogável e NPCs referências à moda, costumes e tecnologia aplicadas àquela época, naquele lugar. Entretanto, na apresentação do universo mágico que envolve os contos tradicionais japoneses, há certos elementos fantásticos que caracterizam os personagens e independem do fator histórico, posto que no universo ficcional rompem-se as barreiras históricas, geográficas e sociais. Em *Onmyoji*, personagens que representam um tipo de profissão, como onmyojis e sacerdotes, seguem a moda bem próxima do que seria visto em um contexto histórico, no entanto, personagens mais relevantes para a trama, como Seimei e Hiromasa vestem trajes mais estilizados e coloridos, característica muito comum em animes e mangás que acabou sendo transferida para o jogo, com Seimei trajando vestes azul e douradas, enquanto Hiromasa traja armadura somente em seu braço esquerdo, com uma mecha vermelha em seu cabelo.

Outros personagens, como Yao Bikuni são personagens de origem incerta que não apresentam registros históricos, porém possuem sua caracterização baseada no personagem que representam. Segundo a lenda, Yao Bikuni ou Happyaku Bikuni, a sacerdotisa de oitocentos anos, teria se tornado imortal por acidente, ao comer da carne de uma sereia, presenteada por seu pai. Embora apenas a primeira parte do conto seja explorada dentro do jogo, ela mantém sua caracterização como uma sacerdotisa, vestindo trajes similares às vestes cerimoniais das sacerdotisas shintoístas, e segurando um cetro com uma grande bola de cristal no topo e o emblema de um pavão. No jogo, Yao Bikuni se apresenta como um tipo de oráculo, usando de adivinhação para auxiliar Seimei, com a promessa de que ele dará fim à sua vida eterna. Curiosamente, o Abe no Seimei da literatura

histórica era famoso exatamente por seus trabalhos de adivinhação e leitura dos astros, símbolos que no jogo são associados à sacerdotisa, junto ao pavão, que é considerado a ave da eternidade, cuja cauda acredita-se representar o cosmos.

4.3.1 A influência das mídias de anime e mangá na adaptação dos personagens

Embora seja comum na cultura ocidental a divisão entre cartoon, mangá e anime, normalmente não se vê essa distinção por parte dos criadores de anime, sendo este termo mais comumente usado para se referir à animações de forma geral, tal como o mangá é usado para se referir à banda desenhada, porém ao evoluir em direções distintas ao cartoon animado, o anime acaba por ter características chaves que fazem um show ser classificado como anime ou “em estilo anime”, tal como o show *Avatar: a Lenda de Aang*, que é referido comumente como um show que segue tendências comuns em animes.

Assim como *Avatar*, *Onmyoji* também segue tendências do mangá e do anime, como cores de cabelo não-naturais para expressar poderes sobrenaturais, e roupas mais pomposas e coloridas para personagens de destaque na narrativa, além do estilo de traços com destaque para os olhos e o rosto do personagem, tendo, em especial os personagens femininos e crianças, uma representação com olhos grandes e boca pequena.

Um grande foco da cultura dos animes que se transfere para *Onmyoji* é o foco nos dubladores ou “seiyuus”, que são tão importantes quanto a imagem do personagem. Os seiyuus em *Onmyoji* podem aparecer dando voz a um personagem de cada raridade, como a dubladora e cantora Nana Mizuki, que dá voz às shikigamis Momo (SR) e Aoandon (SSR).

4.3.2 Os personagens tradicionais e sua versão contemporânea

Como a maior parte dos jogos que tem como base ou inspiração narrativas do folclore de uma determinada cultura, *Onmyoji* usa no design de personagens elementos visuais para servir de representação de sua história de origem, pelo qual também é possível fazer associação com a lenda ou conto no qual tal personagem foi inspirado, como Shuten Douji, o Oni beberrão, que no jogo carrega uma grande cabaça de sake em suas costas, ou Kaguya Hime, que nasceu de um broto de bambu, e que no jogo flutua em um grande pedaço de bambu entrecortado. Entretanto, diferente de jogos como *Ōkami*, em que a referência é mostrada ou pela narrativa “subentendida” ou apenas por características físicas do personagem, em *Onmyoji* pode-se observar uma mescla do universo do jogo com o conto tradicional, misturando personagens, acrescentando detalhes e incorporando na trama do jogo.

Grelha de Personagens

Classificação: Os personagens da grelha têm sua origem classificada como conto, lenda, mito ou figura histórica ou lendária, definidos como: baseado (alto grau de fidelidade), adaptado (médio grau de fidelidade) ou inspirado (baixo grau de fidelidade).

Tabela 1: Grelha de personagens de *Onmyoji*

NOME	ORIGEM	CATEGORIA	TIPO DE REPRESENTAÇÃO	FUNÇÃO
Abe no Seimei	Figura Histórica/ Lenda	Protagonista	Adaptado	Herói
Hakusozu / Kohaku	Conto	Adjuvante	Inspirado	Ajudante Mágico
Kagura	-	Adjuvante	-	Princesa
Mínamoto no Hiromasa	Figura Histórica/ Lenda	Adjuvante	Inspirado	Herói
Enma / Enma Daioh	Mito	Adjuvante	Adaptado	Doador
Shiro / Kuro Mujou	Lenda	Adjuvante	Baseado	Despachante
Shuten Douji & Ibaraki Douji	Lenda	Adjuvante	Inspirado	Despachante
Mínamoto no Yorimitsu	Figura Lendária	Oponente	Inspirado	Falso Herói
Onikiri	Lenda	Adjuvante	Adaptado	-
Yamata no Orochi	Mito	Antagonista	Inspirado	Vilão
Yao Bikuni	Lenda	Adjuvante / Oponente	Baseado	Oráculo
Kuro Seimei	-	Oponente	-	Falso Herói
Ootengu	Lenda	Oponente	Baseado	-
Yuki Onna	Lenda	Oponente	Baseado	-

Personagens de destaque em *Onmyoji*, tanto por suas mecânicas de batalha interessantes quanto pelo carisma do personagem junto ao público tendem a receber continuações de suas histórias e novas versões, que aparecem com classificação SP (especial) e não podem ser despertados por já estarem em sua versão final. A evolução para SP normalmente traz uma nova aventura ou o desfecho da história de um personagem, muitas vezes trazendo junto outros relacionados, como o lorde do rio Arakawa e sua pupila Kingyou-Hime, que precisam evoluir para proteger o povo do fundo do rio de um ataque do povo do além-mar.

Há também narrativas mensais, acessíveis na tela inicial do jogo, que concedem uma nova aparência ao personagem de destaque do mês, tal como as "áreas secretas" que o jogador pode explorar, normalmente contando uma pequena narrativa sobre um evento do passado, como Shiranui, que em sua edição permitia que o jogador obtivesse a forma "humana" da personagem.

4.3.3 Identificação e caracterização dos personagens

Tabela 2: Identificação e caracterização dos Personagens de *Onmyoji*

1. ABE NO SEIMEI	
 <p>Figura 11: Abe no Semei (NetEase, 2016)</p>	<p>CATEGORIA: protagonista CLASSE: onmyoji ESPECIALIDADE: defesa</p> <p>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS: Seimei é um jovem adulto de olhos azuis e cabelos longos e prateados.</p> <p>Ele veste trajes azul e dourado, com o adorno de asas de garça nas mangas. Seimei carrega sempre um leque com seu brasão, além de juzus em ambos os braços - colares de contas normalmente utilizados pelos monges budistas.</p> <p>Seu Totem é o dragão Shinryuu</p>
<p>CONTO DE ORIGEM:</p> <p>Abe no Seimei(921-1005 d.c) foi um famoso onmyoji(praticante do onmyōdo, cosmologia esotérica que mistura ciência natural e ocultismo) que viveu durante o período Heian do Japão, trabalhando tanto para imperadores quanto para o governo Heian, a fazer aconselhamento espiritual e trabalhando na criação de calendários. Seimei também era astrólogo, o que aliado a sua longevidade contribuiu para a lenda de que ele possuía poderes místicos.</p> <p>Entre as várias lendas em torno do nome Abe no Seimei, inclui-se a de seu próprio nascimento, que teria sido fruto do romance entre um humano e uma espírito raposa chamada Kuzunoha, o herói não foge à regra do nascimento mítico, e seus poderes sobrenaturais, como comandar pequenos espíritos e expurgar espíritos ruins, é explicado a partir desse nascimento.</p>	

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

No jogo, Abe no Seimei é um onmyoji famoso por ser muito poderoso, auxiliando na proteção de Miyako (antiga capital japonesa que viria a se tornar Quioto) contra espíritos e demônios vindos de outro mundo. Seimei acorda sem memórias ao lado de Kohaku, um shikigami raposa que diz ser seu servo, e Kagura, uma jovem com poderes espirituais que também perdeu a memória. O jogo começa após Seimei e Kagura decidirem ajudar um ao outro a recuperar suas lembranças e descobrir quem realmente são. Na sequência ele descobre-se em meio a uma teia de acusações contra ele. Ele se dedicará a tentar resolver os mistérios destes acontecimentos e, assim, provar sua inocência dos malfeitos que é acusado.

2. KAGURA



Figura 12: Kagura (NetEase, 2016)

CATEGORIA: adjuvante
CLASSE: onmyoji
ESPECIALIDADE: suporte

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Kagura é uma adolescente de olhos rosados e cabelos curtos e pretos.

Seus trajes são um quimono curto estilizado em tons de rosa avermelhado e violeta, com um obi (faixa do quimono) formando um grande laço em suas costas. Usa shorts por baixo das vestes na cor violeta.

Carrega peixes-dourados de brinquedo pendurados em suas vestes e usa sempre uma sombrinha japonesa decorada.

Seu Totem é a raposa Hakuzosu

CONTO DE ORIGEM:

Não foram encontrados contos com uma personagem de nome Kagura. Existe, no entanto, uma dança ritualística chamada Kagura (entretenimento divino), uma dança shintoísta realizada nos templos e nas cortes. Segundo a lenda, a dança teve origem quando a deusa da lua convocou vários deuses para dançar e atrair a deusa Amaterasu para fora da caverna em que ela estava escondida, trazendo de volta a luz para o mundo. Diz-se que tanto Kagura quanto outras danças ritualísticas tradicionais tiveram origem neste evento, sendo dado seguimento e criadas novas vertentes pelas filhas da deusa da lua e as sacerdotisas dos templos em sua homenagem.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

No jogo, Kagura é uma rapariga misteriosa com poderes espirituais, e tal como Seimei perdeu sua memória em um acidente misterioso. Kagura também é a primeira onmyoji jogável a aparecer depois de Seimei. Seu totem é introduzido quando Kagura une-se a Kohaku e o transforma em Hakuzosu.

3. KOHAKU/HAKUZOSU



Figura 13: Kohaku/Hakuzosu (NetEase, 2016)

CATEGORIA: adjuvante
CLASSE: shikigami
ESPECIALIDADE: defesa

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Kohaku é o espírito de um filhote de raposa. Possui pêlos brancos, orelhas vermelhas, e duas caudas vermelhas e brancas com a extremidade marrom.

Kohaku também apresenta padrões pincelados em vermelho no corpo e no contorno dos olhos.

Usa um guizo no pescoço e carrega uma máscara Nô sorridente

pendurada em sua testa, referência a seu conto de origem.

Quando transformado em grande Raposa, Kohaku se torna o Totem de Kagura.

CONTO DE ORIGEM:

Conta a lenda que uma raposa prateada tomou a forma de um velho monge chamado Hakuzosu, para convencer seu primo a parar de caçar e vender o couro de raposas da montanha em que morava, dando-lhe dinheiro para recomeçar a vida. Algum tempo depois, o primo caçador voltou, por estar com dificuldades financeiras, e pôs-se a caminho do templo do monge. A raposa, para impedi-lo de descobrir o disfarce, correu até o templo do monge, atraiu-o para longe e o devorou, assumindo novamente sua forma. Quando o primo chegou ao templo, a raposa lhe deu um sermão e mandou-o de volta sem nada. Ela então assumiu definitivamente a identidade do monge, suas responsabilidades e a vida no templo, até que um dia ocorreu uma caçada na vila próxima ao templo, e Hakuzosu foi assistir com os aldeões, porém quando os cães sentiram seu cheiro, atacaram-no sem piedade. Quando os aldeões conseguiram afastar os cães do corpo do monge, apenas a carcaça da raposa prateada restava.

O PERSONAGEM EM ONMYOJI:

No jogo, Hakuzosu recebe o nome Kohaku de Seimei quando este ainda era criança, sendo um dos primeiros shikigamis a formar um contrato com Seimei e o único a permanecer ao seu lado quando este perdeu a memória, mesmo que Seimei houvesse liberado todos os seus outros shikigamis do contrato que os conectava. Embora não seja um personagem jogável durante a primeira saga do jogo, Kohaku é o primeiro shikigami introduzido ao jogador, e funciona como um narrador para as funcionalidades do jogo.

Em eventos posteriores à primeira saga, Kohaku e Seimei recuperam suas lembranças e a jovem raposa consegue se transformar em sua verdadeira forma, a de um jovem com orelhas de raposa.

4. MINAMOTO HIROMASA



Figura 14: Minamoto Hiromasa (NetEase, 2016)

CATEGORIA: adjuvante
CLASSE: onmyoji
ESPECIALIDADE: ataque

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Hiromasa é um jovem adulto de olhos vermelhos, que traz amarrado em um rabo-de-cavalo seus cabelos pretos com mechas vermelhas.

Hiromasa veste uma hakama (estilo de calças usadas por nobres e guerreiros) vermelha, com uma armadura em seu braço esquerdo e quadril, e um quimono branco e dourado que cobre seu braço direito, com o peitoral exposto no estilo de arqueiros praticantes do estilo Kyudo.

Seu Totem é a Pantera Negra.

CONTO DE ORIGEM:

Minamoto no Hiromasa (918-980) foi um nobre e musicista durante o período Heian, filho mais velho do príncipe Katsuakira, e neto do imperador Dango. Ele recebeu o título Minamoto depois de ser destituído da linha de sucessão ao trono.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

No jogo, Hiromasa é um nobre do clã Minamoto e excelente arqueiro, o único traço que o conecta a sua figura histórica é a flauta que carrega consigo e aparece algumas vezes durante a narrativa, especialmente referenciando a seu vínculo com o yokai Ootengu, que teria sido seu amigo quando mais novo.

Hiromasa aparece nos primeiros capítulos do jogo, sendo o terceiro onmyoji a se juntar a equipe.

5. YAO BIKUNI



Figura 15: Yao Bikuni (NetEase, 2016)

CATEGORIA: adjuvante
CLASSE: onmyoji
ESPECIALIDADE: suporte

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Yao Bikuni é uma senhora de cabelos pretos e olhos azuis, que apesar da avançada idade aparenta ser uma jovem adulta.

Suas vestes remetem aos trajes de Mikos (sacerdotisas xintoístas), com toques de azul ciano que conectam sua paleta com a de seu totem, o pavão.

CONTO DE ORIGEM:

Yao Bikuni ou Happyaku Bikuni (A sacerdotisa de 800 anos) é a última dos personagens jogáveis da classe onmyojis até então, e sua lenda tem relação com as ningyo (pessoas peixe, normalmente traduzidas como sereias). Ao contrário da versão ocidental, as ningyo seriam deusas peixe grotescas com rosto humano, e seriam mais famosas por sua carne que por sua voz, pois dizia-se que a mulher que consumisse a carne de uma ningyo permaneceria jovem e bonita para sempre.

Conta a lenda que um pescador havia capturado em sua rede um peixe muito diferente, e organizou um banquete para seus amigos, para comemorar. Um dos convidados, no entanto, ao bisbilhotar a cozinha viu que o peixe tinha rosto de gente, e alertou os outros para que não o comessem. Quando o banquete chegou, os convidados então embrulharam discretamente seus pedaços de peixe para descartá-lo depois, porém, muito bêbado de saquê, um dos convidados esqueceu de seu pedaço nas vestes, e ao chegar em casa, o ofereceu para sua filha. Ao se dar conta de seu lapso, ele tentou impedi-la de comer, porém já era tarde. O tempo passou e a rapariga casou-se e foi morar com seu marido, porém ele envelheceu e veio a falecer enquanto ela permaneceu jovem. Após tornar-se viúva muitas vezes, ela decidiu tornar-se sacerdotisa e assim permaneceu até retornar a sua terra natal, onde veio a falecer com 800 anos de idade.

O PERSONAGEM EM ONMYOJI:

No jogo, Yao Bikuni é uma poderosa vidente que, tal como no conto, comeu a carne de ningyo sem saber do que se tratava. Ela tem como objetivo e promessa que Seimei a ajude a acabar com seu sofrimento e dar um fim a sua vida eterna. Seu totem, o pavão, faz referência a sua incapacidade de morrer, posto que é uma ave que simboliza a imortalidade, e cuja cauda simboliza o cosmos, que é referenciado na presença de constelações e motivos estelares nos feitiços executados por Yao Bikuni.

Curiosamente, o papel de Yao Bikuni na equipe de Seimei é algo que na literatura é uma especialidade de Seimei, que é a adivinhação e leitura das estrelas, ajudando Seimei a descobrir localizações secretas e forças ocultas.

6. YAMATA NO OROCHI



Figura 16: Yamata no Orochi (NetEase, 2016)

CATEGORIA: antagonista
CLASSE: Shikigami
ESPECIALIDADE: possessão, auto-defesa, ataque.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Inicialmente Orochi aparece como um amontoado de cobras surgindo do chão, porém a partir do epílogo do jogo, Orochi se revela com sua verdadeira forma, como um homem de cabelos escuros e olhos violeta.

Seus trajes são uma versão suntuosa e estilizada de Sokutai, vestimenta usada pela nobreza na era Heian. De suas vestes surgem quatro cobras de tecido, descendo de suas mangas e do laço em suas costas.

CONTO DE ORIGEM:

A serpente divina Yamata no Orochi aparece no mito que envolve o deus do mar e das tormentas Susanoo, que ao ser expulso do reino dos deuses para a terra, encontrou uma família de deuses terrenos que chorava pelo destino de sua última filha, que deveria ser sacrificada à serpente de oito cabeças Orochi, para apaziguar sua fúria. Susanoo então se oferece para solucionar o embate e salvar a vida da filha do casal, com a condição de que esta se casasse com ele. O casal aceitou a condição de Susanoo, que armou uma armadilha para Orochi, colocando oito tigelas de sake (vinho de arroz) muito forte como oferenda para que Orochi bebesse. A serpente se embabedou e caiu no sono, então Susanoo cortou as oito cabeças e oito rabos da serpente. Dentro de um deles Susanoo encontrou a lendária espada Kusanagi, que levou consigo como presente para Amaterasu, como forma de obter o seu perdão.

O PERSONAGEM EM ONMYOJI:

Em *Onmyoji*, Yamata no Orochi é um deus serpente, que foi expulso de Takamagahara, a morada dos deuses, e selado entre o mundo humano e o mundo espiritual. Possui uma relação com a alta cúpula do clã Minamoto, com quem ele fez um pacto: Orochi lhes oferecia poder, enquanto os Minamoto lhe ofereciam a alma de donzelas, que eram sacrificadas em seu nome. Com isso Orochi ficava cada vez mais forte e apto a sair de sua prisão. O poder sedutor de Orochi afeta diversos personagens dentro de *Onmyoji*, incluindo Kuro-Seimei e outros chefões que Seimei encontra pelo caminho.

7. KURO E SHIRO MUJOU



Figura 17: Kuro e Shiro Mujou (NetEase, 2016)

CATEGORIA: coadjuvantes
CLASSE: Shikigamis
ESPECIALIDADE: Ataque

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Kuro e Shiro Mujou são dois homens jovens de olhos completamente vermelhos, tendo Kuro cabelos e vestes pretas, enquanto Shiro tem cabelos e vestes brancas. Ambos possuem detalhes vermelhos contrastando com a cor de suas vestes.

Kuro Mujou carrega o símbolo da lua em seu chapéu e uma foice em suas costas, enquanto Shiro carrega o símbolo do sol e uma bandeira com o desenho de um esqueleto.

CONTO DE ORIGEM:

Mujou(無常) é uma expressão japonesa que se refere à transitoriedade das coisas e seu inevitável fim, tendo em sua construção os kanjis 無(o nada, o inexistente) e 常(comum, normal, esperado). Embora não tenha registros de lendas japonesas com este nome, eles parecem ser baseados na lenda chinesa de Hei Bai Wuchang, que apresenta dois deuses encarregados de escoltar almas penadas para serem julgadas no submundo.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

No jogo, somos apresentados aos dois comissários encarregados de guiar as almas para o submundo, Kuro Mujou e seu irmão mais novo, Shiro Mujou(Lit. O Mujou preto e o Mujou branco). Eles vêm ao encontro de Seimei diversas vezes durante a história para pedir ajuda contra espíritos ruins que estejam atrapalhando-os em seus deveres, e levam Seimei ao submundo quando ele assim precisa. Também auxiliaram Seimei a ir para o submundo quando precisou procurar a espada Kusanagi.

8. KURO-SEIMEI



Figura 18: Kuro-Semei (NetEase, 2016)

CATEGORIA: Antagonista

CLASSE: onmyoji

ESPECIALIDADE: defesa

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Kuro-Seimei é um homem fisicamente idêntico a Seimei, porém possui cabelos escuros e pele pálida, e pintura facial na cor púrpura.

Kuro-Seimei usa vestes pretas e cor-de-vinho, com um adorno de plumas escuras em seu ombro.

Seu Totem é o dragão sombrio Nether Shinryuu

CONTO DE ORIGEM:

Embora não exista lendas ou narrativas orais que façam menção a uma alma dividida em dois, a existência de Kuro-Seimei está pautada no preceito do Yin e Yang, em que pessoas possuem o bem e o mal dentro de si, e pelo fato de Abe no Seimei ter, acredita-se, nascido do casamento entre um humano e um espírito de raposa, tendo então sua alma dividida em seu lado humano e seu lado espírito.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

Kuro-Seimei surge quando Seimei, que é meio-espírito e meio-humano, dividiu a própria alma em dois, ficando com a parte humana, enquanto Kuro-Seimei ficou com a parte espírito. Com a ajuda dos yokais Yuki Onna e Ootengu, o onmyoji sombrio causa todo o tipo de caos dentro e fora de Miyako, o que acaba atraindo problemas para Seimei, que é acusado de crimes que não cometeu.

Kuro-Seimei é amargo e ressentido com sua parte humana, Seimei, porém acaba por auxiliá-lo na luta contra Orochi, revelando segredos e coisas do passado de Seimei que este desconhecia.

9. ENMA



Figura 19: Enma (NetEase, 2016)

CATEGORIA: mentora/coadjuvante
CLASSE: Shikigami
ESPECIALIDADE: suporte/sabotagem

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Enma é uma mulher de olhos ciano e cabelos pretos, que usa penteados no estilo Shimada e adornados com dois chifres que se assemelham a galhadas, saindo de sua testa.

Enma traja um quimono branco e violeta, com detalhes dourados e vermelho-escuro.

Ela viaja montada em um demônio feito de fumaça, com vários pequenos seres de fumaça ao seu redor.

CONTO DE ORIGEM:

Enma é baseada na figura mitológica Enma Daiō (o grande rei Enma), um dos treze juízes do mundo inferior. Seu dever é julgar as almas dos recém-falecidos e despachá-los para seus devidos lugares no submundo.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

Enma se apresenta como a juíza do submundo, e ordena que Kuro e Shiro Mujou tragam Seimei a ela para que faça seu julgamento através dos “olhos de Enma”, habilidade especial que a permitiria discernir a verdade no coração de Seimei, antes de decidir se vai ou não o auxiliar.

10. MINAMOTO NO YORIMITSU



Figura 20: Minamoto no Yorimitsu (NetEase, 2016)

CATEGORIA: Antagonista
CLASSE: onmyoji
ESPECIALIDADE: desconhecida

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E VESTIMENTAS:

Yorimitsu é um homem de cabelos longos e prateados com uma mecha vermelha do lado direito.

Ele veste um quimono preto e uma armadura com o brasão do clã Minamoto sob um haori (tipo de casaco) branco com detalhes vermelhos.

Totem desconhecido.

CONTO DE ORIGEM:

Minamoto no Yorimitsu faz parte da mesma lenda que inclui Shuten Doji e Ibaraki Doji. Em algumas versões do conto, Abe no Seimei teria sido responsável por adivinhar que as raparigas estavam no castelo do oni, no entanto o encarregado por derrotá-lo seria Minamoto no Yorimitsu, guerreiro do clã Minamoto, que foi auxiliado por quatro deuses a como derrotar Shuten-doji. Ele se infiltrou no castelo dos ogros com seus homens, trajados de monges, e embebedou Shuten-doji para que tivesse a chance de matá-lo enquanto dormia, como haviam sugerido as divindades. Ainda assim, quando cravou sua espada no Oni, foi necessário que as divindades o segurassem para que Yorimitsu completasse o trabalho, e a cabeça decepada de Shuten-doji ainda teria conseguido arrancar um dos elmos do guerreiro com uma mordida.

O PERSONAGEM EM *ONMYOJI*:

Em *Onmyoji*, Minamoto Yorimitsu é um personagem moralmente cinza aparecendo tanto como um aliado quanto como um possível antagonista devido a sua moral questionável. Seu objetivo primário é assegurar a hegemonia dos humanos e a extinção dos seres sobrenaturais, incluindo onis, espíritos e até mesmo deuses. Ele é o líder do clã Minamoto e responsável pelo desaparecimento e perda de memória de Kagura, embora sua história dentro do jogo se torne mais evidente nas narrativas posteriores aos vinte oito capítulos que formam a primeira saga do jogo.

4.3.4 Outros personagens relevantes para a narrativa do jogo

Onmyoji conta também com personagens que, embora não estejam diretamente envolvidos na trama, influenciam a narrativa de forma significativa ao apoiar ou atrapalhar Seimei e seus amigos:

Yuki Onna(a mulher das neves):

As mulheres das neves são figuras lendárias que, segundo a lenda, aparecem dentro das nevascas e picos nevados. Donas de beleza estonteante, elas têm a pele branca como a neve e são gélidas ao toque, sugando o calor de quem tocar suas mãos. Há diversas versões de Yuki Onnas dentro da tradição oral, desde esposas que se dissolveram ao entrar no banho quente até hóspedes que dissolveram em névoa durante uma nevasca. Apesar de seu poder avassalador, as Yuki Onna não aparentam ser espíritos com intenções malignas.

No jogo, Yuki Onna é capaz de lançar nevascas contra os inimigos, congelando-os instantaneamente. Apesar de seu passado não ser explorado na narrativa principal, sabe-se que não entende as emoções humanas, o que acaba por torná-la fria aos olhos dos outros, porém ela é fiel a Kuro-Seimei e faz o que for necessário para auxiliá-lo, chegando a tentar se sacrificar para invocar um espírito maligno, quando foi impedida por Yao Bikuni.

Ootengu:

Ootengus ou daitengus são uma variante do yokai pássaro tengu, que quer dizer grande tengu. Os ootengu das len, no entanto, estão mais próximos da forma humana e vestem-se como monges. Este yokai é conhecido por seu nariz comprido e vermelho de aparência fálica e grandes asas. Por serem mais poderosos e inteligentes que outros tengus, também são considerados mais perigosos, pois acreditava-se que muitas catástrofes naturais eram causadas pela ira dos ootengus.

Em *Onmyoji*, Ootengu era um jovem tengu com asas subdesenvolvidas, que, contudo, evoluiu para ser o mais poderoso de sua espécie até então dentro do jogo, sendo capaz de lançar grandes tempestades com o bater de suas asas e seu abanador. Durante a sua infância, Ootengu nutriu uma relação de amizade com Hiromasa, com quem gostava de tocar flauta. Depois de adulto, Ootengu renega sua relação com os humanos, sendo fiel apenas a Kuro-Seimei.

Além dos personagens-chave da trama original, há também personagens que aparecem na primeira saga, mas só ganham destaque em eventos futuros do jogo, como Shuten Doji e Ibaraki Doji, que têm suas histórias reveladas durante os contos da guerra entre o clã Minamoto e os espíritos de Monte Oe (Figura 21).



Figura 21: Imagem promocional do evento “O grande chefe do Monte Oe” (NetEase, 2018)

Shuten-doji:

Shuten-doji teria sido um oni (um tipo de demônio japonês, normalmente traduzido como um ogro), seu nome lhe teria sido atribuído por uma brincadeira de um de seus subordinados, e significa "garoto bêbado". Shuten-doji teria sido responsável pelo rapto de raparigas que estava a ocorrer na região. Segundo a lenda, os ogros forçavam-nas a fazer trabalhos domésticos e depois as devoraram.

Algumas características do conto original de Shuten-doji se mantêm dentro do jogo, como ser considerado o rei dos onis e seu gosto pela bebida, representado pela grande cabaça de saquê que leva em suas costas e que pode usar como arma.

Ibaraki-doji:

Ibaraki-doji foi um poderoso oni que acreditava-se ser amante ou melhor amigo(a) de Shuten-doji. Diz-se que após a morte de Shuten-doji, Ibaraki-doji teria ido vingar sua morte, e acabou por ter seu braço decepado pela espada do samurai Watanabe Tsuna, fugindo para longe antes que o samurai pudesse derrotá-lo(a). Depois de um tempo ele teria retornado,

disfarçado de ama de Tsuna, para recuperar seu braço. Após conseguir seu braço de volta, fugiu e nunca mais foi visto(a) de novo.

Tal como Shuten-doji, o Ibaraki-doji de *Onmyoji* também preserva características importantes de seu conto, como a falta de seu braço direito, a lealdade a Shuten-doji (Figura 22) e ter se disfarçado para emboscar o inimigo, porém, ao invés de ir atrás de seu braço decepado, Ibaraki-doji vai atrás da cabeça de Shuten-doji, e é assim que tem seu braço decepado por Onikiri, Yokai controlado por Minamoto no Yorimitsu. Mesmo com um só braço, Ibaraki-doji consegue recuperar a cabeça de Shuten-doji e a usa para ressuscitá-lo.



Figura 22: Ibaraki-doji e Shuten-doji partilham vinho após um duelo. (NetEase, 2018)

Onikiri:

Espada pertencente a Watanabe Tsuna do clã Minamoto, a Sun-Nashi também era conhecida como Onikiri(cortadora de onis). A mesma espada teria, segundo lendas, cortado de desejo próprio outra espada, forjada por um ferreiro rival, ganhando assim o apelido de Tomoki(cortadora de amigos/iguais).

Em *Onmyoji*, Onikiri é um yokai cujo espírito reside em sua própria espada. Enganado por Minamoto no Yorimitsu, Onikiri teve seu passado selado em seu olho direito com um selo forjado por Yorimitsu, porém após decapitar Shuten-doji (Figura 23) e decepar o braço de Ibaraki-doji, a energia demoníaca dos dois rompeu o selo das memórias de Onikiri, que se voltou contra seu antigo mestre.

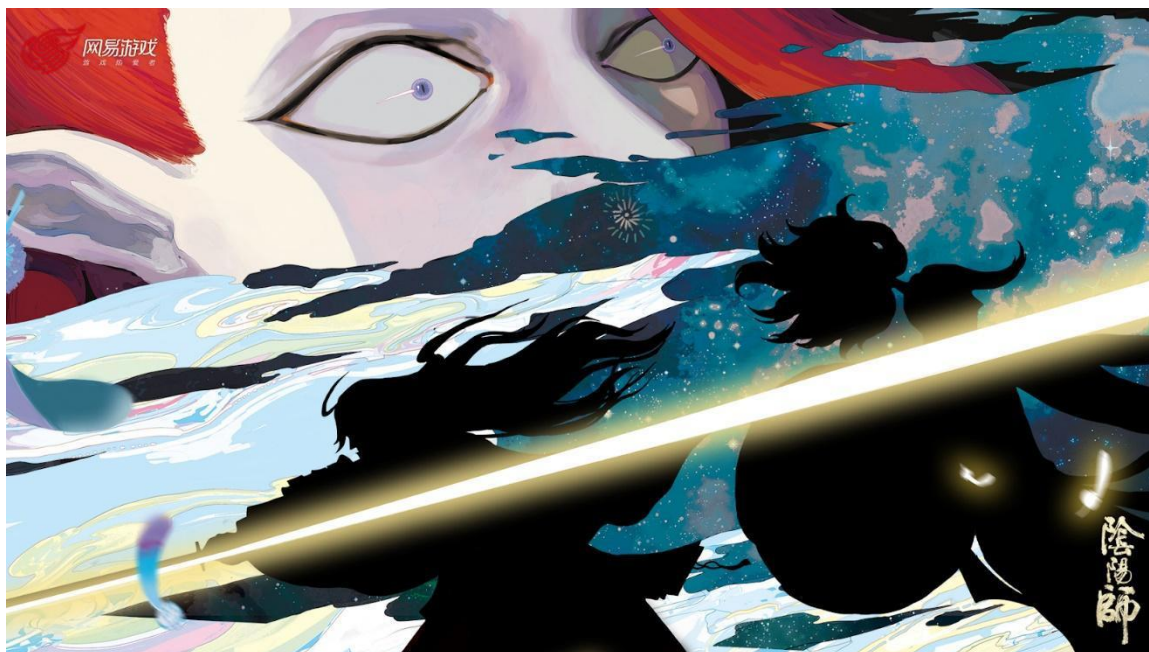


Figura 23: Onikiri corta a cabeça de Shuten-doji. (NetEase, 2018)

4.4 Ambientação em *Onmyoji*

Jogos como *Onmyoji*, que trazem a representação de uma cultura pré-existente e de raízes tradicionais e antigas tendem a fazer uma simplificação da sociedade da época em que a narrativa do jogo acontece, recorrendo assim ao uso de símbolos que tragam ideias e conceitos chave dessa cultura. Esses símbolos aparecem no jogo através de referências visuais, representações de hábitos do local e ícones que remetem à cultura nacional representada. Em *Onmyoji* é possível destacar tanto as vestimentas, que embora estilizadas remetem à sua versão tradicional, como juni-hitoe, kariginu e sokutai, vestimentas típicas da era antiga, quanto insígnias, como o emblema do clã Minamoto e o Brasão de Abe no Seimei, embora este último possa ter seu significado mal interpretado pelo público, posto que se trata de um pentagrama.

Além das representações visuais, estão presentes símbolos auditivos que remetem à instrumentos tradicionais ainda muito utilizados, como taiko, shamisen e koto, que aparecem tanto na trilha sonora do jogo quanto para ambientação e transição de cenas, embora instrumentos europeus como piano e violino também estejam presentes. Esses ícones transformam a ambientação do jogo e referenciam a cultura nacional japonesa.

Hall (2002) infere que as culturas nacionais se constituem ideologicamente por símbolos e representações, reforçados por suas instituições e pelo discurso que se faz sobre elas, para o autor: “uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (p.

50). No contexto do videogame, a inserção de culturas nacionais favorece a circulação de conhecimentos sobre culturas distantes e suas representações simbólicas, e cria um imaginário que de certo modo idealiza a narrativa sobre essa cultura, tornando-a um discurso, como afirma Hall.

Onmyoji tem como base a cultura do Japão no Período Heian, ambientada em uma versão fictícia da antiga região de Kyoto, quando ainda era chamada Miyako. Nela a sociedade é composta de humanos, yokais, onis e espíritos, em relativa paz entre si, contrariando as antigas narrativas de conflitos entre os humanos e os seres sobrenaturais, presentes em *mukashi-banashis* que os representam como uma energia ou força maligna que assombra.

A narrativa tem início no quintal da casa de Seimei, que também serve de tela de entrada para os vários menus e opções de atividades dentro de *Onmyoji*. No início de cada capítulo geralmente se tem um personagem chegando ao quintal em busca de auxílio ou procurando por vingança. Cada capítulo passa por um local diferente da cidade e de seus arredores: florestas, montanhas e quintais de outras casas.

4.4.1 Os mapas do jogo

Os mapas dentro de *Onmyoji* apresentam uma representação-fantasia da antiga Kyoto e seus arredores, enquanto ainda era chamada Miyako. Embora o estilo dominante na era Heian fosse a arte Emaki ou Emakimono, traduzido como “rolo de pintura”. Ao acessar o mapa do jogo(overworld), é possível observar que o estilo visual do mapa é inspirado em antigas gravuras Ukiyo-e, termo que pode ser traduzido como “pintura do mundo flutuante/efêmero”. Tais gravuras tiveram grande popularidade durante o período Edo, iniciado três eras após o término do período Heian, ainda assim é possível fazer paralelos com a arte Emaki (Figura 24), como a presença de nuvens douradas cobrindo boa parte do cenário (Figura 25), já que dentro da narrativa, o mapa de Miyako aparece inicialmente coberto por nuvens, tendo um novo pedaço do mapa revelado a cada capítulo concluído.



Figura 24: Gravura do século XVI atribuída a Tosa Mitsuyoshi, representando



Figura 25: Mapa de Miyako coberto por nuvens após o primeiro capítulo. (NetEase, 2016)

Após completar os vinte e oito (28) capítulos da primeira saga do jogo, o mapa de Miyako aparece completo:



Figura 26: Screenshot de mapa overworld em Onmyoji (NetEase, 2016)

Ao acessar os locais de destaque presentes no mapa, pode-se perceber que os cenários de fundo se apresentam como uma gravura com várias camadas de profundidade, além de um acabamento que remete à textura de madeira e papel (Figura 27).



Figura 27: Cenário do quinto capítulo de Onmyoji (NetEase, 2016)

O tema de estruturas que parecem ser feitas de papel é muito forte na representação dos planos de fundo dentro de todos os vinte e oito níveis de *Onmyoji*, possivelmente fazendo referência ao Kamishibai ou teatro de papel, prática comum em templos japoneses do século XII. Tal referência também pode ser vista a cada conclusão de capítulo, em que a cena é “fechada” com duas portas de papel decoradas (Figura 28).



Figura 28: Tela de conclusão de capítulo em Onmyoji. (NetEase, 2016)

Embora boa parte dos prédios visitados pelos personagens sejam templos e santuários no meio da floresta, nos cenários pode-se ver grandes casas nas áreas principais da capital e mansões, normalmente abandonadas e em sítios isolados, onde moravam nobres. Percebe-se também que apesar da disparidade entre as classes sociais, não há guerra de classes aparente dentro do universo do jogo, fato que reflete a recente ascensão da nobreza no período, que passou a exercer poder político dentro de suas regiões, conforme explica Nishimura (2008): “Entre os nobres, alguns passam a concentrar muita riqueza e grande quantidade de terra. Moram em grandes mansões, realizam banquetes e cerimônias religiosas e passam a deter o poder político que era controlado pelo imperador” (p. 24 e 25).

4.5 Análise de resultados

A análise narratológica do videogame *Onmyoji*, objetivo desta dissertação, apontou os seguintes resultados: *Onmyoji* é um jogo cuja narrativa de eventos do presente se dá por modo quase exclusivamente de diálogos entre personagens, muitos pontos obscuros ao jogador, como o passado dos personagens, são apresentados apenas após certos desafios ou eventos se passarem, na forma de textos de leitura opcional que informam da narrativa do personagem. Desse modo, embora faça menções e citações ao texto-fonte no qual os personagens são inspirados, apenas os pontos chave do conto permanecem os mesmos dentro de *Onmyoji*, geralmente integrando os personagens ao universo do jogo e transformando sua narrativa consideravelmente, porém não ao ponto de torná-la irreconhecível.

Ao analisar as semelhanças e diferenças na história dos personagens, constatou-se que *Onmyoji* traz o enredo da história-fonte de seus personagens e as recontextualiza para que

se encaixem de maneira orgânica no mundo do jogo e sua narrativa principal, trazendo alguns (porém não todos) os aspectos da história-fonte, mas modificando personagens secundários, circunstâncias e perspectivas dentro da narrativa para mudar o ponto de vista pelo qual os personagens são vistos, dependendo de eles serem heróis ou vilões dentro do jogo.

As referências aos elementos visuais das representações tradicionais de personagens dos contos orais japoneses estão na sutileza dos gráficos de *Onmyoji*, nos detalhes e no cuidado da pesquisa iconográfica presentes, por exemplo nos adereços das vestimentas dos personagens e na harmonia entre as paisagens dos mapas, a trilha sonora e a linguagem dos textos narrados.

Dentro do universo do jogo é possível encontrar mitos e lendas coabitando no mesmo cenário, tendo Abe no Seimei(figura histórica) contracenando com Yamata no Orochi(mito), que é considerado o vilão principal da primeira saga e presente em aventuras posteriores do jogo. Orochi possui natureza sedutora e negociante, obtendo poder em troca de favores de todo o tipo de aliado. Ainda assim, o antagonista principal de Seimei no jogo acaba por ser o clássico monstro, o mesmo que descreve Campbell (2007) “Ele é o acumulador do benefício geral. É o monstro ávido pelos vorazes direitos do "meu e para mim". A ruína que atrai para si é descrita na mitologia e nos contos de fadas como generalizada, alcançando todo o seu domínio” (p.25).

Outra observação da análise refere-se ao modo como os personagens de contos e lendas foram inseridos no enredo do jogo. Com relação ao protagonista Abe no Seimei, identificou-se que em *Onmyoji* os acontecimentos são ambientados no mesmo tempo e cultura na qual teriam ocorrido as lendas e histórias que serviram de inspiração ao jogo. Outras características da figura histórica Abe no Seimei, no entanto, como sua ocupação de alquimista, adivinho e astrólogo que lhe deram fama, pouco tem a ver com a narrativa do jogo em si, porém um ponto crucial das lendas sobre Seimei permanece nessa nova versão, a de seu nascimento como fruto de uma união sobrenatural entre um humano e um espírito, a Raposa Kuzunoha.

Como o personagem do jogo, que perdendo a memória tem que construir sua nova vida a partir dos fragmentos de quem foi no passado, a narrativa histórica dos onmyojis veste uma nova roupagem, em que as figuras com função e carisma que alimentaram sua lenda passam a refletir a imagem de heróis épicos, que se caracterizam pela altivez e prestatividade, apresentando personagens corajosos e determinados, no qual o jogador pode se inspirar, já que no videogame é preciso haver empatia entre este e o herói. Seimei, no entanto, difere do

herói padrão à medida que utiliza de sua sabedoria para guiar os outros, e movendo-se com cautela através dos obstáculos, ele muitas vezes é o primeiro a perceber os planos do vilão, tendo em Kohaku e Hiromasa o alívio cômico da narrativa.

Apesar de serem funcionários públicos e terem um papel definido na sociedade da época, em lendas a seu respeito os onmyoji eram considerados mágicos e sábios, faziam exorcismos, adivinhações, liam as estrelas, qualidades místicas que tanto encantam o público de hoje. Tais qualidades também são reunidas no personagem principal da saga, um sábio onmyoji com poderes extraordinários que enfrenta as mais diversas forças e adversários, sem titubear nem mesmo diante de seus maiores desafios.

5. CONCLUSÃO

A escolha do jogo *Onmyoji* como objeto de estudo desta Dissertação deu-se pelo interesse do autor pelo conto maravilhoso, o *mukashi-banashi* e o imaginário japonês, além da curiosidade pelo sistema do jogo, que apresenta personagens de diversos contos dentro de sua narrativa, de forma a integrá-los no jogo organicamente.

Nesta dissertação foram exploradas as teorias da Narratologia aplicadas ao conto tradicional japonês e aos videogames, com foco no RPG mobile *Onmyoji* e na transformação dos contos quando inseridos em sua narrativa. Devido à impossibilidade de acesso aos diálogos de eventos temporários ocorridos após o término da saga principal, restringiu-se a análise aos vinte e oito (28) capítulos permanentemente disponíveis ao jogador, que narram a primeira saga do jogo, e incluiu-se duas narrativas subsequentes, com o epílogo da saga e o advento de Tamamo no Mae.

Onmyoji faz uma adaptação profunda dos personagens oriundos de *mukashi-banashis*, e enquanto o jogo traz uma referência tangencial aos seus contos de origem, muito do que é apresentado mescla narrativas de vários contos e episódios de diferentes histórias, mesmo que acontecimentos e características chave dos personagens se mantenham preservados no personagem adaptado.

Tais aspectos preservados do conto original são recontextualizados dentro da narrativa do jogo, como o confronto entre Shuten Doji e Minamoto no Yorimitsu, explorado como parte da narrativa de Onikiri, o yokai espadachim, e os segredos do clã Minamoto após a derrota de Orochi. O conto que tem Shuten Doji como vilão transforma-se em uma luta da ganância humana por poder, encabeçada por Minamoto no Yorimitsu, contra o orgulho e resistência dos seres sobrenaturais, comandados por Shuten Doji.

Em parte, a subversão dos contos traz uma noção muito explorada em *Onmyoji*, a de que espíritos, tanto quanto humanos, desejam viver a vida como lhes agrada, independentemente de suas peculiaridades e das enfermidades ou causas que os levaram a se tornar espíritos. Tal conceito contravém a batalha canônica entre o herói e os seres do outro plano, como monstros e demônios, posto que coloca humanos e seres sobrenaturais, o que torna a proatividade de Minamoto no Yorimitsu em guerrear contra o mundo espiritual uma ação censurável, ao menos quando posta em comparação à mesma ação sendo realizada em lendas antigas, em que uma guerra contra os seres sobrenaturais seria um feito heroico. A exploração do tema da guerra desnecessária contra os não-humanos

também é recorrente em contos antigos, como Momotaro, em que o jovem e seus vassalos invadem e escravizam uma vila de ogros.

Ao modificar os rumos do conto, os autores de *Onmyoji* apresentam uma nova narrativa para histórias que já estavam encerradas, proporcionando ao jogador a possibilidade de experimentar as aventuras dos personagens de maneira inusitada, porém sempre trazendo consigo elementos que vieram de contos que estavam adormecidos, o que torna a narrativa original do jogo ainda mais interessante, tanto para leigos quanto para os conhecedores dos contos. *Medetashi-medetashi*.

6. REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- BARTHES, R. [et al]. (2011) *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis-RJ: Vozes.
- BRANDÃO, L. R. G. (2012) *Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos*. XI SBGames – Brasília – DF – Brazil, november 2nd - 4th.
- CAMPBELL, J. (2007). *O Herói de Mil Faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Ed. Pensamento.
- COELHO, N. N. (2010) *Panorama Histórico da Literatura Infantil/Juvenil: das origens indo-europeias ao Brasil contemporâneo*. São Paulo: Amariyls.
- FALCÃO, L. (2015) *O Discurso Lúdico: um Estudo sobre Jogos e Narrativa*. 137. Tese (Doutorado) Programa de Pós-graduação em Design. Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Recife.
- FRASCA, G. (2003) Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. IN: *Digital Games Research Conference*. Proceedings: <http://www.gamesconference.org/2003/> and DiGRA Digital Library, <http://www.digra.org/>
- GENETTE, G. (2007) *Discurso da narrativa*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Veja, Coleção Vega Universidade.
- _____ (2010) *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Cibele Braga Et Al. Belo Horizonte: Edições Viva Voz.
- HALL, S. (2002) *A Identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A.
- HUTCHEON, L. (2013) *Uma teoria da adaptação*. Tradução André Cechinel. Florianópolis: editora UFSC.
- KRISTEVA, J. (2005) *Introdução à semiótica*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva - (Debates)
- CYRIAC, L. B. (2019) MATÉRIA | Mukashi banashi, os contos antigos (ou contos de fada) do Japão. In: *Tudo éX Texto*. disponível em:
<https://txtmagazine.com.br/materia-mukashi-banashi-os-contos-antigos-ou-contos-de-fada-do-japao/>
- MONTAGNANE, P. F. (2014) *Narrativa popular japonesa: conceituação e estrutura dos mukashi-banashi*. São Paulo, 2014, 132 p. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

- MURRAY, J. H. (2003) *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* / Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.
- NAMEKATA, M. *Os mukashi banashi da literatura japonesa: uma análise do feminino e do casamento entre seres diferentes no contexto dos contos do Japão antigo*. 2011, São Paulo. Tese de Doutorado.
- NOGUEIRA, L. (2008) *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã: Livros LabCom. Universidade da Beira Interior. Série: Estudos em Comunicação.
- NISHIMURA, S. (2008) *História do Japão em imagens*. Trad. Maria Emiko Suzuki, Gustavo Henrique Gomes de Almeida e Marcelo Yuji Cunita. Campinas, Ed Unicamp, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.
- PEARCE, C. (2004). Towards a Game Theory of Game. First Person: New Media As Story, Performance, and Game. Disponível em:
<https://electronicbookreview.com/essay/towards-a-game-theory-of-game/>
- PLAZA, J. (2003) *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva S.A.Coleção Estudos.
- PROPP, V. I. (2001) *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro, Forense Universitária; 2ª edição (1 janeiro 2006) Editora: CopyMarket.com.
- SANTAELLA, L. (2013) *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras / FAPESP.
- TAKAHASHI, P. K; ANDREO, M. C. *Desenvolvimento de ConceptArt para Personagens*. Salvador: XSBC - Proceedings of SBGames.Arts & Design Track – Full Papers. Disponível em: www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames.
- TODOROV, T. (2006) *As estruturas da narrativa*. Trad. Leila Perrone-Moisés. São Paulo, Perspectiva.
- TOLKIEN, J. R. R. (2010) *Sobre histórias de fadas*. Editora: Conrad do Brasil.
- VENUTI, L. (2007) *Adaptation, Translation, Critique*. Journal of Visual Culture 6;25. SAGE Publications: Los Angeles, London, New Delhi and Singapore.
- YANAGITA, K. (1948) *O guia Yanagita Kunio do conto popular japonês*. Trad: Nihon mukashibanashi meii, compilada sob a supervisão de Yanagita Kunio e editada por Nihon Hōsō Kyōkai. - Tp verso.1948. Disponível em:
<https://publish.iupress.indiana.edu/read/the-yanagita-kunio-guide-to-the-japanese-folk-tale/section/e85b080b-8b20-40f3-bef5-ffc123553cd6>
- Yokai.com: banco de dados online de fantasmas e monstros japoneses, disponível em:
<http://yokai.com/>

JOGOS E FILMES

ANIMAL CROSSING. New Horizons game for the Nintendo Switch system. Publicado por: Nintendo, FatherMade, Nintendo of Europe GmbH. Data de lançamento: 20 de março de 2020.

CHRONO TRIGGER. Square Enix, Square Co. Tose. Publicado por: Square Co. (SNES e PS1) e Square Enix (NDS, celulares e Windows). Data de lançamento: 11 de março de 1995.

DELTARUNE. Toby Fox. Publicado por: Toby Fox. Data de lançamento: 31 de outubro de 2018

FIRE EMBLEM. Nintendo, Intelligent Systems, Koei, Koei Tecm. Publicado por: Nintendo, Intelligent Systems, Koei, Koei Tecmo. Data de lançamento: 20 de abril de 1990.

FINAL FANTASY. Square Enix, Publicado por: Square Enix, Nintendo. Data de lançamento: 18 de dezembro de 1987.

MINECRAFT. Mojang Studios. Publicado por Mojang. Data de lançamento: 18 de novembro de 2011.

O CONTO DA PRINCESA KAGUYA. Diretor: Isao Takahata. Japão: Produção: Yoshiaki Nishimura, Studio Ghibli, 2013 / 2h 17min / Animação, Drama, Fantasia.

ONMYOJI. NetEase. Publicado por NetEase games. Data de lançamento: 20 de junho de 2016.

OKAMI. Capcom, Capcom U.S.A., Inc.. Publicado pela Capcom e desenvolvido pelo Clover Studio para PlayStation 2 Data de lançamento: 20 de abril de 2006.

PHANTASY STAR. Sega, Sonic Team, Alfa System, M2, tri-Ace, Publicado por Sega, THQ, 3D Ages, Infogrames, SEGA Corporation. Data de lançamento: 20 de dezembro de 1987.

SHOW AVATAR: A LENDA DE AANG produzido por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko, Nickelodeon Animation Studios em Burbank, California. estúdios sul-coreanos JM Animation, DR Movie, e MOI Animation. Data de lançamento: 21 de fevereiro de 2005.

SUPER MARIO BROS. Nintendo, Nintendo Entertainment Analysis & Development, SRD Co., Ltd., Nintendo R&D4. Estúdios: Nintendo, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH. Data de lançamento: 13 de setembro de 1985

THE LEGEND OF ZELDA: Breath of the Wild. Nintendo Entertainment Planning & Development Publicado pela Nintendo. Data de lançamento: 3 de março de 2017

VALHEIM. Iron Gate AB. Estúdios: Coffee Stain Studios, Coffee Stain Publishing. Data de lançamento: 2 de fevereiro de 2021.